



Digitale Daten als
Gegenstand eines
transdisziplinären
Prozesses

Projekt DiDaT: Vulnerabilitätsraum „VR05 Soziale Medien“

erscheint in

ergänzende Materialien zum **Weissbuch** VERANTWORTUNGSVOLLER UMGANG MIT DIGITALEN DATEN: ORIENTIERUNGEN EINES TRANSDISZIPLINÄREN PROZESSES

Herausgeber: Roland W. Scholz, Markus Bechedahl, Staphan Noller, Ortwin Renn

In Zusammenarbeit mit: Eike Albrecht, Dirk Marx und Magdalena Missler-Behr

Fazilitation: Roland Heß, Cornelia Sindermann und Christian Montag

Slis zum Vulnerabilitätsraum 05 «Soziale Medien»

1. SI5.1 Übernutzung
2. SI5.2 Digitale Gewalt
3. SI5.3 Demokratiefähigkeit
4. SI5.4 Interaktionsfähigkeit

Kontakt: Roland W. Scholz (roland.scholz@emeritus.ethz.ch) und
Dirk Marx (dirk.marx@b-tu.de)

Potsdam/Cottbus, den 26.6.2020

VR05 Soziale Medien

S15.1 Übernutzung

Um die Gefahr/das Unseen der Übernutzung sozialer Medien zu vermindern, müssen sowohl allgemeine Aufklärungsmaßnahmen wie Zeitungsartikel und allgemein zugängliche ExpertInnenvorträge sowie Hilfe-Services zur Prävention und Intervention, beispielsweise über Schulkurse, die Einrichtung von Hilfs-Hotlines, die Schulung von VertrauenslehrerInnen und Eltern und die Einrichtung psychologischer Hilfestellen, und technische/systemintegrierte Unterstützungsmöglichkeiten, die einem beispielsweise die verbrachte Zeit auf sozialen Medien spiegeln, geschaffen werden.

S15.2 Digitale Gewalt

Um die Gefahr/das Unseen der Digitalen Gewalt zu vermindern, müssen auf europäischer Ebene institutionalisierte Schnittstellen (z.B. Beiräte) und rechtliche Rahmenbedingungen geschaffen werden. Präventive Medienkompetenzangebote und professionelle Hilfsangebote sollten gestärkt werden, besonders adoleszente UserInnen und Frauen sind zu berücksichtigen. Social Media Dienste müssen einheitliche und nutzerfreundliche Meldeverfahren anbieten und transparent über Löschvorgänge berichten.

S15.3 Demokratie Fähigkeit

Um die individuellen Voraussetzungen eines demokratischen Gesellschaftsmodells unter Prämissen der Informationsarchitekturen Sozialer Medien dauerhaft sicherzustellen, müssen Maßnahmen ergriffen werden, die im Alltag der Informationsbeschaffung der Bürger*innen Güte und Transparenz der Daten sicherstellen: Datentransparenz auf Seite der Provider - Datenkompetenz auf Seite der Bürger*innen, vermittelt durch Mechanismen die beides bestmöglich befördern.

S15.4 Interaktionsfähigkeit

Digitale Kommunikation findet gegenüber analoger Kommunikation mit reduzierter Nutzung der Sinne statt. Digitale Information erfüllt Urbedürfnisse (wie Geborgenheit) nicht und schwächt traditionelle soziale Bindungen (wie Vertrauen). Kritische Entwicklungen und Folgen sind mit geeigneten (psychophysiologischen) Methoden zu untersuchen. Insbesondere für Kinder und älteren Menschen muss ein Mindestmaß analoger Kommunikation gesichert werden.

Maßnahmen zur Verminderung der Übernutzung sozialer Medien

Methods to reduce the overuse of social media

Kurztitel

Übernutzung

Autoren

Cornelia Sindermann, Sina Ostendorf, Christian Montag

Supplementarische Information *SI* (5.1)

zum Kapitel «Soziale Medien, digitale Daten und ihre Auswirkungen auf den einzelnen Menschen»

von F. Ebner, P. Freytag, H. Gleiss, R. Hess, N. Kersting, C. Montag, L.-M. Neudert, C. Reher, A. Schenk, C. Sindermann, B. Thull. In: R.W. Scholz, et al. (Hrsg.) Weißbuch: Orientierungen zum verantwortungsvollen Umgang von digitalen Daten. N.N. Verlag, N.N. Ort

Soziale Medien (englisch «Social Media») wie zum Beispiel Facebook, Instagram oder WhatsApp bieten ihren NutzerInnen eine Vielzahl an Möglichkeiten, um individuelle Bedürfnisse zu befriedigen. Der Einsatz spezifischer Mechanismen (z.B. „Like-Button“ oder „Push-Nachrichten“) kann allerdings (durch Interaktion mit persönlichen Faktoren, bestimmten affektiven und kognitiven Reaktionen sowie exekutiven Funktionen) eine funktionale Nutzung erschweren und eine übermäßige Nutzung sozialer Medien begünstigen. Dieses noch recht junge Phänomen einer Übernutzung als (un)beabsichtigte Nebenfolge (*Unseen*) sozialer Medien er-

weist sich vor dem Hintergrund der nahezu unbegrenzten Zugänglichkeit sozialer Medien und Parallelen zu anderen substanzgebundenen und substanzungebundenen Suchterkrankungen als wichtiger Gegenstand aktueller Forschung. Neben ständiger gedanklicher Beschäftigung mit sozialen Medien/Salienz, möglicherweise Entzugserscheinungen und Stimmungsveränderung zählen vor allem auch negative Konsequenzen im Leben Betroffener zu den relevanten Symptomen. So können Konflikte in verschiedenen Lebensbereichen entstehen, indem zum Beispiel alltägliche Pflichten vernachlässigt oder unbedacht Daten preisgegeben werden. Die Dauerunterbrechungen durch Push-Notifikationen können auch zu Produktivitätseinbußen führen. Um negative Auswirkungen dieses Unseens zu mindern beziehungsweise zu vermeiden, werden Maßnahmen benötigt, die es zum einen erlauben, Wissen und Bewusstsein bezüglich dieses Phänomens zu schaffen. Zum anderen muss eine effektive Prävention und Intervention ermöglicht werden. In diesem Zuge werden insbesondere Aufklärungsinitiativen (vor allem bei jungen Erwachsenen / Jugendlichen), die Umsetzung von Hilfe-Services zur Prä- und Intervention sowie die Initiierung technischer Unterstützungsmöglichkeiten zu wichtigen Zielen.

Beschreibung der Unseens

Durch eine nahezu unbegrenzte Zugriffsmöglichkeit auf soziale Medien können NutzerInnen in Echtzeit oder asynchron Ihren Bedürfnissen entsprechend mit anderen Individuen kommunizieren und interagieren. Die Motive der Nutzung sind dabei insbesondere sozialer Natur, was sich beispielsweise auch bei sehr jungen NutzerInnen widerspiegelt: die Erfahrung sozialer Anerkennung und Zugehörigkeit zu einer Online-Gemeinschaft werden als zwei zentrale Motive angesehen (Pertegal

et al., 2019). Eine funktionale Nutzung sozialer Medien kann allerdings aufgrund verschiedener Mechanismen (z.B. „Likes“), derer sich Anbieter sozialer Medien bedienen, erschwert werden. Bei dem hier behandelten *Unseen* wird die Übernutzung sozialer Medien (englisch/wissenschaftlich: «Social Networks Use Disorder»ⁱ⁾ beleuchtet. Diese wird häufig als eine spezifische Internetnutzungsstörung angesehen (Davis, 2001; Montag et al., 2015; Wegmann et al.,

2018). Es handelt sich dabei um ein noch nicht offiziell in diagnostischen Manualen aufgenommenes Phänomen, dennoch gibt es in den letzten Jahren viel Forschung zu der möglicherweise suchartigen Nutzung sozialer Medien. In Zusammenhang damit werden der Übernutzung sozialer Medien auch Symptome von Suchterkrankungen zugeschrieben. Hierzu zählen: Salienz, Toleranzbildung, Stimmungsveränderung, Rückzug, Konflikt, Rückfall und vor allem negative Konsequenzen auf das Leben der Betroffenen (Andreassen, 2015; Griffiths, Kuss, & Demetrovics, 2014). Die Nutzung sozialer Medien kann auf einem Kontinuum von funktionaler/normaler Nutzung über problematische Nutzung bis hin zur tatsächlichen Übernutzung betrachtet werden. Auch wenn es sich bei dieser Übernutzung noch nicht um ein offiziell anerkanntes Störungsbild handelt, gibt es bereits erste Prävalenzschätzungen. Eine Studie aus Belgien schätzt die Prävalenz auf Basis einer Stichprobe Erwachsener

auf ungefähr 2.9% ⁱⁱ. Eine aktuelle, repräsentative Studie mit Jugendlichen aus Deutschland führt eine geschätzte Prävalenzrate von 2.6% an ⁱⁱⁱ und europaweit werden Prävalenzraten bis zu 2.1% berichtet ^{iv}. Auch wenn diese Zahlen gering erscheinen mögen, muss beachtet werden, welche negativen Konsequenzen eine Übernutzung auf das Leben der Betroffenen haben kann. Es ist davon auszugehen, dass die Übernutzung von sozialen Medien mit niedrigerer Lebenszufriedenheit, höherer (Wahrscheinlichkeit der Entwicklung einer) Depressionssymptomatik sowie höherer Isolierung zur Offlinewelt und Vernachlässigung alltäglicher Pflichten / Hobbies einhergehen kann (Andreassen et al., 2016; Keles et al., 2015). Zusätzlich ist zu erwarten, dass viele der problematischen Social Media NutzerInnen zumindest zeitweise auch eine Belastung durch ihr die Nutzung sozialer Medien empfinden könnten.

Ursachen und Erklärung zur Entstehung dieses Unseens

Eine Übernutzung sozialer Medien kann auf viele Weisen entstehen, die individuell unterschiedlich sein können. Nach dem

prominenten I-PACE-Modell interagieren persönliche Faktoren, affektive und kognitive Reaktionen auf bestimmte Trigger

sowie exekutive Funktionen bei der Entstehung und Aufrechterhaltung spezifischer Internetnutzungsstörungen, wie beispielsweise einer Übernutzung von sozialen Medien (Brand et al., 2016 ^v). Stark vereinfacht kann man festhalten, dass es bestimmte persönliche Eigenschaften gibt, die eine Person anfälliger für die Entwicklung einer Übernutzung sozialer Medien macht. Hierzu zählen unter anderem Persönlichkeitseigenschaften wie Impulsivität und Neurotizismus (Sindermann et al., 2020). Neben diesen Faktoren spielen aber auch Umweltfaktoren eine wichtige Rolle. Diese beinhalten unter anderem auch Mechanismen, die die Anbieter sozialer Medien anwenden, um NutzerInnen auf den Plattformen zu halten ^{vi}. Denn bekanntermaßen sind die Daten, die NutzerInnen im Internet hinterlassen und Teil ihrer Privatsphäre darstellen, von großem Wert ^{vii}. In diesem Kontext wird übrigens auch vom Überwachungskapitalismus gesprochen (Zuboff, 2019). Zu diesen Mechanismen gehören der „Like-Button“ auf Facebook oder das „Herz“ auf Instagram. Diese sollen NutzerInnen bei Erhalt durch Andere kurzfristig ein positives Gefühl der

Wertschätzung geben. Dieses kurzfristige Gratifikationserleben kann Belohnungserwartungen verstärken und das Nutzungsverhalten intensivieren. Zudem gibt es Mechanismen wie „Pull-to-Refresh“ oder „infinite scrolling“. Dabei erscheinen durch Aktualisieren der Startseite oder „unendliches Scrollen“ immer neue Inhalte und Informationen, wodurch die „Gier“ nach Neuigkeiten befriedigt werden soll. Darüber hinaus gibt es die sogenannten „Push-Nachrichten“, welche als externe Trigger fungieren und NutzerInnen als Nachrichten auf das Smartphone gesendet werden, damit sie zum Öffnen der entsprechenden Plattform aktiviert werden, auch wenn diese gerade nicht geöffnet ist. Diese Funktion wurde dabei bereits mit der Funktionsweise eines Glücksspielautomaten verglichen. Insgesamt bilden sich durch diese Mechanismen Assoziationen zwischen dem Öffnen von oder Scrollen durch soziale Medien und einem positiven Gefühl (Bedürfnisbefriedigung). Nach einer gewissen Zeit werden dann auch externe Trigger (bspw. „Push-Nachrichten“) nicht mehr benötigt, um die sozialen Medien zu besuchen.

An welchen Zielen orientiert sich ein Umgang mit den Unseen

Der Umgang mit diesem *Unseen* befasst sich vor allem mit drei großen Themengebieten:

1.) Anstoßen von Aufklärungsinitiativen und Debatten, damit eine Wissensbasis geschaffen und ein hinreichendes Bewusstsein bei NutzerInnen sozialer Medien erzielt werden kann, um Prozesse der kritischen Reflexion und Analyse eignen Verhaltens anregen zu können.

2.) Ermöglichung effektiver Hilfe-Services insbesondere zum Schutz Jugendlicher sowie weiterer Risikogruppen. Dabei soll Unterstützung sowohl präventiv angeboten

als auch für bereits Betroffene ermöglicht werden, um im Umgang mit Gefahren und negativen Konsequenzen einer Übernutzung sozialer Medien helfen zu können.

3.) Initiierung technischer Unterstützungsmaßnahmen, zum Beispiel in Form eines Vulnerabilitäts-Reportings innerhalb sozialer Medien, um NutzerInnen in ihrem Umgang mit sozialen Medien zu unterstützen und ihnen ihr Nutzungsverhalten salienter zu machen. Dies soll verzerrten Selbsteinschätzungen entgegenwirken und bei der Beurteilung des eigenen Verhaltens helfen.

