

Up4Diversity

Trainingsmateriaal voor
onderwijsprofessionals om
geweld tegen LGBTIQ+-jongeren
te stoppen en te
voorkomen

Jongeren en jeugdwerkers
inspireren om actieve upstanders
te worden van de preventie van
geweld tegen de LGBTIQ+
gemeenschap in het digitale
tijdperk





Dit ontwerpdocument werd gefinancierd door het programma
Rechten, gelijkheid en burgerschap van de Europese Unie (2014-2020)

REC-RDIS-DISC-AG-2019

Overeenkomst n° 881918 – UP4Diversity.

Module 2: Pesten en geweld tegen LGBTQ+-jongeren in het digitale tijdperk

Om de specifieke kenmerken van digitaal of gedigitaliseerd pesten te begrijpen moet men eerst het "klassieke" of analoge kader en conceptualisering van pesten begrijpen, en de brug slaan naar de verschillende digitale arena's. Verder is het belangrijk te begrijpen hoe vooral jongere generaties de interpersoonlijke aspecten van pesten hebben getransformeerd naar verschillende virtuele omgevingen.

Pesten, opgevat als aanhoudende interpersoonlijke en opzettelijke agressie, wordt sinds de jaren zeventig omschreven als kwaadwillige interacties tussen twee of meer personen, waarbij de ene partij zich specifiek en voortdurend richt tegen de andere.

Estos factores promueven una estrategia saludable y colectiva contra el acoso, y mitigan algunos de los pe-



ligros de animar a las personas espectadoras a posicionarse de manera aislada. Profundizaremos más en esto en los módulos 3 y 4.

Er is sprake van een echte of vermeende machtsongelijkheid tussen de betrokken personen, waarbij het slachtoffer of de slachtoffers zich in een kwetsbare positie bevinden en zich niet in staat voelen om zichzelf te verdedigen (1). Recent onderzoek (2,3) heeft sindsdien dit narratief bijgesteld naar een groeps- en settinggeoriënteerde focus, waardoor pesten in een digitale setting veel beter kan worden begrepen.

Door pesten te zien als een sociaal fenomeen in plaats van een interpersoonlijke kwestie:

1. kan de nadruk worden gelegd op de betrokkenheid van de bijstaanders om schadelijke sociale dynamieken te verzachten of op te lossen,
2. kunnen oplossingen worden gezien in de context van het "genezen" of hervormen van gemeenschappen, in plaats van gericht te zijn op de daders.

Deze factoren bevorderen een gezonde en collectieve strategie tegen pesten, en verzachten een aantal van de nadelen van het aanmoedigen van bijstaanders om gewoon op te staan, en zichzelf midden in conflicten.

Het is belangrijk te begrijpen dat de meest geïsoleerde eigenschappen en kenmerken bij pesten "anders-zijn" zijn. Elk onderscheidend kenmerk dat de slachtoffers onderscheidt van de daders (in een klassieke opvatting van pesten) of elk verschil tussen de twee met betrekking tot sociale normen (in de nieuwe opvatting van de term).

In het digitale tijdperk kunnen dit ofwel identificeerbare kenmerken zijn van de weinige informatie die beschikbaar is op sociale-mediaplatforms (huid- en haarkleur, kleding, politieke of seksuele geaardheid, genderidentiteit, genderexpressie, enz.), ofwel wat over het slachtoffer bekend is uit andere omgevingen (vaak seksuele geaardheid, sociaal-economische status, populariteit onder leeftijdsgenoten of andere vergelijkende factoren) die online kwaadwillig worden gebruikt.