Welche Maßnahmen sind für welche Ziele sinnvoll

Für Ziel „1.) Anstoßen von Aufklärungsinitiativen und Debatten“ halten wir allgemeinverständliche Vorträge und Artikel für wirkungsvoll. Wir möchten beispielsweise in Zeitungsartikeln und Interviews sowie Vorträgen über die Mechanismen berichten, die von sozialen Medien verwendet werden, um NutzerInnen auf den Plattformen zu halten bzw. sie auf die Plattformen

zu holen. Dabei ist nicht nur das „was“, sondern vor allem auch das „wie“ von Bedeutung, also wie und warum diese Mechanismen dazu führen, dass Personen soziale Medien vermehrt besuchen. Die gleichen Inhalte sollen auch über Bildungseinrichtungen für Jung und Alt (also bspw. in Schulen im Lehrplan) vermittelt werden. So sollen in der Allgemeinbevöl-

kerung Wissen und Bewusstsein über diese Mechanismen geschaffen werden, so dass in Debatten und Diskussionen eine kritische Reflexion des eigenen Umgangs mit sozialen Medien erfolgen kann.

Für Ziel „2.) Ermöglichung effektiver Hilfe-Services“ möchten wir Online-Hotlines initiieren sowie VertrauenslehrerInnen an Schulen einsetzen, die auf die Gefahr der Übernutzung sozialer Medien und die daraus resultierenden potentiellen negativen Konsequenzen (z.B. im schulischen und privaten Bereich oder die Privatsphäre aufgrund bereitwillig geteilter Informationen betreffend) hinweisen. Darüber hinaus sollen zum Beispiel in Schulkursen Kompetenzen im Umgang mit sozialen Medien (z.B. Selbstregulation) entwickelt und verbessert werden. Demnach können über institutionelle Maßnahmen (z.B. Anpassung von Lehrplänen, Ermöglichung spezifischer Kurse) Risikogruppen präventiv unterstützt werden. Aber auch bereits Betroffene können beispielsweise durch VertrauenslehrerInnen beraten und für weitere Hilfe zum Beispiel an Hotlines weitervermittelt werden. Ebenso sollen auch weitere Parteien (z.B. Eltern/Sorgeberechtigte) in Hilfe-Services mit einbezogen werden können.

Für Ziel „3.) Initiierung technischer Unterstützungsmaßnahmen“ wäre das ultimative Ziel ein Vulnerabilitäts-Reporting, so dass soziale Medien den NutzerInnen spiegeln, wie viel Zeit sie auf der Plattform im Schnitt verbringen bzw. am Tag schon dort verbracht haben (Apple, aber auch Facebook bieten ihren NutzerInnen bereits einen ähnlichen Service). Dies kann auch im Vergleich zu anderen NutzerInnen (anonym) erfolgen, um das Problembewusstsein zu erhöhen. So kann ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, wie viel Zeit Personen tatsächlich auf sozialen Medien verbringen und ein Abgleich mit der persönlichen Selbsteinschätzung erfolgen. Da Betreiber sozialer Medien allerdings das Ziel verfolgen, NutzerInnen möglichst lange auf ihrer Plattform zu binden, um möglichst viele Daten sammeln zu können, ist die Realisierung dieser Unterstützungsmaßnahme sehr wahrscheinlich nicht möglich. Eine Alternative wäre es allerdings, die Entwicklung und Verbreitung von separaten Applikationen (bspw. für das Smartphone) zu unterstützen, die eben jene Zeit der NutzerInnen auf sozialen Medien erfassen können und ihnen zur Verfügung stellen. Da der Erfolg einer solchen Maßnahme aber insbesondere auch vom Willen der NutzerInnen abhängt, eine

solche Applikation zu nutzen, ist eine Verknüpfung zu den Maßnahmen der Ziele 1) und 2) sehr wichtig. Ein solcher Unterstützungsansatz sollte demnach sowohl im

Rahmen von Aufklärungsinitiativen als auch im Rahmen von Hilfe-Services thematisiert werden.

Begründung für die Orientierung

Um die Gefahr/das *Unseen* der Übernutzung sozialer Medien zu vermindern, müssen sowohl allgemeine Aufklärungsmaßnahmen wie Zeitungsartikel und allgemein zugängliche ExpertInnenvorträge sowie Hilfe-Services zur Prävention und Intervention, beispielsweise über Schulkurse, die Einrichtung von Hilfs-Hotlines, die Schulung von VertrauenslehrerInnen und Eltern und die Einrichtung psychologischer Hilfestellen, und technische/systemintegrierte Unterstützungsmöglichkeiten, die einem beispielsweise die verbrachte Zeit auf sozialen Medien spiegeln, geschaffen werden.

Bei der Übernutzung sozialer Medien handelt es sich um ein relativ neues Phänomen, welches noch nicht vielseitig bekannt ist. Dementsprechend ist – auch im Hinblick darauf, dass das Phänomen noch nicht in offiziellen Diagnosehandbüchern zu finden ist – das Wissen und das Bewusstsein hierfür in der Bevölkerung noch nicht ausreichend vorhanden. Uns ist dabei wichtig, keine Alltagshandlungen zu pathologisieren. Dennoch bleibt festzuhalten, dass ein gewisser Prozentsatz an (insbesondere jüngeren) Personen dazu neigt, zu viel Zeit auf sozialen Medien zu verbringen und dadurch andere Teile des

Lebens zu vernachlässigen. Besonders soziale Aufwärtsvergleichsprozesse werden zusätzlich über soziale Medien befeuert, die nachweislich negative psychische Effekte mit sich bringen können. Dies kann wiederum zu einschneidenden Konsequenzen führen, wie zum Beispiel zu Konflikten im privaten, schulischen oder arbeitsbezogenen Kontext, einer geringeren Lebenszufriedenheit, oder einer höheren (Wahrscheinlichkeit zur Entwicklung einer) Depressionssymptomatik. Zudem scheint vielen Personen noch nicht bewusst zu sein (oder sie scheinen es zu ignorieren), wie wertvoll die eigenen Daten sind, die im

Internet / auf sozialen Medien hinterlassen werden. Es kann angenommen werden, dass eine Übernutzung sozialer Medien auch mit einer höheren Bereitschaft zur Informationspreisgabe einhergehen kann, wobei nur wenige Menschen zu berücksichtigen scheinen, was genau mit diesen digital hinterlassenen Daten passiert und wie die Sammlung dieser vorangetrieben wird. Dabei sind digital hinterlassene Daten enorm wichtig für die Betreiber sozialer Medien, unter anderem, um NutzerInnen

personalisierte Inhalte darbieten zu können, welche die Nutzungsdauer verlängern können. Dies führt dann potenziell zu einer Übernutzung. Das Daten-Geschäftsmodell der Tech-Konzerne führt somit zusätzlich zu Privacy-Problemen.

Hierfür Erkenntnisse zu sammeln und vor allem in die Allgemeinbevölkerung zu transportieren ist das große Ziel dieses VRs.

Literatur zu den wesentlichen Aussagen

- Andreassen, C. S. (2015). Online social network site addiction: A comprehensive review. *Current Addiction Reports*, 2, 175-184. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0056-9>
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252-262.
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 104, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032>
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 71, 252–266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & Demetrovics, Z. (2014). Social networking addiction: An

- overview of preliminary findings. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence, and treatment* (pp. 119–141). London, UK: Academic Press..
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93.
- Montag, C., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y. F., Liu, W. Y., N.N. & Reuter, M. (2015). Is it meaningful to distinguish between generalized and specific Internet addiction? Evidence from a cross-cultural study from Germany, Sweden, Taiwan and China. *Asia-Pacific Psychiatry*, 7, 20-26. <https://doi.org/10.1111/appy.12122>
- Pertegal, M. Á., Oliva, A., & Rodríguez-Meirinhos, A. (2019). Development and validation of the Scale of Motives for Using Social Networking Sites (SMU-SNS) for adolescents and youths. *PLoS ONE*, 14, 1-21. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225781>
- Sindermann, C., Elhai, J. D., & Montag, C. (2020). Predicting tendencies towards the disordered use of Facebook's social media platforms: On the role of personality, impulsivity, and social anxiety. *Psychiatry Research*, 285, 112793. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112793>
- Wegmann, E., Müller, S. M., Ostendorf, S., & Brand, M. (2018). Highlighting Internet-communication disorder as further Internet-use disorder when considering neuroimaging studies. *Current Behavioral Neuroscience Reports*, 5, 295–301. <https://doi.org/10.1007/s40473-900018-0164-7>
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. New York: Profile Books.

Vertiefende Anmerkungen

- ⁱ Montag, C., Wegmann, E., Sariyska, R., Demetrovics, Z., & Brand, M. (2019). How to overcome taxonomical problems in the study of Internet use disorders and what to do with “smartphone addiction”? *Journal of Behavioral Addictions*, 1–7. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.59>
- ⁱⁱ De Cock, R., Vangeel, J., Klein, A., Minotte, P., Rosas, O., & Meerkerk, G.-J. (2014). Compulsive Use of Social Networking Sites in Belgium: Prevalence, Profile, and the Role of Attitude Toward Work and School. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 166–171. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0029>
- ⁱⁱⁱ Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in a representative sample of German adolescents: Prevalence estimates, comorbid depressive symptoms and related psychosocial aspects. *Computers in Human Behavior*, 103, 31-36.
- ^{iv} Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., & Livingstone, S., Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey Results from 19 Countries*. London, UK. <http://kriminalitetsforebygging.no/wp-content/uploads/2020/02/Eukids-Online-2020.pdf>
- ^v Das I-PACE-Modell in überarbeiteter Version findet sich in: Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wöfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 104, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2019.06.032>
- ^{vi} Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., & Zweig, K. (2019). Addictive features of social media/messenger platforms and freemium games against the background of psychological and economic theories. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16, 2612. <https://doi.org/10.3390/ijerph16142612>
- ^{vii} The Economist (2017). *The world's most valuable resource is no longer oil, but data*. Economist. <https://www.economist.com/leaders/2017/05/06/the-worlds-most-valuable-resource-is-no-longer-oil-but-data>

Digitale Gewalt

Wohlbefinden und Gesundheit

Kurztitel

Digitale Gewalt

Autoren

Benjamin Thull, Christina Dinar und Felix Ebner

Supplementarische Information *SI* (5.2)

zum Kapitel Sindermann C. et al. (2020). Soziale Medien, digitale Daten und ihre Auswirkungen auf den einzelnen Menschen. In: R.W. Scholz, et al. (Hrsg.) Weißbuch: Orientierungen zum verantwortungsvollen Umgang von digitalen Daten (Vernehmlassungsversion). NN. Ort: NN Verlag, S. XX-XX

Soziale Kommunikation und Interaktion finden zunehmend digital, ohne direkten Kontakt statt. Möglich machen dies insbesondere die Dienste des Social Web (soziales Internet) und Messengerdienste, über die NutzerInnen leicht miteinander in Kontakt treten und Inhalte jeglicher Art (Texte, Fotos, Videos) austauschen können. Diese Kommunikation über Social Media Dienste, die auch „Disembodied Communication“ genannt wird, führt zu veränderten Rahmenbedingungen und somit einer veränderten physischen Umwelterfahrung (Büchi, Festic, & Latzer, 2018) sowie

zu positiven (Boulianne, 2015) und negativen Effekten (Brooks, 2015) auf das Wohlbefinden einzelner Individuen. Während sozialen Medien im Zusammenhang mit den politische Umbrüchen des sogenannten Arabischen Frühlings in Tunesien und Ägypten 2011 noch eine hoffnungsvolle Rolle im Sinne der umfassenden Partizipationsmöglichkeiten, der Mobilisierung und der demokratieförderlichen Wirkung zugeschrieben wurde, hat sich diese Einschätzung in der öffentlichen Wahrnehmung mittlerweile eher ins Gegenteil verkehrt: Die Nachrichtenlage wird von Berichten über die massive Zunahme der Verbreitung von hasserfüllten, diskriminierenden und menschenverachtenden Beiträgen über Facebook, Twitter, Instagram und Co. dominiert, welche in Einzelfällen sogar zu gewaltsamen Übergriffen in der offline Welt führte, wie etwa im Fall des Attentats von Halle oder des Mordanschlages auf den Kasseler Regierungspräsidenten Walter Lübcke. Dieses Zusammenfallen einer hohen Relevanz der Interaktion über Social Media Dienste einerseits und der Zunahme zu beobachtender digitaler Gewalthandlungen als „Unseens“ dieser Kommunikation andererseits lassen einen genaueren Blick auf die verschiedenen Formen der digitalen Gewalt, ihre Ursachen sowie Maßnahmen zur ihrer Eindämmung sinnvoll erscheinen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass es sich lediglich um eine allgemeine Beschreibung der mit dem Bereich der digitalen Gewalt verbundenen Phänomene handelt und insbesondere im Hinblick auf die möglichen Auswirkungen auf das Individuum zu berücksichtigen ist, dass es hier stets bestimmte persönliche Voraussetzungen und gesellschaftlich strukturelle Umweltfaktoren gibt, welche Wirkungen begünstigen oder reduzieren, und eventuell sogar verhindern können. Generell wird digitale Gewalt als eine Formen von Gewalt eingeordnet, die sich technischer Hilfsmittel und digitaler Medien (Handy, Apps, Internetanwendungen, Mails etc.) bedienen als eine Form von Gewalt, die im digitalen Raum, z.B. auf Online-Portalen oder sozialen Plattformen stattfindet. Digitale Gewalt funktioniert nicht getrennt von „analoger Gewalt“, sondern ist meist eine Fortsetzung oder Ergänzung von bereits existieren Gewaltverhältnissen und -dynamiken (Hartmann 2017).

Beschreibung der Unseens „Digitale Gewalt“

Dem Unseen „Digitale Gewalt“ lassen sich folgende Mechanismen der sozialen

Deprivation und Verletzung zuordnen¹:

Unter anderem die (geschlechtsspezifische) digitale

Gewalt kann dem Social Pressure zurechnet werden. Diese bildet sich sowohl im Nahbereich als auch in digitalen öffentlichen Räumen ab. Die Betroffenengruppen sind in beiden Fällen mehrheitlich Frauen, vereinzelt sind auch Männer Opfer. Bei Anwendung digitaler Gewalt in persönlichen Beziehungen (Nahbereich) sind Opfer und Täter einander bekannt – meist handelt es sich um Einzeltäter, oft um ehemalige oder aktuelle Beziehungspartner. Ziel der gesamten Umsetzung der digitalen Gewalt ist es, Kontrolle über die andere Person durch Bedrohung, Erpressung oder Diffamierungen auszuüben. Dies erfolgt über technische Möglichkeiten wie Spyware, Fotos, die verschickt werden,*

*oder auch beleidigende Nachrichten in Messengerdiensten und Social Media, die meist nach einem Identitätsdiebstahl im Namen der Betroffenen verschickt werden. Im öffentlichen Raum der Social Media Dienste wird digitale Gewalt häufig in Form von Hatespeech sichtbar. Ein bekanntes Beispiel ist die Grünenpolitikerin Renate Künast, die schlussendlich gegen Hatespeech im September 2019 vor Gericht vorging. Digitale Gewalt/Hatespeech wird dabei häufig gegen gesellschaftliche Minderheit verübt (unabhängig davon ob sie sich selbst als solche identifizieren) – also MigrantInnen, Geflüchtete, Women of Color, Personen mit anderer Hautfarbe, LGBT*QI, JüdInnen, MuslimInnen oder auch Personen*

mit Behinderung. Alle diese Faktoren können die Angriffsfläche für digitale Gewalt als Hatespeech begünstigen. Häufig wird diese Potenzierung der Anfälligkeit für diese Mechanismen digitaler Gewalt im öffentlichen Diskurs jedoch übersehen. In den öffentlichen Räumen, anders als im Nahbereich, sind sich Opfer und Täter selten bekannt, vielmehr geht es um digitale Gewalt als ein Instrument der gesellschaftlich-strukturellen Unterdrückung (bff e.v. 2020). Hier geht es um das verfügen über öffentliche Räume und Ressourcen und die Sichtbarkeit, von auch streitbaren Meinungen, von u.a. Frauen. Diese Form der digitalen Gewalt ist häufig gefährdend für einen vielfältigen Diskurs*

*und eine demokratische Diskussionskultur – in der jede*r sich beteiligen darf und sollte – aber in einem schützenden und respektvollen Miteinander. Hatespeech oder im speziellen die digitale Gewalt gegen Frauen (auch als Cybersexismus bezeichnet) werden normalisiert und häufig im Kontext der Anonymität getätigt – auch weil die TäterIn sich sicher fühlen und meist keine weitere soziale Ächtung, Ausschluss aus den Sozialen Netzwerken oder Strafverfolgung im „real Life“ befürchten müssen. Für Betroffene digitaler Gewalt geht die Erfahrung des sozialen Drucks häufig mit psychischen Belastungen einher, sowie mit somatische Erscheinungen wie Kopfschmerzen, Übelkeit und Erbrechen und Hautkrankheiten*

sowie Ängste, Depressionen und Suizidgedanken, auch ein Wohnungswechsel wird in Erwägung gezogen. Die Erfahrung digitaler Gewalt kann existenzbedrohend für die Betroffenen sein und erhebliche Ressourcen binden (Lembke 2017) und führt bei den Individuen dazu, entweder sich selbst und die eigenen Aussagen bei Sozialen Netzwerken einer Selbstzensur zu unterziehen, einem Silencing, oder auch die Sozialen Netzwerke gänzlich zu verlassen (Geschke et. al.2019).

Neben solchen Prozessen und deren Folgen ergeben sich in sozialen Medien weitere unerwünschte Konsequenzen hinsichtlich sozialen Drucks durch beispielsweise „Online-Trolling“, und „Cyber-

Mobbing“. Jede dieser Verhaltensweisen soll zu einer Herabsetzung mindestens einer Person führen – kann sich aber auch gegen ganze Gruppenzuschreibungen wenden. Finden sich in sozialen Medien vermehrt menschenverachtende Äußerungen, kann dies in einer Spirale aus sich verstärkenden Hassbotschaften münden und dadurch ein Klima entstehen, in dem Diskriminierung und Gewalt legitim erscheinen und die Meinungsvielfalt insgesamt leidet, da sich Minderheiten und auch Frauen zunehmend aus öffentlichen Debatten zurückziehen oder sich online immer weniger beteiligen – wie das Beispiel der Online-Enzyklopädie Wikipedia belegt, die seit Jahren einen Autorenschwund beklagt und bei der insbesondere

Frauen unterrepräsentiert sind. Dies wirkt sich unweigerlich auch auf die Wissensproduktion und Vielfalt von bereitgestellten Informationen aus.

Auch das so genannte „Doxxing“ (engl.: dox, Abkürzung für documents), bei dem persönliche Daten in bössartiger Absicht ins Netz gestellt werden, stellt nicht nur einen Eingriff in die Privatsphäre dar, sondern wird häufig genutzt, um eine Person bloßzustellen und u.U. weiteren Angriffen auch in der Offlinewelt auszusetzen. Auch Phänomene wie „Cyberstalking“, ungewünschte Kontaktaufnahmen, „Revenge-

Porn“, „Upskirting“ (engl. unter den Rock blicken, heimliche Fotos des Intimbereichs) und viele weitere können Grundlage negativer Emotionen und im Allgemeinen unerwünschter Konsequenzen für NutzerInnen sein. Von diesen Effekten sind insbesondere Frauen im persönlichen Nahbereich betroffen – nicht zu unterschätzen sind dabei die technischen Hilfsmittel, die angewandt werden, wie etwa Mikrokameras oder Spyware auf Handys. Eine internationale Studie zu Intimate Partner Violence (IPV) zeigt sehr deutlich, dass 71% im Kontext von Partnerschaftsgewalt ihre Partner über Computer überwachen (IVP reports, 2019).

Ursachen und Erklärung zur Entstehung dieses Unseens / Rebounds

Die Ursachen und Auslöser jeglicher Form von physischer und psychischer Gewalt sind vielfältig, von Fall zu Fall unterschiedlich und können daher hier nicht allumfassend beschrieben werden. Grundsätzlich lässt sich jedoch feststellen, dass Gewaltakte oftmals auf einen spezifischen emotionalen Zustand auf Seiten der TäterInnen

zurück zu führen sind, der in unterschiedlicher Intensität und auch Kombination von Gefühlen wie Unzufriedenheit, Unmut, Verzweiflung, Angst, Bedrohung, Verärgerung, Überforderung oder Unwissenheit geprägt ist. Nicht jeder ist in gleichem Maße in der Lage, mit diesen Emotionen reflektiert, besonnen oder sozialadäquat umzugehen,

weshalb zuweilen als (einzig) möglicher Ausweg aus dieser krisenhaften Situation nur der - im wahrsten Sinne des Wortes - gewaltsame Befreiungsschlag gesehen wird. Mit dem Aufkommen von Social-Media Diensten und den damit verbundenen Möglichkeiten der digitalen Interaktion sind nun neuartige Kommunikationskanäle hinzugekommen, die sich aufgrund ihrer Ausgestaltung offensichtlich besonders für die Ausübung digitaler Gewaltakte eignen. Einige dieser strukturellen Merkmale von Social-Media Diensten, die digitale Gewaltakte begünstigen, sollen im Folgenden aufgezeigt und beschrieben werden.

- Eine wichtige Neuerung im Umfeld der sozialen Medien im Vergleich zur analogen („offline“) Kommunikation stellt die eingeschränkte Bereitstellung privater, personenbezogener Daten für andere NutzerInnen dar. Aus der so entstehenden Anonymität von NutzerInnen entsteht ein **Konflikt zwischen Anonymität versus Verantwortung** im sozialen Umgang. Durch die gesteigerte Anonymität, aber auch durch die räumliche Distanz zu anderen NutzerInnen, können antisoziale Verhaltensweisen verstärkt werden, die schon aus der Offlinewelt bekannt sind. Wie bei der Übernutzung gibt es hier eine größere

Anzahl von psychologischen Mechanismen, die es erlauben NutzerInnen in ihrem Selbstbild zu beeinflussen, sie zu beleidigen, deprivieren, verletzen, mobben, in verschiedener Art unter Druck zu setzen oder zu entwürdigen. Wichtig ist, dass diese Verhaltensweisen im Internet und sozialen Medien aufgrund der Anonymität und der räumlichen Distanz (dem Opfer nicht in die Augen sehen zu müssen), noch wesentlich schlimmer ausfallen, als in der Offlinewelt. Ein Effekt, der auch „**Online-Enthemmungseffekt**“ genannt wird.

- Die **effektive Rechtsdurchsetzung** gegenüber den UrheberInnen strafrechtlich relevanter Inhalte wie Volksverhetzung, Holocaustleugnung etc. kann auch höchst problematisch werden. TäterInnen nehmen die digitale Sphäre häufig als quasi rechtsfreien Raum wahr, in dem sie ungehemmt auch strafbare Inhalte posten können, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen – auch weil Ihnen die Plattform eine gewisse Anonymität bietet. Das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetDG) hilft bei der Rechtsdurchsetzung² – es verpflichtet soziale Netzwerke mit über 2 Millionen NutzerInnen zu handeln und binnen einer Fristen von 24 Stunden bis

einer Woche den Post auf Grundlage von Kriterien herunterzunehmen. Darüber hinaus sind die Plattformen verpflichtet regelmäßig Berichte über gelöschte und gemeldete Inhalte zu veröffentlichen. Insgesamt wird das Gesetz aber als privatisierte Rechtsdurchsetzung kritisiert, da nun außerhalb des Legalitätsprinzips stehende Unternehmen darüber entscheiden, ob ein Inhalt strafrechtlich relevant ist oder nicht. Ferner führt vielfach das schnelle Löschen von problematischen Inhalten in Kombination mit dem Ausbleiben strafrechtlicher Konsequenzen auch zum Ausbleiben eines generalpräventiven Effektes auf Seiten der TäterInnen.

- Ein weiteres strukturelles Merkmal von Social-Media Diensten, welches diese als Kommunikationskanal für die Verbreitung digitaler Gewalt attraktiv macht, ist die nahezu **unbegrenzte Reichweite**, die mit jeglicher Äußerung erzielt werden kann. Über soziale Netzwerke kann potenziell jeder jedem zu jeder Zeit jeden Inhalt in Sekundenschnelle zugänglich machen. Gleichzeitig ist es nahezu unmöglich, einen einmal im digitalen Raum verbreiteten Inhalt gänzlich zu löschen, unzugänglich

zu machen oder seine Weiterverbreitung zu unterbinden. Der digitale Gewaltakt über Social-Media Dienste erlangt damit eine massive und nachhaltige Wirkmacht – insbesondere weil vielfache Kopien trotz Löschung entstehen und an andere Stelle im Netz verbleiben oder immer wieder auftauchen können – dies gilt z.B. auch für das veröffentlichen privater Daten (Doxxing). Dadurch ergeben sich häufig auch noch lange nach den eigentlichen Angriffen andauernde Probleme für die Opfer solcher Attacken.

- Social-Media Dienste ermöglichen in einer noch nie zuvor dagewesenen Art und Weise die Möglichkeit, Menschen mit gleichen Interessen und gleicher Gesinnung zu finden, sich mit diesen zu vernetzen und sich gegenseitig – im positiven wie im negativen Sinne - zu bestärken. Auch diese Form der „**Solidarität**“ kann die Verbreitung digitaler Gewalt befeuern, nämlich dann, wenn bei den TäterInnen der Eindruck entsteht, dass es noch ganz viele andere Mitmenschen gibt, die die gleichen Ansichten vertreten und die diese somit in ihrem Tun zusätzlich bestärken und zum Weitermachen animieren.

- Ein weiteres wichtiges Merkmal von Social-Media Diensten ist die **Emotionalisierung der Kommunikation**. Das Systemdesign der einschlägigen Plattformen ist nicht primär auf sachlichen Austausch oder gar Konsensbildung ausgerichtet, sondern auf die Erzeugung von positiven Emotionen auf Seiten der NutzerInnen. Machen diese beständig positive emotionale Erfahrungen bei der Nutzung des Dienstes, kehren sie auch regelmäßig zu ihm zurück und sichern somit den Erfolg des Geschäftsmodells. Die Dienste richten daher ihr gesamtes Design genau auf diesen Aspekt aus: über „Like-Buttons“ unterschiedlicher Ausprägung lassen sich Anerkennung, Zustimmung oder Bewunderung zum Ausdruck bringen. Um

diese wertvolle digitale Emotionswährung zu erhalten, muss man sich möglichst von der Vielzahl der geposteten Beiträge abheben und diese im besten Fall übertreffen. Somit entsteht eine Art digitaler Bieterwettbewerb beim Buhlen um virtuelle Anerkennung, was mit Blick auf die Verbreitung digitaler Gewaltakte nicht selten dazu führt, dass diese immer extremer werden, in der Hoffnung, von der eigenen Community oder in der eigenen Echokammer „Echokammer“ (Filterblase³) möglichst viel Aufmerksamkeit, Zustimmung und Anerkennung zu erhalten. Dazu kommt eine algorithmische technische Strukturierung der Plattform, so dass den UserInnen immer thematisch Ähnliches angezeigt wird.

An welchen Zielen orientiert sich ein Umgang mit den Unseens

Bei der Frage der Zielorientierung im Umgang mit dem Unseen „Digitale Gewalt“ gilt es, die Bedarfe auf Seiten der involvierten Akteure – TäterInnen, Opfer, Social-Media Provider und den Strafverfolgungsbehörden – zu berücksichtigen

Auf Seiten der TäterInnen muss ein Bewusstsein geschaffen werden, dass das

Netz nicht mehr als rechtsfreier Raum wahrgenommen wird und dass ihr Handeln nicht folgenlos bleibt. Über eine verstärkte Rechtsdurchsetzung mit Hilfe des NetzDG⁴ (NetzwerkDurchsetzungsgesetz– NetzDG, seit 2017) hinaus müssen Effekte erzielt werden, der potenzielle TäterInnen von der Ausübung digitaler Gewaltakte abhält. Dies

kann über verstärkte Präventionsarbeit erfolgen.

Antisoziales Verhalten muss bekämpft werden, indem die gefühlte sozial-mediale Distanz zum Opfer abgebaut und Empathie eingeübt wird. Dies sollte in die technischen Entwicklung und die Standards von Social Media Plattform Eingang finden und könnte z.B. mittels allgemein und rechtlich anerkannter, transparent überprüfbarer und ethisch begründeter Entwicklungs- und Betriebsprozesse sowie Zertifikaten und Audierungen seitens der globalen Unternehmen geschehen.