In een onderzoek onder bijna 140 000 LGBTQI+ personen in Europa geeft tussen 7 en 15% aan online pesten te hebben ondervonden⁴, waarbij de jongste leeftijdsgroep (15-17 jaar) meer online pesten ondervond (15%) dan de oudere leeftijdsgroepen (respectievelijk 12%, 18-24 jaar), 9% (25-54 jaar), en 7% (55+ jaar)). Bij de jongste respondenten (15-



17 jaar) had 51% van de pesten te maken met daders met wie zij op de een of andere manier verbonden waren – d.w.z. via school, hogeschool of universiteit. Bovendien geeft 38% binnen deze leeftijdsgroep aan dat de dader een tiener of een groep tieners was. Dit onderstreept de belangrijke rol die leerkrachten en opvoeders spelen bij het voorkomen van pesten en intimidatie van LGBTQI+-jongeren.



Volwassenen, of het nu gaat om professionals of ouders, beschouwen "cyberpesten" en andere vormen van kwaadaardig digitaal gedrag vaak als minder ernstig dan hun "echte" tegenhangers. Veel volwassenen denken dat de digitale aspecten van het leven van kinderen en adolescenten gewoon kunnen worden uitgezet. Dit is echter zelden of nooit het geval. Voor de meeste kinderen en adolescenten wordt het heel belangrijk om deel te nemen aan bepaalde sociale-mediaplatforms, als ze deel willen uitmaken van gemeenschappen en kringen met hun leeftijdsgenoten, en als ze nauwe sociale banden met hen willen onderhouden. Zelfs gemeenschappen in een lokale omgeving hebben een digitale component (bijv. een lokale voetbalclub, schoolbrede A/V-klas, of gewoon een Snapchat-groep in de klas), waardoor de verwachting ontstaat dat jongeren altijd aanwezig zijn, en dus altijd online en aanspreekbaar zijn. Er is een duidelijke sociale druk om beschikbaar en actief te zijn op media als Instagram, Snapchat, TikTok, in

mindere mate Facebook en, vooral voor de jongens, gaming diensten. Dergelijke sociale prestaties dwingen ook een digitale adhesie af waarbij kinderen en adolescenten gebruikers zich niet kunnen onthouden van deelname aan potentieel pesterige omgevingen, zonder ook af te zien van een sociale verbondenheid met hun leeftijdsgenoten.

Zo gebruiken veel jongeren Instagram om contact te leggen met vrienden en leeftijdsgenoten, foto's van hun leven te delen en commentaar te geven op elkaars posts.

Instagram kan echter ook een plaats zijn voor zowel openbare als privé vernedering en pesterijen. Als iemand bijvoorbeeld een foto van een vriendengroep plaatst waarop iedereen getagd is, behalve jij, kan dit een duidelijk signaal zijn dat zegt: "Je mag dan wel op deze foto staan, maar je maakt geen deel uit van de groep." Bovendien kunnen haatpagina's worden aangemaakt om individuen aan te klagen. Dit is vooral het geval bij LGBTQ-personen, die ook vaak het doelwit zijn van haatdragende, discriminerende, denigrerende en/of vernederende berichten en opmerkingen op sociale media.



Homosexuality is a disease of the heart and mind #MuslimDragQueens

FAVORITES

4



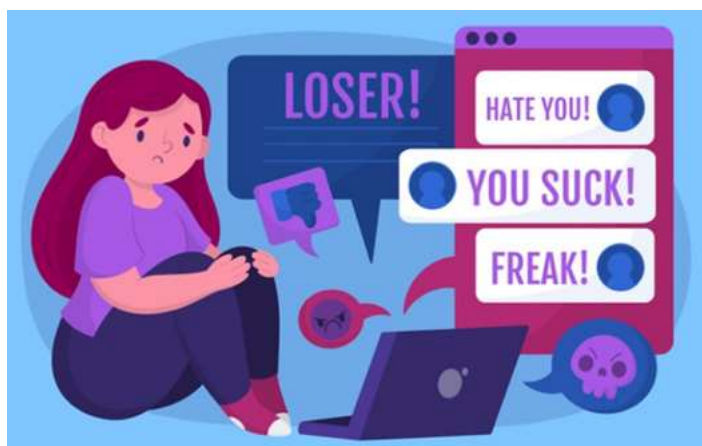
2:44 PM - 24 Aug 2015

Stratford, London

Los mensajes directos (DM) también pueden ser fuente de contenidos positivos y negativos. Por ejemplo, los DMs pueden ser el contacto directo y la forma principal de mantener las relaciones sociales, o pueden ser la fuente de intimidación, acoso o "ghosting" (no responder a los mensajes de la víctima). De este modo, la mayoría de las

redes sociales tienen tanto aspectos positivos como negativos, dependiendo de tu posición social dentro de tu grupo de iguales y de la sociedad en general.