Die Adressaten digitaler Gewalt müssen dazu befähigt werden, sich aus ihrer Opferrolle zu befreien bzw. im besten Fall gar nicht erst zum Opfer zu werden. Dazu gehören präventive Maßnahmen wie die Aufklärung über das Phänomen selbst als auch die Bekanntmachung von bestehenden Hilfsangeboten – wie z.B. Beratungsstellen, die Betroffene geschlechterspezifischer -auch digitaler - Gewalt beraten und unterstützen oder die zahlreichen Medienkompetenzangebote der Medienanstalten. Ferner müssen psychologische Hilfsangebote zur Verfügung stehen, mit denen negative Folgen digitaler Gewalt professionell

begleitet und bewältigt werden können – diese sollten online und offline angeboten werden und auch im Bereich der geschlechtsspezifischen digitalen Gewalt sensibilisiert sein oder auf die professionellen Angebote verweisen können.

Die Provider von Social-Media Diensten sind wirtschaftliche Profiteure der über ihre Plattformen stattfindenden Kommunikation. Sie müssen daher ihrer Verantwortung gerecht werden und über die Ausgestaltung ihrer Dienste dafür sorgen, dass die Verbreitung unterschiedlichster Formen von digitaler Gewalt nicht befördert, sondern weitestgehend verhindert wird. Ein Rückzug auf den Standpunkt, lediglich Anbieter einer technischen Infrastruktur zu sein, ist ungenügend. Es ist nach Verfahren zu suchen, in denen etwa Selbstverpflichtungsmassnahmen von Betreibern von Sozialen Netzwerken zur Unterbindung von kritischen Informationen wirkungsvoll zu Anwendung kommen. Die Einrichtung von Beiräten mit bestimmten Rechten wäre hier eine Option.

Strafverfolgungsbehörden und Polizei benötigen eine Sensibilisierung für das Problem der digitalen Gewalt und müssen ihre Aufgabe erkennen, diese Gewaltakte ernst zu nehmen – auch wenn sie zunächst „nur

digital“ erscheinen – so können diese die Fortsetzung von bestehenden Machtverhältnissen darstellen – nur eben mit digitalen Mitteln. Dazu ist es wichtig den Opferschutz auf allen Ebenen zu gewährleisten und nachhaltiger als bisher zu bearbeiten. Immer noch machen Opfer digitaler Gewalt zu oft die Erfahrung, dass ihren Anzeigen nicht ernsthaft nachgegangen wird oder sie die Empfehlung erhalten, doch einfach soziale Medien nicht mehr zu nutzen (Opfer-Täter-Umkehr, Victimblaming). Hier muss

weitere Sensibilisierungsarbeit für den Bereich der digitalen Gewalt erfolgen. In diesem Kontext wurde u.a. in NRW bereits 2016 eine erste Schwerpunktstaatsanwaltschaft eingeführt (Zentral- und Ansprechstelle Cybercrime Nordrhein-Westfalen (ZAC), die seit 2018 sich auch mit Hassrede beschäftigt. Bayern zog 2019 mit Sonderdezernaten zu Hatespeech nach.

Welche Maßnahmen sind für welche Ziele sinnvoll

Bei einer Ableitung von Maßnahmen sind eine Reihe von Abwägungsprozessen, Dilemmas und Konflikten zu beachten. Zu letzteren gehören, dass eine große Anzahl (ca. 90%⁵) der Interaktionen (VPN-) verschlüsselt vor sich gehen. So steht etwa der Wunsch nach der Schaffung von rechtlichen Rahmenbedingungen, die es in begründeten Fällen ermöglichen, die Anonymität der TäterInnen aufzuheben und ihre wahre Identität zu ermitteln, in Konflikt mit dem Ziel, durch Verschlüsselung den NutzerInnen Anonymität und (Daten-)Sicherheit zu gewährleisten. Es besteht zudem das Problem, dass die großen Anbieter von sozialen Medien weltweit operieren, es

aber verlangt wird, den jeweiligen nationalen Gesetzen zu genügen. Wir denken, dass für diese grundsätzlichen Probleme die EU einen erfolgversprechenderen Rahmen bildet, als der nationale Rahmen, da es wenig machbar und sinnvoll erscheint, diverse nationale Regelungen zu realisieren.

Es braucht eine Form institutionalisierter Schnittstellen (etwa in Form von Beiräten oder Aufsichtsräten) und rechtlicher Rahmenbedingungen, die es erlauben, die Anbieter sozialer Medien wirkungsvoll zur Unterbindung von Digitaler Gewalt zu bringen. Dies würde eine Erweiterung des NetzDG

(siehe Vertiefende Anmerkung 2) bedeuten. Eine solche Erweiterung würde eine Erweiterung der Haftungspflicht der Anbieter von sozialen Medien bedeuten. Ob und inwieweit weitergehende Maßnahmen im europäischen Rahmen (und in Einzelfällen national) zu ergreifen sind, sollte in geeigneten Verfahren der öffentlichen Beteiligung (partizipativen Verfahren) mit Vertretern aus allen Stakeholdergruppen vordiskutiert werden. Eine Beurteilung, z.B. von Vertretern des Europäischen Parlaments oder anderen erarbeiteten Vorschläge und Gesetzen, sollte ebenfalls Gegenstand von partizipativer Begutachtung werden,⁶

Da jeder potenziell sowohl zum/zur TäterIn als auch zum Opfer digitaler Gewalt werden kann, ist eine universelle, präventive Aufklärungsarbeit unerlässlich, um bei allen Akteuren ein Bewusstsein für die Problematik zu schaffen. Diese Art von Aufklärung und Medienkompetenzschulung muss möglichst früh beginnen, da sich Kinder mittlerweile bereits sehr früh im Netz bewegen, dort kommunizieren, jedoch die möglichen Konsequenzen ihres Handelns und die Rahmenbedingungen der digitalen Interaktion aus entwicklungspsychologischen Gründen meist noch nicht einschätzen kön-

nen. Aber auch die heutige Elterngeneration, die z.T. auch sehr unbedarft mit digitalen Kommunikationsmöglichkeiten umgeht, muss sensibilisiert werden (Stichwort: Sharenting und die damit verbundene Verletzung der Persönlichkeitsrechte der Kinder). Ihr Umgang mit Medien beeinflusst maßgeblich das Verhalten ihrer Kinder und deren Vorstellung davon, was erlaubt, möglich und gesellschaftlich akzeptiert ist. In diesen Zusammenhang fällt auch die Stärkung potenzieller Opfer von digitaler Gewalt: Ihnen müssen Hilfsangebote und Anlaufstellen zur Verfügung gestellt werden, die sie über ihre Rechte und Möglichkeiten aufklären und sie bei der Überwindung ihrer Krise beraten und begleiten. Unerlässlich ist hier auch die gezielte Schulung und Sensibilisierung von psychologischem Fachpersonal.

Provider von Social-Media Diensten sollten transparenter über ihre Löschvorgänge berichten und Meldeverfahren einheitlich und userInnenfreundlich (max. 3 Clicks) gestalten. Ferner müssen die Dienste leicht zugängliche Meldemöglichkeiten für die Opfer digitaler Gewalt vorhalten, über die diese eine schnelle Löschung/Beseitigung des Inhalts erwirken können. (Wiederholungs-)TäterInnen müssen konsequent von der

Plattform ausgeschlossen werden. Systemdesign-Elemente, die die Verbreitung digitaler Gewalt begünstigen, sollten überarbeitet oder ganz entfernt werden. Auch gegenüber den NutzerInnen sollte klar kommuniziert werden, dass jegliche Formen digitaler Gewalt zum sofortigen Ausschluss aus dem Dienst führen und dass die entsprechenden Nutzerdaten im Falle von strafrechtlich relevanten Inhalten an die Strafverfolgungsbehörden weiter gegeben werden.

Darüber hinaus sollte eine

- Klärung erfolgen, ob digitale Gewalt als Computerkriminalität (Cybercrime)⁷ einzustufen ist

- unabhängige Clearingstelle zur Klärung von Fällen – vorgeschaltet einem Gerichtsverfahren – geschaffen werden, welche die NutzerInnen über Rechte und Pflichten gegenüber Plattformen und Sozialen Medien informiert
- Verstärkung des Bundesamt für Sicherheit und Informationstechnik so erfolgen, dass gewaltfördernden Aspekten von Technik (z.B. Spyapps/Spyware) stärker eingeschränkt werden und unabhängige, bestehende Beratungsstrukturen gegen Gewalt mit hinreichenden digitalen Kompetenzen und Technik ausgestattet werden.

Begründung für die Orientierungen

Um die Gefahr/das Unseen der Digitalen Gewalt zu vermindern, müssen auf europäischer Ebene institutionalisierte Schnittstellen (z.B. Beiräte) und rechtliche Rahmenbedingungen geschaffen werden. Präventive Medienkompetenzangebote und professionelle Hilfsangebote sollten gestärkt werden, besonders adoleszente UserInnen und Frauen sind zu berücksichtigen. Social Media Dienste müssen einheitliche und nutzerfreundliche Meldeverfahren anbieten und transparent über Löschvorgänge berichten.

Die Auseinandersetzung mit dem Unseen „Digitale Gewalt“ zeigt, dass wir es mit einem Phänomen zu tun haben, das an der Schnittstelle sorgfältig abzuwägender Rechtsfragen bzw. den damit verbundenen Möglichkeiten staatlicher Intervention, der weitergehenden Verantwortungsübernahme privatwirtschaftlich organisierter Unternehmen, der präventiven Aufklärung und (Fort-)Bildung aller Personen, die sich privat oder beruflich mit Social Media Diensten beschäftigen sowie der Bereitstellung von Hilfsangeboten für Betroffene zu verorten ist. Alle Überlegungen zur effektiveren Rechtsdurchsetzung, Strafverfolgung und Täteridentifizierung müssen stets sorgsam im Hinblick auf eine Wahrung anderer Rechtsgüter wie Meinungs- und Informationsfreiheit und die möglichen Folgen für unsere freiheitlich-demokratische Grundordnung diskutiert und hinterfragt werden. Hier müssen auch die Anbieter von Social Media Diensten über die Ausgestaltung ihrer Dienste und die Ausarbeitung und Evaluierung ihrer Selbstverpflichtungsmaßnahmen einen Beitrag leisten und sich am Diskurs beteiligen. Gleichzeitig muss gewährleistet werden, dass jeglicher Form digitaler Gewalt effektiv begegnet werden kann, insbesondere um Meinungsvielfalt und gewaltfreie Diskurse zu ermöglichen

und das Netz zu einem Kommunikationsort zu machen, an dem sich jeder Mensch unabhängig von Alter, Geschlecht, Herkunft, sexueller Orientierung etc. angstfrei beteiligen kann. Wesentlich dazu beitragen kann und muss eine vertiefte Aufklärung aller involvierten AkteurInnen sowohl zu den Ursachen und Formen digitaler Gewalt, als auch zu den zur Verfügung stehenden Handlungsoptionen. Nur durch ein kluges und durchdachtes Zusammenwirken von restriktiven und präventiven Maßnahmen wird zukünftig die Eindämmung von unterschiedlichen Phänomenen digitaler Gewalt möglich sein.

Literatur zu den wesentlichen Aussagen

Appel, H., Gerlach, A. L., & Crusius, J. (2016). The interplay between Facebook use, social comparison, envy, and depression. *Current Opinion in Psychology*, 9, 44–49. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.10.006>

Amnesty International, Umfrage Online Missbrauch bei Frauen, 2017 v abgerufen am 08.04.2020

bff e.V. (2020), <https://www.frauen-gegen-gewalt.de/de/anriffe-im-oeffentlichen-digitalen-raum.html>, abgerufen am 08.04.2020

Boulianne, S. (2015). Social media use and participation: A meta-analysis of current research. *Information, Communication & Society*, 18(5), 524–538. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1008542>

Brooks, S. (2015). Does personal social media usage affect efficiency and well-being? *Computers in Human Behavior*, 46, 26–37. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.053>

Büchi, M., Festic, N., & Latzer, M. (2018). How social well-being is affected by digital

inequalities. *International Journal of Communication*, 12(0), 21.#

Geschke, Daniel; Kläßen, Anja; Quent, Matthias ; Richter, Christoph: Hass im Netz – Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie, IDZ Jena (2019), https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/_Hass_im_Netz_-_Der_schleichende_Angriff.pdf, 28

Hartmann, A. (2017) Ergebnisse einer Umfrage unter Frauenberatungsstellen und Frauennotrufen im bff., <https://www.frauen-gegen-gewalt.de/de/aktuelle-studien-und-veroeffentlichungen.html>, abgerufen am 8.4.2020

Lembke, Ulrike (2017), Kollektive Rechtsmobilisierung gegen digitale Gewalt, Epa-per, Gunda-Werner-Institut, Heinrich Böll Stiftung, 2017

Computer Security and Privacy for Survivors of Intimate Partner Violence Research (2019) <https://www.ipvtechresearch.org/research>

Vertiefende Anmerkungen

¹ Ebenso sollten folgende Mechanismen beachtet werden, die mit „Gewalt“ im breiteren Sinne zusammenhängen: 1. Sozialer Druck („Social Pressure“) bezieht sich auf zahlreiche Phänomene, die im Internet, im Speziellen in sozialen Medien, von Bedeutung sind. Der soziale Druck muss unter anderem im Kontext von sozialen Vergleichsprozessen betrachtet werden, die zu negativem Affekt führen können. Beispielsweise können NutzerInnen in sozialen Medien ständig mit dem Schönheitsbild von sehr schlanken und sportlichen Models konfrontiert werden. In Bezug darauf stellen sich gerade die häufig bearbeiteten Fotografien von solchen Models auf beispielsweise Instagram als problematisch dar. Dies kann als manipulierte Darstellung von Daten angesehen werden. Die fehlerhafte Darstellung des Körpers und die fehlgeleitete Einschätzung der NutzerInnen, diese Fotografien seien echt (unbearbeitet) und ein Abbild von normalen Personen, können weitreichende unerwünschte Auswirkungen für Individuen haben. Dies ist vor allem bei dem Vorliegen einer wahrgenommenen Diskrepanz der Fall; wenn also der Ist-Zustand (Körper des/der NutzerIn) nicht dem Soll-Zustand (bearbeitete Fotografie des Models) entspricht. Diese wahrgenommene Diskrepanz kann einen negativen Einfluss auf das Selbstbild, das Selbstbewusstsein und Emotionen sowie Affekt (bis hin zur Depression) haben und Neid hervorrufen (Appel, Gerlach, & Crusius, 2016). Auch sonst wird auf sozialen Medien auf Perfektion gesetzt: NutzerInnen werden täglich mit perfekten Wohnungen, perfekten und häufigen Reisen, oder einem idealisierten Lebensstil von Online-Persönlichkeiten (oder auch „InfluencerInnen“) konfrontiert. Die perfekten Darstellungen sind auch in Verbindung mit dem Begriff „Highlight-Reels“ bekannt. 2. Zuletzt beschreibt das Phänomen „Normalisation of the Weirdo“ die Möglichkeit, über soziale Medien sehr einfach Bekanntschaften zu zahlreichen (auch räumlich entfernten) Personen zu schließen, die die gleichen Interessen haben (zusätzlich besteht ein Zusammenhang mit den weiter unten eingeführten „Echokammern“ / „Filterblasen“). So finden sich auch Personen mit seltenen, seltsamen oder sogar schädlichen Interessen in einer Interessensgemeinschaft. Das Vorhandensein einer solchen Gemeinschaft führt zu der Wahrnehmung, das eigentlich schädliche Interesse sei normal. Dies kann wiederum zu einer Verstärkung schädlicher Interessen führen (siehe soziale Gruppen wie „Pro Ana“, die sich positiv über Anorexie (Magersucht) äußern).