Direct messages (DM's) kunnen ook de bron zijn van zowel positieve als negatieve inhoud. Zo kunnen DM's het directe contact en de primaire manier zijn om sociale relaties te onderhouden, maar ze kunnen ook de bron zijn van pesten, treiteren of "ghosting" (het niet beantwoorden van berichten van het slachtoffer). Op deze manier hebben de meeste sociale media evenveel positieve als negatieve kanten, afhankelijk van je sociale status binnen je referentiegroep en binnen de maatschappij in het algemeen.



Digitaal pesten als de nieuwe norm

Door pesten te herkaderen als een sociaal fenomeen wordt een van de belangrijkste zwakke punten van de klassieke benadering – dat de agressie ophoudt als het slachtoffer zich verwijdt uit de confronterende omgeving (bv. klaslokaal, jeugdclub, sportevenement, enz.) – tegengegaan. Van jongeren wordt verwacht dat zij voortdurend deelnemen aan digitale settings, en zij kunnen zich daarom niet "zomaar" verwijderen uit een kritische context.

*Jodel is een openbaar, anoniem messageboard dat gebruikers in real time laat zien wat er in hun geografisch gebied gebeurt

Zelfs wanneer jongeren niet actief gebruik maken van sociale media of game-apps, zijn zij indirect bereikbaar via berichtendiensten die in de meeste apps zijn ingebouwd, bijvoorbeeld via rechtstreekse berichten (de meeste apps), "muren" (zoals op Facebook), openbare outing (tags zoals op Twitter) of in openbare berichten met de naam van het slachtoffer (zoals op Jodel* en meer). **Bovendien kan digitaal pesten gebeuren zonder dat het slachtoffer daarvan op de hoogte is, in die zin dat het kan gaan om het verspreiden van geruchten of het delen van foto's zonder toestemming van het slachtoffer.**

Professionals die werken in de digitale jeugdzorg worden aangesproken door kinderen en jongeren die de neiging vertonen zich tot digitale omgevingen te wenden om te pesten of zich in te laten met verschillende vormen van vergelijkbaar gedrag. Zij geven aan dat het gemakkelijk is en relatief weinig gevolgen heeft voor de dader, terwijl het tegelijkertijd het potentieel heeft van een groot bereik en een snelle tractie.

Digitaal pesten kan het volgende inhouden

1. Intimidatie (beledigingen of bedreigingen)
2. Verspreiden van geruchten
3. Imitatie
4. Outing en bedrog (het vertrouwen van een persoon winnen en vervolgens online-media gebruiken om zijn zonden te verspreiden) en/of
5. Uitsluiting (een persoon uitsluiten van activiteiten, zoals spelletjes).

Digitaal pesten kan ook worden opgevat als een bepaalde vorm van sociaal opportunistische kwaadwilligheid.

**Voor een definitie van de termen "trol" en "trollen", zie de rubriek "Anonimiteit".

Aangezien sociale-mediaplatforms zijn opgebouwd rond het promoten van zichzelf, door middel van commentaar, afbeeldingen, video's of elke andere vorm van zelf-blootstelling, pestkoppen of trollen** hoeven zelden hun toevlucht te nemen tot gedrag jegens hun slachtoffers, en zijn digitaal in staat om alleen maar tegen hen op te treden. Een transpersoon die bijvoorbeeld vlogs maakt op YouTube over trans-zijn, coming-out, transitie, enz. heeft misschien een (grote) gemeenschap van mensen die hem steunen en begrijpen, maar dat maakt hem nog niet immuun voor trollen, die opzettelijk vernederende of denigrerende inhoud kunnen plaatsen. Dit kan het extra moeilijk maken voor de trans-persoon, die zich al in een kwetsbare en zeer blootgestelde positie bevindt.