² Das NetzDG hilft Personen, die in den sozialen Medien Opfer geworden sind, wird ein Weg eröffnet, gegen die Urheber derartiger Inhalte vorzugehen. Der Anbieter darf im Einzelfall (gerichtliche Anordnung, nach der Novellierung auch eines AG ausreichend) Auskunft über bei ihm vorhandene Daten erteilen, soweit dies zur Durchsetzung zivilrechtlicher Ansprüche erforderlich ist. Darunter fallen regelmäßig IP-Adressen die eine Identifizierung von TäterInnen stark vereinfacht. Zusätzlich soll eine zukünftige Überarbeitung des NetzDG Anbieter dazu verpflichten verschiedenen Delikte direkt an das Bundeskriminalamt zu melden:

- Verbreiten von Propagandamitteln und Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen
- Vorbereitung einer schweren staatsgefährdenden Gewalttat sowie Bildung und Unterstützung krimineller und terroristischer Vereinigungen

- Volksverhetzungen und Gewaltdarstellungen sowie Störung des öffentlichen Friedens durch Androhung von Straftaten
- Belohnung und Billigung von Straftaten
- Bedrohungen mit Verbrechen gegen das Leben, die sexuelle Selbstbestimmung, die körperliche Unversehrtheit oder die persönliche Freiheit
- Verbreitung kinderpornografischer Aufnahmen

Hier sind auch einiger der im Vorfeld beschriebenen Tatbestandsmerkmale aufgelistet. Grundsätzlich gilt bei der strafrechtlichen Ermittlung natürlich immer, dass es auch digitale Gewaltdelikte gibt, bei denen eine Staatsanwaltschaft zu ermitteln hat (z.B. Hassdelikte). Bei der den Beleidigungstatbeständen (Beleidigung, Üble Nachrede, Verleumdung) handelt es sich jedoch um Antragsdelikte. Beleidigung ist nicht gleich Gewalt. Die juristische Definition von Gewalt ist nach der heutigen Rechtsprechung zu definieren als körperlich wirkender Zwang durch die Entfaltung von Kraft oder durch sonstige physische Einwirkung, die nach ihrer Intensität dazu geeignet ist, die freie Willensentschließung oder Willensbetätigung eines anderen zu beeinträchtigen (z.B. Nötigung). Das trifft so auf eine Beleidigung in der Regel eher nicht zu. Die Nutzung des Begriffs Digitale Gewalt in diesem Text geht über die juristische Definition hinaus.

³ <https://de.wikipedia.org/wiki/Filterblase>

⁴ https://www.bmjv.de/DE/Themen/FokusThemen/NetzDG/NetzDG_node.html

⁵ Infotech News. (2019). HTTPS encryption traffic on the Internet has exceeded 90%. Retrieved from <https://meterpreter.org/https-encryption-traffic/>

⁶ Eine die staatliche Autorität verstärkende Variante würde darin bestehen, erweiterte Befugnisse einzuräumen, in dem in rechtlich eindeutigen Fällen entsprechenden legitimierten staatlichen Stellen Zugang zu Nutzerdaten zur Verfügung gestellt werden. Denkbar wäre hier ein Nummernschild-Ansatz in Analogie zum Straßenverkehr: jedem User ist ein Code zugeordnet, der zur Verfügung gestellt wird und über den die Identität der TäterInnen herausgefunden werden kann. So bestünde weiterhin keine Klarnamenpflicht, dennoch könnten User bei klaren Rechtsverstößen durch eine staatlich legitimierte Stelle identifiziert werden. Eine solche Variante ist mit verschiedenen Risiken des Missbrauchs dieser Möglichkeiten durch staatliche und anderer Akteure abzuwägen. Von besonderer Bedeutung ist hier der SanBernadino Fall aus den USA. Ein Terrorist hatte 14 Personen erschossen. Der Geheimdienst FBI verlangte Zugang zum Code des Handy's. Der CEO von Apple, Tim Cook verweigerte den Zugriff, da er das den Schutz der Privatheit der Kunden höher einschätzte als die Verfügbarkeit der Daten durch die staatliche Sicherheitsbehörde (siehe: Blakely, T., Elam, K., Langley, D., Morrison, W., & Robinson, D. (2016). Apple's conundrum: Liberty vs. security and modern terrorism. *Intellectual Archive*, 5(3), 32.37.)

⁷ <https://www.landtag.sachsen-anhalt.de/fileadmin/files/drs/wp7/drs/d4785dak.pdf>

Soziale Medien und Demokratiefähigkeit

Social media and democracy on an individual level

Kurztitel

Demokratiefähigkeit

Autoren

Philip Freytag, Lisa-Maria Neudert, Roland W. Scholz, C. Sindermann

Supplementarische Information SI 5.1
zum Kapitel «Soziale Medien, digitale Daten und ihre Auswirkungen auf den einzelnen Menschen»
von F. Ebner, P. Freytag, H. Gleiss, R. Hess, N. Kersting, C. Montag, L.-M. Neudert, C. Reher, A. Schenk, C. Sindermann, B. Thull. In: R.W. Scholz, et al. (Hrsg.) Weißbuch: Orientierungen zum verantwortungsvollen Umgang von digitalen Daten. N.N. Verlag, N.N. Ort

Für das dauerhafte Gelingen einer demokratischen Grundordnung müssen unter anderem Voraussetzungen erfüllt sein, die auf Ebene der einzelnen Individuen einer Gesellschaft angesiedelt sind. Zu diesen individuellen Eigenschaften gehört die Befähigung zu einer kompetenten und kundigen Wahlentscheidung sowie die Fähigkeit und Bereitschaft politischer Mitwirkung. Solch eine politische Mündigkeit Einzelner kann durch Strukturen oder Wirkungen Sozialer Medien direkt gefährdet sein oder indirekt unterwandert werden.

Zu den direkten Gefährdungen gehören beispielsweise die Manipulation von Daten und (un-)bewusste Meinungsbeeinflussung (Irreführung): Auf Grundlage von Fehlinformationen können Ein-

zelle keine souveränen Entscheidungen treffen. Demokratische Souveränität und politische Mündigkeit sind also beispielsweise dann gefährdet, wenn Einzelne keine Möglichkeiten haben, die Güte von Informationen zu überprüfen oder die Mechanismen ihrer Generierung zu erkennen. Hinzu kommen indirekte Auswirkungen weiterer Veränderungen der Informationsökonomie Sozialer Medien: Da Daten in diesen Medien weitgehend auf Grundlage personalisierter Profile algorithmisch sortiert werden, erhalten Individuen verstärkt jene Informationen, die ihre eigenen Vorannahmen unreflektiert verstärken. Es kommt tendenziell zur Bildung von Echokammern und Filterblasen; eine selbstkritische Meinungsbildung der Bürger*innen wird zunehmend unwahrscheinlich. Wer sich allein auf diese Weise informiert, dem drohen neue und kritische Perspektiven verloren zu gehen bis hin zum Verlust eines ausgewogenen Realitätssinns („*Reality-Shift*“¹). Will man politische Mündigkeit und Demokratiefähigkeit Einzelner sicherstellen, so müssen Individuen in die Lage versetzt werden, beurteilen zu können, was eine zuverlässige Informationsquelle ist. Hier erscheinen regulatorische Eingriffe zur Aufrechterhaltung der informationellen Selbstbestimmung der Individuen erforderlich („*Reliable Information Act*“). So lässt sich die Herkunft von Informationen grundsätzlich, zumindest in Teilen, nachverfolgen. Die Ergebnisse verlässlicher Informationsquellen sollten bei Suchanfragen daher bevorzugt dargestellt werden. Dazu braucht es regulatorische Mechanismen zur Informationsstratifizierung. Um eine generelle Ausgewogenheit der Informationsversorgung zu ermöglichen, erscheint es zudem erforderlich, die Informationsarchitektur Sozialer Medien so zu organisieren, dass eine Vielfalt politischer Ansichten und weltanschaulicher Positionen durch Voreinstellungen der IT-Struktur garantiert ist („*Diversity by Design*“).

Beschreibung der Unseens

Demokratie kann als ein gesellschaftliches Regelungssystem verstanden werden:² Gesetzliche und verfassungsmäßige Grundsätze und Vorschriften, politische Ordnungen und Systeme sowie Macht und Verfügungsbefugnisse (gewählter) politischer Akteure werden darin durch die (Wahl-)Stimmen der Bürger*innen sowie die Beteiligung der Bürger*innen an politi-

schen Prozessen (wie der Teilhabe an Parlamenten) bestimmt. Durch die herausgehobene Stellung der Wahl politischer Themen oder Repräsentanten durch Bürger*innen, kommt der politischen Urteilsfähigkeit der oder des Einzelnen eine nur schwer zu überschätzende Bedeutung für die Demokratiefähigkeit einer Gesellschaft zu. Von

dieser Urteilsfähigkeit steht jedoch zu befürchten, dass sie durch die Wirkweisen der Sozialen Medien ausgehöhlt wird.

Betrachtet man den einzelnen Menschen, so gibt es eine Reihe von normativen Merkmalen, die seine Demokratiefähigkeit beschreiben.³ Dazu gehört die Möglichkeit informationeller Selbstbestimmung: Das angemessene, unverfälschte „Informiert-Sein“ („*the right to know*“) kann als ein Grundrecht der Demokratie begriffen werden. Aus der Sicht Einzelner wird jedoch die Vertrauenswürdigkeit der Information, und somit der Daten, durch den Erfahrungsraum Soziale Medien in grundsätzlicher Weise in Frage gestellt: Die Informationsarchitektur Sozialer Medien erschwert die aktive und souveräne Informationsbeschaffung und Erkenntnisgenerierung; sie befördert eine passive und von Dritten abhängige Wissenskultur.⁴

Damit drohen Abhängigkeiten und Asymmetrien, die die deliberativen und diskursiven Prozesse einer demokratischen Ordnung beeinträchtigen. Dies betrifft insbesondere die Anerkennung der Andersartigkeit (der Meinungen und Forderungen) Anderer, das Akzeptieren von Mehrheitsent-

scheidungen sowie Kompromisse und Abwägungs- und Verhandlungsprozesse (um Mehrheiten zu erlangen).⁵

Hier zeigt sich, dass der Übergang von den **klassischen Massenmedien** zur vermeintlich autonomen Informationsbeschaffung eine Verschiebung des Agenda-Settings bedeutet.⁶ So wurde die Informationsauswahl bei den Massenmedien durch Redaktionen und Journalist*innen geleistet („Gate-Keeper“); in den Sozialen Medien hingegen gibt es eine Vielzahl von professionellen Anbietern sowie mehr oder weniger aktive nichtprofessionelle Nutzer*innen, die Informationen erzeugen („mass-self communication“). Hinzu kommen Personalisierungsfunktionen wie Priorisierungen oder Streichungen einzelner Informationen.

Die Auswirkungen Sozialer Medien sind umstritten. So gibt es optimistische Einschätzungen, wonach diese auch als Katalysator für demokratische Prozesse dienen könnten.⁷

Dazu wäre allerdings die Klärung der Frage vorauszusetzen, welche Auswirkungen auf die Demokratiefähigkeit die Systemdesigns Sozialer Medien haben. Konkret gefragt:

Was sind die Mechanismen und Kriterien, wonach Daten und Informationen sortiert werden? Bekannt sind bspw. Prozesse wie **Microtargeting** oder der Einsatz von **Social Bots**, die sich effektiv darin gleich sind, dass Einzelne ihr Wirken allenfalls vermuten können; Reichweite und grundsätzliche Beeinflussungsrichtung bleiben jedoch unerkannt.

Zusammenfassend muss man festhalten, dass in Sozialen Medien Informationen mit unkontrollierter Breite und Güte vermittelt werden. Diese Informationen unterliegen teilweise nicht nachvollziehbaren Verzerrungen, Verdrehungen und Fälschungen. Dies kann zu Werbezwecken, politischer, religiöser und anderweitiger Propaganda, Mobilisierung und Demobilisierung bezogen auf Wahlen und auf politische Prozesse dienen. Solche „Informationen“ kommen zum großen Teil aus Quellen, deren Ursprünge nicht nachvollziehbar sind.

Hinzu kommen Verstärkungsprozesse, welche unter anderem bedingt sind durch sogenannte **Filterblasen** (durch Algorithmen geschaffene personalisierte Darbietung von Informationen im Internet), durch **Echokammern** (es werden nur bestimmte, potenziell zu den schon vorhandenen Einstellungen passende Informationen wiederholt dargeboten) oder **Political Social Bots**, welche in subtiler (unbemerkt) und sublimier (unbewusster) Form die Herausbildung bestimmter Meinungen gezielt beeinflussen. **Zusammengenommen** ist dadurch sogar eine leistungsfähige politische Überwachung und eine gleichermaßen technologische wie sehr nachdrückliche politische Beeinflussung Einzelner, und damit einer gesamten Demokratie, möglich (**Political Surveillance Society**).