Digitale omstandigheden die kwetsbare situaties bevorderen die geweld in de hand kunnen werken

Distantiëren

De digitale afstand kan de gebruikers ertoe aanzetten hun gevoelens te overdrijven, om er zeker van te zijn dat ze begrepen worden. Bij informele communicatie via een digitaal medium bestaat bij de meeste auteurs de neiging om de geuite emoties en zinnen te overdrijven⁶, waardoor het risico bestaat dat grappen, memes of sentimenten verkeerd worden opgevat als antagonistisch gedrag. Dit kan op zijn beurt het risico inhouden dat de

aanvankelijke slachtoffers digitale vetes uitlokken op basis van misverstanden.

Een jongere verwoordde digitale communicatie en de neiging ervan tot misverstanden als "proberen te praten met iemand op een volle kilometer afstand". Dit betekent dat je je boodschap vereenvoudigt, het volume opvoert (digitaal uitgedrukt met uitroeptekens en directere bewoordingen) en herhaalt tot je zeker bent dat je boodschap begrepen wordt, aangezien de luistersignalen in fysieke ruimten (knikken, verbale bevestiging enz.) online niet mogelijk zijn.

Bovendien kan digitale afstand worden opgevat als het maskeren van iemands emotionele reacties op conversaties en de acties van anderen. In fysieke ruimten nemen mensen elkaar waar in een emotioneel kader, waarin gezichts- en lichaamsmicro-expressies, lichaamstaal, toon, timing, enzovoort worden gebruikt om emotionele niveaus en reacties van sociale deelnemers te decoderen.



Anonimiteit

De meeste jongeren en adolescenten spelen met verschillende vormen van anonimiteit wanneer ze zich in online gemeenschappen begeven⁷. Sommige fora en digitale structuren dwingen dit actief af (Jodel, 4Chan, Reddit etc.), terwijl andere dit toestaan (Instagram etc.) en weer andere proberen alleen bij naam genoemde en identifi-

ceerbare digitale deelnemers af te dwingen, maar met ineffectieve structuren om dit te doen, waardoor neprofielen (en dus anonimiteit) mogelijk worden (facebook).

Een van de voorwaarden voor digitale sociale contacten is dan ook dat gebruikers vaak de mogelijkheid hebben anoniem te blijven en dat sommigen ervoor kiezen daarvan gebruik te maken.

De anonimiteit die wordt gekweekt door sociale ruimten op het internet kan een verhoogd niveau van moed bij de deelnemers teweegbrengen⁸, waardoor zij de grenzen van toegestane en geaccepteerde taal kunnen aftasten, maar ook anonimiteit kunnen gebruiken als een instrument voor gericht pestgedrag. Dit effect wordt vaak het online ontremmingseffect⁹ genoemd, dat in combinatie met de verkenning van sociale normen en grenzen door adolescenten kan leiden tot een giftige of ongezonde gemeenschap. In dit verband is bekend dat vooral digitale gebruikers die geen relatie hebben met het sociale-mediaplatform, zich bezighouden met "trolling". **Trolling' is intimiderend gedrag dat erop gericht is met zo weinig mogelijk inspanning de grootste opschudding te veroorzaken.** Dit is vaak te zien wanneer anonieme profielen politieke discussies aangaan, maar kan ook worden gebruikt als een peststrategie wanneer het op mensen is gericht.