Ursachen und Erklärung zur Entstehung dieses Unseens

Viele Mechanismen der Sozialen Medien beruhen auf Individualisierungs- und Personalisierungsfunktionen bereitgestellter

Informationen. Mittels Algorithmen erzeugen Soziale Medien, aber auch andere Internetakteure, Filterblasen (dies sind durch solche Algorithmen gefilterte Informations-

präsentationen). Auch eine digitale Echokammer (Umgebung, in der bestimmte Informationen, die potenziell zu der eigenen Einstellung passen, wie ein Echo immer wiedergegeben werden) kann durch Personalisierung entstehen. Mittels des Verhaltens und des Wahrnehmens von Informationen durch das Individuum lernt der Algorithmus die oder den Einzelnen kennen und schlussfolgert, welche Informationen dieses Individuum am meisten ansprechen, also in ihrer oder seiner Meinung bestätigen. Algorithmen innerhalb Sozialer Medien filtern daraufhin alle vorhandenen Informationen und zeigen jedem Individuum vor allem das, was für das entsprechende Individuum als passend eingeschätzt wird und es auf der Plattform hält. Dadurch wird das Medium selbst zum Gate-Keeper und der Algorithmus zum Analysewerkzeug. Durch die selektive Informationspräsentation kann es zu einer Verstärkung des **Confirmation Bias** (Interpretation von Informationen, sodass diese ins bestehende Weltbild passen) kommen. Durch das digitale Echo einer Meinung, ohne Verfügbarkeit alternativer Informationen, entsteht eine Verzerrung der wahrgenommenen Realität („Reality Shift“).

Aus diesem Wandlungsprozess könnte somit eine Reduktion von Vielfalt in der Meinungsbildung und -äußerung („silencing personal opinion“) resultieren, mit allen sich daraus ergebenden demokratiepolitischen Konsequenzen. Auch interpersonelle Kommunikation (siehe 5.2.) wird durch diese Prozesse erschwert.

Die voranschreitende „Datafizierung“ kann dabei nicht nur zu einer verstärkten Kommerzialisierung von Lebensbereichen führen. Regelmäßig wird über Datenschutzverletzungen in den sozialen Medien berichtet. Skandale wie der um Cambridge Analytica führen großen Bevölkerungsteilen regelmäßig vor Augen, dass das Individuum nicht mehr nur real, sondern auch digital existiert. Zudem wird deutlich, dass diese **digitale** Existenz zu Interessen geleiteten Schlussfolgerungen von Sozialen Medien und sonstigen Akteuren führen kann. An diese Schlussfolgerungen schließen sich Handlungen an, die das Individuum betreffen (personalisierte Werbung, Meinungsbeeinflussung, etc). Das Wissen um diese Mechanismen kann ein permanentes Gefühl von Überwachung hervorrufen, welches zu einer Abschreckung („Chilling Effekt“) führen kann: einer abnehmenden Bereitschaft Einzelner, tendenziell

konträre Meinung zu äußern, um nicht mit den potenziellen Negativreaktionen konfrontiert sein zu müssen.

Effektiv bedeutet dies eine Selbstzensur der Meinungs- bzw. Kommunikationsfreiheit, was eine demokratiepolitisch verheerende Wirkung darstellt.

In diesem Zusammenhang erwähnenswert sind auch „Chilling effects on speech“ durch algorithmische Entscheidungen. Zusätzlich, und wie oben bereits kurz erwähnt, sind mögliche politische und kommerzielle Manipulationen zu beachten, die – personalisiert und durch „Microtargeting“ und „Social Bots“ unterstützt – von Interessengruppen außerhalb der Plattformanbieter und deren Algorithmen verwendet werden. Eine Vielzahl von Anbietern in den sozialen Medien ermöglicht das zielgerichtete Ausspielen von Botschaften an (über Algorithmen) definierte Zielgruppen gegen Bezahlung. So kann bereits länger praktiziertes

„Microtargeting“ effizient in sozialen Medien fortgesetzt werden. Unter Zuhilfenahme von „Social Bots“ kann darüber hinaus viel häufiger und intensiver mit der gewünschten Zielgruppe in Kontakt getreten werden. In diesem Zusammenhang ist auch die Überwachung politischer und wirtschaftlicher Prozesse zu diskutieren. So, wenn Daten an Geheimdienste weitergeleitet werden.

Zusätzlich ist auch die Problematik zunehmender gezielter Desinformation, auch als „Fake News“ diskutiert, zu beachten. Hier werden zwei Faktoren kombiniert: Das angenommene Einordnen von Individuen in „Filterblasen“ und „Echokammern“, in welche dann zielgruppengenau externer, bezahlter (manipulierter) Inhalt gespielt werden kann. Dies unterwandert tendenziell die Entscheidungsfähigkeit der oder des Einzelnen. Für die jeweiligen Nutzer*innen verstärkt sich durch die Vielzahl von gleichen Inhalten der Confirmation Bias.

An welchen Zielen orientiert sich ein Umgang mit den Unseens

Seit den antiken Staatslehren herrscht Eignigkeit darüber, dass Individuen über eine

gewisse Eignung verfügen können müssen, um zu politischer Teilhabe befähigt zu

sein.⁸ Dabei kommt dem Staat die Aufgabe zu, die Ausbildung solcher Eignung zu befördern. Er tut dies beispielsweise schon durch die Wahrnehmung seines Bildungsauftrags, durch die Bereitstellung eines öffentlichen Schul- und Bildungssystems. Darin geht es nicht nur um das Erlernen von Fachkenntnissen, sondern vor allem um die Fähigkeit zum selbstständigen Denken; so der Aufklärungsanspruch seit Kant. Solcher Erziehungs- und Aufklärungsanspruch ist jedoch an die „öffentliche Darstellung der Wahrheit“⁹ geknüpft. Dem Staat kommt dabei nicht die Aufgabe zu, zu entscheiden,

was wahr ist, sondern die öffentliche Auseinandersetzung über diese Frage zu ermöglichen.¹⁰ Daraus leitet sich der Auftrag ab, Asymmetrien und Verzerrungen beim „öffentlichen Zugang zu Wahrheit“ zu vermeiden. Positiv gewendet: Der Staat muss den öffentlichen Zugang so gestalten, dass jeder Einzelne, sich selbst eine kritikfähige Meinung bilden kann. Es geht um die Sicherung politischer Mündigkeit seiner Bürger*innen, ohne die Demokratie nicht gelingen kann. Dazu braucht es eine pluralistische Datenpolitik, die die informationstechnologischen Systemdesigns Sozialer Medien demokratiekompatibel gestaltet.

Welche Maßnahmen sind für welche Ziele sinnvoll

Will man übermäßige Personalisierung von Informationen verhindern oder begrenzen, müssen Einzelne in der Lage sein, zu erkennen, woher die jeweiligen Informationen stammen: Es braucht Transparenz bei der Herkunft von Daten und Informationen. Diese Transparenz kann durch Daten-Verwertungszertifikate (z.B. Block-Chain-Technologien) bereitgestellt werden.

Da Informationen stets auf die eine oder andere Weise ausgewählt werden, braucht es auch eine verbesserte Soziale Medien-Kompetenz der und des Einzelnen. Die Steuerung und Gestaltung der Soziale Medien-Kompetenz Einzelner erweist sich so als politischer Handlungsspielraum.

Dabei ist folgende Wechselwirkung beachtenswert: Die Soziale Medien-Kompetenz

Einzelner entfaltet sich umso wirkungsvoller, wenn sie mit einer Transparenz der Informationsfilter kombiniert wird: Datentransparenz auf der Seite der Provider - Datenkompetenz auf der Seite der Bürger*innen.

Um Einzelne vor intransparenten kommerziellen und politischen Beeinflussungen Dritter zu schützen, erscheint es erforderlich, den Nutzer*innen eine Personalisierungshoheit einzuräumen: Einzelne sollten selbst entscheiden können, welche Datenpräferenzen sie setzen und auf die Folgen aufmerksam gemacht werden.

Da es hier jedoch auch gilt, die staatstragende Rolle etablierter Parteien zu berücksichtigen, erscheint es geboten, Kooperationsformate von Bürger*innen, politischen

Parteien und Providern zu entwickeln. Dies könnte so aussehen, dass allein die an solcher Zusammenarbeit mitwirkenden Unternehmen bspw. Data-Qualität-Audits erhalten. Darin könnten auch Regelungen zum Daten-Diversitäts-Design enthalten sein oder dazu, Nutzer*innen digitale Identitäten zuzuweisen, um sie von Social Bots unterscheiden zu können.

Schließlich empfiehlt es sich, die Medien-Daten-Kompetenz von Regierenden und öffentlichen Ämtern zu erhöhen und die Soziale Medien-Kompetenz von Parteien so zu regeln, dass Vielfältigkeit und Verantwortlichkeit von Inhalten nachvollziehbar wird.

Begründung für die Orientierung

Um die individuellen Voraussetzungen eines demokratischen Gesellschaftsmodells unter Prämissen der Informationsarchitekturen Sozialer Medien dauerhaft sicherzustellen, müssen Maßnahmen ergriffen werden, die im Alltag der Informationsbeschaffung der Bürger*innen Güte und Transparenz der Daten sicherstellen: Datentransparenz auf Seite der Provider - Datenkompetenz auf Seite der Bürger*innen, vermittelt durch Mechanismen die beides bestmöglich befördern.

In Demokratien gelten die Entscheidungen von Mehrheiten, die sich je nach Themelage immer wieder neu organisieren. Voraussetzung dafür ist die freie Meinungsbildung der oder des Einzelnen. Will man den

Zusammenhang von Freiheitlichkeit und Meinungsbildung aufrechterhalten, muss man ihn dort schützen, wo er gefährdet ist: in und im Umfeld der Daten-Architektur Sozialer Medien.

Literatur zu den wesentlichen Aussagen

- Bubner R (1996) *Welche Rationalität bekommt der Gesellschaft?* Vier Kapitel aus dem Naturrecht (Suhrkamp: Frankfurt a.M.).
- Habermas J (1962) *Strukturwandel der Öffentlichkeit* (Luchterhand: Frankfurt a.M.).
- Habermas J (1994) *Faktizität und Geltung*. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats. Vierte Aufl. (Suhrkamp Verlag, Frankfurt a.M.).
- Lynch, M. P. (2017), *The Internet of Us*. Knowing More and Understanding Less in the Age of Big Data (Norton: New York).
- May, M. (2007) *Demokratiefähigkeit und Bürgerkompetenzen: Kompetenztheoretische und normative Grundlagen der politischen Bildung* (Vol. 26). Berlin: Springer.
- Pörksen, B (2018) „Die Deregulierung des Wahrheitsmarktes. Von der Macht der Desinformation im digitalen Zeitalter“, in: Blamberger *et al.* *Vom Umgang mit Fakten*. Antworten aus Natur-, Sozial- und Geisteswissenschaften (Fink: Paderborn), p. 11-23.
- Rawls J (2005) *Political liberalism* (Columbia University Press, New York, N.Y.).
- Renn, O., Deuschle, J., Jäger, A., & Weimer-Jehle, W. (Eds.). (2007). Diskursive Verfahren zur Lösung von Ziel- und Transformationskonflikten. In *Leitbild Nachhaltigkeit: Eine normativ-funktionale Konzeption und ihre Umsetzung* (pp. 169–187). https://doi.org/10.1007/978-3-531-90495-5_7
- Strohschneider P (2018) „Wahrheit und Macht. Populistische und szientokratische Kurzschlüsse“. in: Blamberger *et al.* *Vom Umgang mit Fakten*, p. 1-11.
- Sugiyama M, *et al.* (2017) Unintended side effects of digital transition: Perspectives of Japanese Experts. *Sustainability* 9(12).
- Vortkamp, W. (2013). Wozu braucht die repräsentative Demokratie die Bürger? *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, 26(1). <https://doi.org/10.1515/fjsb-2013-0104>

Vertiefende Anmerkungen

¹ Sugiyama M, et al. (2017) Unintended side effects of digital transition: Perspectives of Japanese Experts. *Sustainability* 9(12).

² Rawls J (2005) *Political liberalism* (Columbia University Press, New York, N.Y.). Habermas J (1994) *Faktizität und Geltung*. Beiträge zur Diskurstheorie des Rechts und des demokratischen Rechtsstaats. Vierte Aufl. (Suhrkamp Verlag, Frankfurt a.M.).

³ May, M. (2007) *Demokratiefähigkeit und Bürgerkompetenzen: Kompetenztheoretische und normative Grundlagen der politischen Bildung* (Vol. 26). Berlin: Springer.

⁴ Lynch, M. P. (2017), *The Internet of Us*. Knowing More and Understanding Less in the Age of Big Data (Norton: New York).

⁵ Renn, O., Deuschle, J., Jäger, A., & Weimer-Jehle, W. (Eds.). (2007). Diskursive Verfahren zur Lösung von Ziel- und Transformationskonflikten. In *Leitbild Nachhaltigkeit: Eine normativ-funktionale Konzeption und ihre Umsetzung* (pp. 169–187). https://doi.org/10.1007/978-3-531-90495-5_7

Habermas J (1994).

⁶ Pörksen, B (2018) „Die Deregulierung des Wahrheitsmarktes. Von der Macht der Desinformation im digitalen Zeitalter“, in: Blamberger et al. *Vom Umgang mit Fakten*. Antworten aus Natur-, Sozial- und Geisteswissenschaften (Fink: Paderborn), p. 11-23.

⁷ So spricht Vorkamp (2013) davon, dass sie „Bürger-Sein“ ermöglichen. In der Rolle des „Bürger-Sein“ werden individualistische und egoistische Partikularinteressen mit sozialen Motivationen und einer Orientierung am Gemeinwohl verbunden. Um dies zu ermöglichen, braucht es institutionalisierte Räume politischer Beteiligungsmöglichkeiten, und sozialer Mitwirkung und Einflussnahmen, die über den vierjährigen Urnengang hinausgehen. Darüber hinaus ermöglichten soziale Medien neue Formen von Partizipation und kollektivem politischem Handeln: Online Bürgerbewegungen, Petitionen, Crowdfunding, oder Proteste. Offen ist, inwieweit soziale Medien diesen institutionalisierten Raum bieten oder selbst bereits eine aktive Rolle in demokratischen und sozialen Prozessen spielen.

Vgl. Vorkamp, W. (2013). Wozu braucht die repräsentative Demokratie die Bürger? *Forschungsjournal Soziale Bewegungen*, 26(1). <https://doi.org/10.1515/fjsb-2013-0104>

⁸ Bubner R (1996) *Welche Rationalität bekommt der Gesellschaft?* Vier Kapitel aus dem Naturrecht (Suhrkamp: Frankfurt a.M.) p. 36.

⁹ Habermas J (1962) *Strukturwandel der Öffentlichkeit* (Luchterhand: Frankfurt a.M.), p. 181.

¹⁰ Strohschneider P (2018) „Wahrheit und Macht. Populistische und szientokratische Kurzschlüsse“. in: Blamberger et al. *Vom Umgang mit Fakten*, p. 1-11.

Maßnahmen zur Verminderung von Problemen im sozialen Bereich bedingt durch soziale Medien

Veränderung sozialer Kommunikation und Vertrauensbildung durch soziale Medien

Methods to reduce the social problems due to social media

Kurztitel

Soziale Gefüge
Veränderung der Kommunikation

Autoren

Cornelia Sindermann, Christian Montag, Roland Scholz

Supplementarische Information *SI* (5.4)

zum Kapitel «Soziale Medien, digitale Daten und ihre Auswirkungen auf den einzelnen Menschen»

von F. Ebner, P. Freytag, H. Gleiss, R. Hess, N. Kersting, C. Montag, L.-M. Neudert, C. Reher, A. Schenk, C. Sindermann, B. Thull. In: R.W. Scholz, et al. (Hrsg.) Weißbuch: Orientierungen zum verantwortungsvollen Umgang von digitalen Daten. N.N. Verlag, N.N. Ort

Soziale Medien ändern die Art und Weise, in der Menschen miteinander kommunizieren und interagieren. Wie sich diese Transformation auf das menschliche Miteinander, das Wohlbefinden einzelner und auf soziale Gefüge allgemein auswirken wird, ist bisher noch unzureichend verstanden. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass die Transformation zu unbefriedigten Grundbedürfnissen sowie Veränderungen bzw. Vernichtung von traditionellen sozialen Gefügen

und Bindungen beitragen könnte. Ein zentraler Aspekt ist hierbei die Veränderung des Vertrauens und der Vertrauenswürdigkeit sowie der Vertrauensbildung in der digitalen im Vergleich zur analogen Welt. In diesem Kontext sollte analysiert werden, welche Bedingungen und Umstände gegeben / geschaffen werden müssen, um holistische Kommunikation (mit allen Sinnen / mittelbar versus unmittelbar) auch online zu ermöglichen. Dadurch sollen Kernaspekte analoger Kommunikation (Vertrauen, Nähe, Intimität, Liebe, Identität, Sicherheit, ...) auch online und in sozialen Medien ermöglicht werden.

Beschreibung der Unseens

Soziale Medien bieten eine Plattform für die Kommunikation mit anderen Menschen. Die ursprünglich analoge Kommunikation mit Anderen kann durch soziale Medien entweder erweitert werden, oder – im Extremfall – sogar komplett ersetzt werden. Wichtig ist es zu verstehen, wie sich die Interaktion mittels sozialer Medien von der analogen Interaktion unterscheidet. Dies wird in Box 1 und in Box 2 anhand einer systematischen Analyse und Vergleichs analoger und digitaler Kommunikation dargestellt.

Von Bedeutung ist hier beispielsweise die eingeschränkte Informationsweitergabe bei der Nutzung des Internets und sozialer Medien im Vergleich zur „live“ Interaktion (s. Box 2).

Kommunikation stellt eine wichtige Komponente des menschlichen Miteinanders und sozialer Systeme dar. Es wird dadurch nicht nur der bloße Informationsaustausch ermöglicht, sondern auch soziale Bedürfnisse, wie beispielsweise andere Personen kennen zu lernen und ihnen nahe zu sein, werden erfüllt. Die Art der Ansprache und Kommunikation ist durch soziokulturelle Regeln, die aus den direkten (etwa direkten Aussagen) oder indirekten (etwa Kleidung) wechselseitig erschließbaren Informationen ermittelt werden, geprägt.

Box 1: Begrenztes wissenschaftliches Wissen

Die vermehrte Kommunikation/Interaktion über soziale Medien im heutigen digitalen Zeitalter stellt eine grundlegende Veränderung der Kommunikation- und Interaktion zwischen Menschen dar. Dies führt zu einer Veränderung der sozialen Strukturen und der soziokulturellen Regeln in deren Rahmen sich soziale und individuelle Bedürfnisse (Maslow, 1962) befriedigen lassen.

Der Übergang zu einer – in vielen Lebensbereichen bereits überwiegenden – digitalen Kommunikation kann als eine wesentliche historische Transformation, wie die Entwicklung der Schrift oder vielleicht sogar der Sprache, betrachtet werden (Takács-Sánta, 2004). Damit wird ausgedrückt, dass die soziotechnologischen Systeme sich derart stark verändern, dass von einem neuen Typ der Kommunikation und sozialer Systeme gesprochen werden muss.

Der Mensch ist ein hochadaptives Wesen. Er kann in unterschiedlichsten physikalisch-geographischen Umgebungen leben und Zufriedenheit finden sowie unter verschiedenen soziokulturellen und politischen Bedingungen leben (man vergleiche etwa das Leben und Ernährungsgewohnheiten im städtischen Singapur mit traditionell lebenden Inuits). Die Freiheiten, Pflichten, Verantwortungen, Moral, Ehre, Ordnungsregeln, etc. der Kommunikation hängen von den geltenden basalen kulturellen Regeln ab. In Deutschland stellt die Europäische Menschenrechtskonvention (EMRK, 1950) (https://de.wikipedia.org/wiki/Europäische_Menschenrechtskonvention) eine besondere Grundlage der Kommunikation dar.

Eine wissenschaftliche Erforschung der durch die Digitalisierung veränderten Kommunikation von Menschen (Individuen, Gruppen, Organisationen, etc.) in

verschiedenen Lebensbereichen ist schwierig, da Vergleiche von Leben mit hoher oder niedriger digitaler Kommunikation mit anderen Variablen konfundiert ist. Auch eine klassische experimentelle Untersuchung ist (fast) unmöglich. Eine kleine Folgerung aus einer Vergleichsstudie von Choi et al. (2019) zeigt die Differenziertheit kultureller Faktoren. US-amerikanischen Studierende betrachten „face to face“ Lehre für ihr Lernen in jeder Hinsicht als deutlich besser im Vergleich zu Onlinekursen. Für US-Studenten ist „face to face“ Lehre im Vergleich zu virtuellen Meetings wichtiger als für chinesische Studierende. Zudem benötigen chinesische Studierende mehr persönlichen Kontakt mit Anderen, um Vertrauen zu gewinnen als US-amerikanische Studierende.

Ein zuverlässiger umfassender Gesamtblick zur Auswirkung der digitalen Kommunikation lässt sich ggw. nicht durch eine große Zahl konsistenter Studien belegen. Es braucht hier viel Interpretationsraum und Bezüge zu den Klassikern in Kulturanthropologie (Hofstede et al., 2010), Psychologie (Gerrig & Zimbardo, 2009) oder gekoppelten Mensch-Umwelt Systemen (Miller, 1973; Scholz & Binder, 2011), um hier Aussagen in Form von Propositionen abzuleiten, die noch Gegenstand von Untersuchungen werden müssen.

Da soziale Medien die Kommunikation zwischen Menschen transformieren, stellt sich also die Frage, wie sich dies auf Menschen, und beispielsweise deren Wohlbefinden, sowie auf das menschliche Miteinander auswirken könnte. Eine Studie aus China zeigt beispielsweise, dass – während ana-

loge Kommunikation zu Lebenszufriedenheit beiträgt – digitale Kommunikation nicht mit Lebenszufriedenheit zusammenhängt (Lee et al., 2011). Eine Übersichtsarbeit kommt zu dem Schluss, dass Technologien wie soziale Medien sowohl positive als auch negative Effekte haben können (Best et al., 2014). Wichtig ist hierbei zu erwähnen, dass diese Konsequenzen der Transformation der Kommunikation durch digitale Plattformen wie soziale Medien bisher empirisch und wissenschaftlich nur wenig untersucht sind. Dies lässt sich sicherlich auch durch die schwere „Fassbarkeit“ der zu untersuchenden Konstrukte begründen. Insgesamt handelt es sich bei den im Folgenden genannten Konsequenzen also um Hypothesen zu möglichen Auswirkungen der Transformation der Kommunikation statt um vielfach von der Literatur gestützte und bekannte Auswirkungen. Darüber hinaus muss festgehalten werden, dass es verschiedene Theorien zum Umgang mit sozialen Medien gibt. Zum einen gibt es die „rich get richer and poor get poorer“-Hypothese, wonach vor allem Personen, die bereits in der analogen Welt extravertiert und sozial sind, vom Internet und der Kommunikation über soziale Medien profitieren (Kraut et al., 2002). Dahingegen zeigen sich der Hypothese nach für Personen, die

eher introvertiert sind, eher negative Konsequenzen der Internetnutzung bzw. der Kommunikation über soziale Medien. Zum anderen gibt es die „poor get richer“-Hypothese, wonach vor allem Personen, die in der analogen Welt introvertiert sind, von der Internetnutzung und der Kommunikation über soziale Medien profitieren. Teilweise in Einklang hiermit zeigte sich in einer Studie, dass eher schüchterne Personen im Internet vermehrt intimere Unterhaltungen führten (Birnie & Horvath, 2002). Welche der Hypothesen final stimmt, wird in zukünftiger Forschung geklärt werden müssen. Es wird jedoch deutlich, dass differentialpsychologische Aspekte von Bedeutung sind, um die möglichen Auswirkungen der Kommunikation über soziale Medien final zu verstehen.

Für den Beginn kann davon ausgegangen werden, dass es folgende negative Konsequenzen der vermehrten Nutzung von digitaler Kommunikation über soziale Medien geben könnte:

- I. Urbedürfnisse werden nicht befriedigt
- II. Wichtige traditionelle soziale Bindungen/Gefüge werden geschwächt bzw. existieren nicht mehr

Box 2. Unterschiede zwischen der analogen und der digitalen Kommunikation über soziale Medien

Der Übergang von der analogen Kommunikation zur digitalen Kommunikation mittels sozialer Medien ist mit einem Verlust bestimmter Informationen verbunden. Analoge Kommunikation stellt ein multisensorisches Erlebnis dar, wobei fast alle Sinne - Sehen, Hören, Riechen, und bei bestimmten Interaktionen auch Tasten und Schmecken – involviert sein können. Bei digitaler Kommunikation über soziale Medien wird dies eingeschränkt. Meist kommt nur das Sehen von Text oder Bildern sowie Videos, und gegebenenfalls noch das Hören zum Einsatz. Die Sinne Riechen, Tasten und Schmecken können bei digitaler Kommunikation nicht genutzt werden.

Durch die Einschränkungen kann es ebenso zu Missverständlichkeiten in der digitalen Kommunikation kommen. Wir behelfen uns durch Emoticons, um Emotionen zu zeigen. Diese werden aber häufig vom Rezipienten nicht verstanden. Analoge Kommunikation, und das zeigen von Emotionen, ist dagegen vielschichtiger eindeutiger und direkter.

Damit in Zusammenhang steht auch die räumliche Nähe, die sich zwischen analoger Kommunikation (Briefe und Telefonate sind ausgeschlossen) und digitaler Kommunikation über soziale Medien unterscheidet. Während analoge Kommunikation an lokale Grenzen gebunden ist, kann digitale Kommunikation über soziale Medien über lokale Grenzen hinweg stattfinden.

Daraus resultierend ist es auch nicht möglich, einen wirklichen Abstand (Distanz) zu anderen Individuen einer Gemeinschaft auf sozialen Medien zu gewinnen. Denn digitale Kommunikation ist über soziale Medien allgegenwärtig und kann (gegeben man hat Internetzugang) zu jeder Tages- und Nachtzeit sowie von jedem Ort auf der Welt durchgeführt werden. Ein Abstand kann lediglich durch Ausschalten des Computers / Smartphones erfolgen.

Darüber hinaus fallen die Unterschiede in der zeitlichen Synchronität auf: Während analoge Kommunikation zumeist synchron stattfindet (ausgenommen sind bspw. Briefe), kann digitale Kommunikation über soziale Medien synchron aber auch asynchron stattfinden.

Als nächstes ist wichtig zu erwähnen, dass die digitale Kommunikation, vor allem schriftliche digitale Kommunikation (Chatten, Mails, ...), häufig zielgerichteter ist, als viele Formen der analogen Kommunikation. So kommt es bei digitaler Kommunikation (v.a. schriftlicher digitaler Kommunikation) über soziale Medien seltener zu Zufallsgesprächen, zu Small Talk, bzw. allgemein zur Ansprache von persönlichen Dingen, die sich aus dem aktuellen Gesamtbild einer Person (Kleidung, Stimmung, Körperhaltung, Tonlage etc.) ergeben.

Zuletzt kann angemerkt werden, dass digitale Kommunikation über soziale Medien kostenpflichtig ist (für soziale Medien über das „Datenbezahlmodell“ oder monatliche Gebühren, und/oder Kosten für Endgeräte und Internetnutzung).

Aufbauend auf diesen Gegebenheiten unterscheiden sich auch die sozialen Gruppen, die es in der analogen Welt und in der digitalen Welt auf sozialen Medien gibt. Beispielsweise können Gruppen auf sozialen Medien unabhängig von lokalen Gegebenheiten gebildet werden und sind häufig größer, als analoge Gruppen (früher: „Magic Number 7 +/- 2“; heute bspw. Facebook Gruppen mit mehreren tausend Mitgliedern). Zudem sind soziale Gruppen auf sozialen Medien immer verfügbar (s. Möglichkeit der dauerhaften Interaktion von überall auf der Welt), können aber durch Ausschalten des Computers / Smartphones abgeschaltet werden. Zudem bieten soziale Gruppen in der analogen Welt häufig die Möglichkeit des Lernens am Modell. Familienmitglieder, Freunde, und Bekannte haben für Kinder in der Entwicklung häufig eine Vorbildfunktion. Kinder lernen verschiedenste Verhaltensweisen – auch Sozialverhalten – durch Beobachtung des Verhaltens Anderer und den daraus resultierenden Konsequenzen. Wenn Erwachsene sowie Kinder nun aber vermehrt über soziale Medien mit anderen Erwachsenen und Kindern interagieren, fallen Beobachtungen im natürlichen Kontext möglicherweise geringer aus. Zum anderen ändern sich

auch die Konsequenzen von Verhalten. Als Beispiel: Online wird man kaum sehen, dass eine Person auf eine heiße Herdplatte langt und danach Schmerzen empfindet, wenn dies nicht in einem explizit dafür vorgesehenen Lehrvideo gezeigt wird. Ob Lehrvideos für alle nötigen Situationen zur Verfügung gestellt werden können, ist unklar.

Zudem muss erwähnt werden, dass das so genannte „rough-and-tumble“-Spielen (das „Miteinander herumtollen“) für die Entwicklung und das Wohlbefinden von Kindern enorm wichtig ist. Hierbei kann Sozialverhalten sowie die motorischen Fähigkeiten entwickelt werden. Man hat zudem Zusammenhänge zwischen geringeren Tendenzen zu dieser Art des Spielens und höheren Tendenzen zu ADHS sowie mehr negativer Emotionalität gefunden. Dieses Spielen fällt in der digitalen Interaktion und in digitalen Gruppen jedoch weg. Es stellt sich also die Frage, ob eine erhöhte „Screentime“ und weniger analoge Interaktion negative Effekte (bspw. ADHS, negative Emotionalität, ...) kausal bedingt (Montag & Davis, 2020; Panksepp, 2008).

Ursachen und Erklärung zur Entstehung dieses Unseens

Wir gehen davon aus, dass die digitalen Daten die soziale Ökologie der Umwelt des Menschen erweitern und bereichern. Aber man findet kein Licht ohne Schatten. Dies gilt auch für diese evolutionär neue Form

der Erweiterung sozialer (digitaler) Kommunikation. Es ist davon auszugehen, dass es durch vermehrte/ausschließliche digitale Kommunikation bei bestimmten Gruppen der Gesellschaft in verschiedenen Lebens-

phase zu unbefriedigten evolutionären Urbedürfnisse kommt, oder die Veränderung sozialer Bindungen und Gefüge zu unerwünschten sozialen Dynamiken führt.

Hierfür erscheinen die Veränderungen im **Vertrauen** von höchster Relevanz. Während man sich bei analoger Kommunikation (ausgenommen sind beispielsweise Briefe) auf (fast) all seine Sinne verlassen kann, um die Vertrauenswürdigkeit einer Person zu beurteilen, ist dies – wie in Box 2 beschrieben – bei digitaler Kommunikation über soziale Medien eingeschränkt. Da Vertrauen ein wesentlicher Aspekt des menschlichen Miteinanders ist, können durch die eingeschränkten Beurteilungsmöglichkeiten der Vertrauenswürdigkeit viele weitere wichtige Dinge beeinflusst werden. Dazu zählen beispielsweise: Freundschaften, Intimität und Liebesbeziehungen sowie Geschäftsbeziehungen.

Aber nicht nur die Beurteilung der Vertrauenswürdigkeit Anderer wird durch digitale Kommunikation über soziale Medien verändert. Auch die eigene Vertrauenswürdigkeit kann verändert werden. So ist anzunehmen, dass sich auch das eigene Verhalten

bei digitaler Kommunikation anders darstellt, als bei analoger Kommunikation. Zudem lassen sich E-Mail oder Chat-Texte leichter fälschen bzw. durch diese kann man leichter die Unwahrheit sagen, als in einer analogen „live“ Interaktion.

Letztlich ist es zudem möglich, dass sich auch biologische Mechanismen zwischen der online und der analogen Kommunikation unterscheiden. Beispielsweise könnte das Hormon Oxytocin verstärkt ausgeschüttet werden, wenn man durch eine Umarmung getröstet wird versus digitale Unterstützung (Becker & Montag, 2017; Montag & Davis, 2020).

Durch die Änderungen in diesen Strukturen könnte es final zu einer Änderung der sozialen Strukturen in der Gesellschaft kommen. Wie sich dies auf die Menschen auswirkt, muss geklärt werden. Sicherlich sind hierbei auch individuelle Eigenschaften (Vulnerabilitäts- versus Resilienzfaktoren) von größter Bedeutung.

An welchen Zielen orientiert sich ein Umgang mit dem Unseen

Die Ziele, an denen sich der Umgang mit dem *Unseen* der Transformation von Kommunikation orientiert, hängen stark vom zugrundeliegenden Menschen- und Gesellschaftsbild ab, wie etwa: Humanistisches Menschenbild (der Mensch als soziales Wesen; normative Ebene), behaviorales Menschenbild (Reiz-Reaktion; beliebig anpassbar), Freudianische Perspektive (Bedürfnisse, Triebe), oder das Bild des Individualnutzen optimierenden Homo Oeconomicus führen zu verschiedenen Modellen (aber es muss beachtet werden, dass es teilweise Überschneidungen in den Weltbildern gibt). Welche Modelle hier verfolgt werden hängt von den sozio-kulturellen, wirtschaftlichen und sozialökologischen Erfolgsmodellen ab, welche Deutschland im Wechselspiel der nationalen und Europäischen politischen Diskurse in Erziehung und Bildung berücksichtigt.

Unserer Meinung nach ist übergreifend ein wichtiges Ziel, die Bedürfnisbefriedigung Online derjenigen aus der analogen Welt so weit wie möglich anzunähern.

Es muss also analysiert werden, welche Bedingungen und Umstände gegeben / geschaffen werden müssen bzw. können, um holistische Kommunikation (mit allen Sinnen / mittelbar versus unmittelbar) so weit es geht zu ermöglichen. Dadurch soll sich Kernaspekte analoger Kommunikation (Vertrauen, Nähe, Intimität, Liebe, Identität, Sicherheit, ...) auch online und in sozialen Medien angenähert werden. Ein kompletter Ersatz für analoge Kommunikation ist unserer Ansicht nach aber nicht möglich.

Ein vielversprechendes Beispiel hierfür sind neue Entwicklungen im Bereich der „affective haptic“. Es geht dabei darum, dass Systeme menschliche Emotionen auf Basis von Berührungen erkennen, verarbeiten und zeigen können. „Affective haptics“ können dabei vielseitig angewendet werden, unter anderem um menschliche Berührungen zu ersetzen. So können sie beispielsweise eingesetzt werden, um lernende Personen in einem E-Learning Kontext wieder zu „beleben“, oder um (sozialen) Robotern eine realitätsnäheren Umgang mit Menschen zu ermöglichen. Genauso können sie eingesetzt werden, um digital Berührungen zu übertragen,

wodurch das Bedürfnis nach Nähe möglicherweise befriedigt werden könnte (Eid & Al Osman, 2016).

Zudem erscheint uns aber auch die gezielte Förderung von analogen Kontakten zwischen Menschen als wichtiges Ziel. Die Verwirklichung beider Ziele – die Erhöhung

der Bedürfnisbefriedigung bei online-Kommunikation sowie die Erhöhung von analogen Kontakten – kann final das Wohlbefinden der Menschen positiv beeinflussen. Die Maßnahmen könnten dabei auch für verschiedene Individuen unterschiedlich hilfreich sein. Diese verankern sich auch in den kommenden

Welche Maßnahmen sind für welche Ziele sinnvoll

I. Kindergärten / Schulen: Gerade im jungen Alter – und eventuell noch vermehrt in Zeiten der Pandemie – erfahren gerade Kinder und junge Erwachsene digitale Substitution (Király et al., 2020). Das bedeutet, dass immer mehr Kommunikation über soziale Medien statt analog stattfindet. Dies führt dazu, dass der analoge Raum nur noch vermindert oder überhaupt nicht mehr erfahren wird. Um diesem Effekt entgegenzuwirken wäre eine mögliche Maßnahme, die Kinder den analogen Raum bewusst erleben zu lassen. Dies kann im Rahmen von Kindergärten und Schulen gut umgesetzt werden. Bereits der regelmäßige Besuch dieser Institutionen kann dabei helfen, Bedürfnisse zu befriedigen, die in sozialen

Medien nicht erfüllt werden können (ein Besuch in Zeiten einer Pandemie ist natürlich problematisch).

II. Erwachsene: Im Erwachsenenalter scheint ebenfalls die Ermöglichung von analogen Gruppenerfahrungen von großer Bedeutung. Hier könnte man beispielsweise über lokale Vereine oder Stammtische agieren. Eine weitere Möglichkeit stellen geregelte „real life“ Treffen der Online-Gemeinschaft dar.

III. Ältere Menschen: Im Bereich von älteren (und pflegebedürftigen Personen) stellt sich vor allem in Zukunft (aber teilweise auch schon heute) als wichtig dar, das Pflegepersonal besser zu bezahlen, damit dieses sich um ältere Menschen kümmern

kann und mit ihnen in analoge Kommunikation treten kann; statt die älteren Menschen mit einem digitalen Gerät zu beschäftigen.

Insgesamt ist wichtig, noch einmal festzuhalten, dass es sich bei dem kompletten *Unseen*, also auch bei den hier genannten

Maßnahmen um eine erste Idee handelt. Insgesamt scheint dieses Gebiet noch wenig untersucht zu sein, weshalb die hier genannten Maßnahmen eher als Idee verstanden werden sollten, als Handlungsanweisungen.

Begründung für die Orientierung

Digitale Kommunikation findet gegenüber analoger Kommunikation mit reduzierter Nutzung der Sinne statt. Digitale Information erfüllt Urbedürfnisse (wie Geborgenheit) nicht und schwächt traditionelle soziale Bindungen (wie Vertrauen). Kritische Entwicklungen und Folgen sind mit geeigneten (psychophysiologischen) Methoden zu untersuchen. Insbesondere für Kinder und älteren Menschen muss ein Mindestmaß analoger Kommunikation gesichert werden.

Soziale Gefüge und Beziehungen gelten als wichtige Grundlage für das Wohlbefinden. Zudem stellen soziale Gefüge auch eine wichtige Grundlage für das Lernen von Kindern dar (bspw. Lernen am Modell). Auch, wenn also noch nicht bekannt ist, inwiefern sich soziale Medien auf das menschliche Miteinander, Kommunikation

und Interaktionen auswirkt, und welche Folgen dies letztendlich für das Wohlbefinden der Menschen hat, muss dies in Zukunft beobachtet werden. Nur so kann rechtzeitig interveniert werden, um das Wohlbefinden positiv zu beeinflussen. Hierfür ist in naher Zukunft vor allem Forschung zum Wissensgewinn von Nöten.

Literatur zu den wesentlichen Aussagen

- Becker, B., & Montag, C. (2017). Opinion: Real-Time fMRI Neurofeedback and the Application of the Neuropeptide Oxytocin as Promising New Treatment Approaches in Internet Addiction? In C. Montag & M. Reuter (Eds.), *Internet Addiction: Neuroscientific Approaches and Therapeutical Implications Including Smartphone Addiction* (pp. 311–321). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-46276-9_18
- Best, P., Manktelow, R., & Taylor, B. (2014). Online communication, social media and adolescent wellbeing: A systematic narrative review. *Children and Youth Services Review*, *41*, 27–36. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2014.03.001>
- Birnie, S. A., & Horvath, P. (2002). Psychological predictors of internet social communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *7*(4), 0–0. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2002.tb00154.x>
- Choi, W., Zeff, L. E., & Higby, M. A. (2019). Digital natives in China and the United States: Is technology effective in building trust? *Quarterly Review of Business Disciplines*, *6*(2), 133–150.
- Eid, M. A., & Al Osman, H. (2016). Affective haptics: Current research and future directions. *IEEE Access*, *4*, 26–40. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2015.2497316>
- Gerrig, R. J., & Zimbardo, P. G. (2009). *Psychology and Life, Books a la Carte Edition* (19th ed.). Pearson.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations: Software of the mind; intercultural cooperation and its importance for survival* (Rev. and expanded 3. ed). McGraw-Hill.
- Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., Griffiths, M. D., GJoneska, B., Billieux, J., Brand, M., Abbott, M. W., Chamberlain, S. R., Corazza, O., Burkauskas, J., Sales, C. M. D., Montag, C., Lochner, C., Grünblatt, E., Wegmann,

- E., ... Demetrovics, Z. (2020). Preventing problematic internet use during the COVID-19 pandemic: Consensus guidance. *Comprehensive Psychiatry, 100*, 152180. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2020.152180>
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues, 58*(1), 49–74. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00248>
- Lee, P. S. N., Leung, L., Lo, V., Xiong, C., & Wu, T. (2011). Internet communication versus face-to-face interaction in quality of life. *Social Indicators Research, 100*(3), 375–389. <https://doi.org/10.1007/s11205-010-9618-3>
- Maslow, A. H. (1962). *Toward a psychology of being*. Van Nostrand.
- Miller, J. G. (1973). *Living systems* (Vol. 1378). McGraw-Hill New York.
- Montag, C., & Davis, K. L. (2020). *Animal Emotions: How They Drive Human Behavior*. Punctum Books.
- Panksepp, J. (2008). Play, ADHD, and the Construction of the Social Brain: Should the First Class Each Day Be Recess? *American Journal of Play, 1*(1), 55–79.
- Scholz, R. W., & Binder, C. R. (2011). *Environmental Literacy in Science and Society: From Knowledge to Decisions*. Cambridge University Press.
- Takács-Sánta, A. (2004). The Major Transitions in the History of Human Transformation of the Biosphere. *Human Ecology Review, 11*(1), 51–66. JSTOR.

Vertiefende Anmerkungen