Aangezien veel platforms zijn opgebouwd rond sociale status in de vorm van 'vind ik leuk' en 'vind ik niet leuk' (Facebook), 'hartjes' (Instagram) enz., en bijna altijd worden ondersteund door een commentaarsectie, zijn deze systemen niet alleen gebouwd om gebruikers zich te laten bezighouden met inhoud, maar ook om algoritmen te laten navigeren in welke inhoud moet worden gepromoot en uitgelicht. Dit kan tot gevolg hebben dat trolling (pesten) wordt gepromoot naarmate meer gebruikers zich ermee bezighouden vanwege de agressieve en provocerende inhoud, wat resulteert in "likes" (voor degenen die geamuseerd zijn door de trol) of "dislikes" (voor degenen die de trol willen bestrijden) - beide zijn meetbare "toewijdingen" en worden dus gepromoot door de algoritmen.

20

Het online ontremmingseffect kan ook nog worden versterkt door een lager niveau van sociale empathie op digitale media¹⁰, waardoor de gebruikers een grotere emotionele kloof tussen elkaar ervaren omdat emotionele reacties op gedrag (ook pestgedrag) worden gemaskeerd door digitale afstand. Daarom weten gebruikers niet noodzakelijk wanneer zij de emotionele drempels hebben overschreden van degenen die het mikpunt van een grap of het slachtoffer van pesten zijn, waardoor de mogelijkheid van onbegrepen of onopzettelijk pesten in digitale ruimten wordt uitgesloten.

Het is dan ook van cruciaal belang dat onderwijsmensen een ruimte voor dialoog creëren waarin jongeren worden voorgelicht over de vele aspecten van de digitale omgeving, over wat is toegestaan, over wat niet kan worden getolereerd, over de voorzorgsmaatregelen die moeten worden genomen en over de valkuilen waarvoor men zich moet hoeden.

Wat wordt er op dit moment gedaan

Er worden reeds verschillende strategieën toegepast om online haat en pesterijen aan te pakken. Veel van deze strategieën slagen er echter niet in een blijvende verandering teweeg te brengen.

- **Moderatie:** De meeste platforms worden gemodereerd, maar de meeste daders omzeilen dit door ofwel sneller te zijn dan de moderatoren, ofwel door nieuwe profielen aan te maken wanneer hun oude zijn gesloten of verbannen.
- **Deplatformatie:** d.w.z. het sluiten van hele platforms met de bedoeling schadelijke of criminele inhoud te elimineren, is een andere strategie waartoe velen zich wenden. Deplatformatie werkt echter alleen als een manier om "symptomen te behandelen", en niet de hoofdoorzaak, aangezien veel daders hun volgers gewoon zullen meenemen en ergens anders heen zullen gaan. In die zin kan haat en haatdragende inhoud op een bepaald platform wel afnemen, maar zal deze meestal op een ander platform tot uiting komen.
- **Educatie:** Initiatieven als SELMA - Hacking Hate, Stop Hatpratt, Mobbestop en nationale en internationale campagnes tegen pesten zijn allemaal gericht op de omgeving waarin pesten, haatzaaien en discriminatie plaatsvinden, en richten zich op de manier waarop ieder individu met zijn gedrag bijdraagt aan het huidige online klimaat - ongeacht of hij actief, passief, opstaand, passief, dader, slachtoffer of anderszins is. Initiatieven en campagnes zoals deze richten zich op pesten als een sociaal verschijnsel en onderstrepen het belang van ieders rol - en het verschil dat iedereen kan maken.

In de meeste gevallen is er maar één persoon nodig die de moed heeft om de eerste stap te zetten, zodat anderen kunnen volgen. Als eerste nee zeggen is kwetsbaar, ongemakkelijk en moeilijk, omdat je jezelf in de vuurlinie plaatst. Maar het loont vaak de moeite omdat het de weg vrijmaakt voor andere mensen, waardoor het voor hen gemakkelijker wordt om ook op te staan.

Hoe digitaal opkomen?

Wanneer men deelneemt aan online discussies of digitale sociale omgevingen, doet men dit zelden in een 1-op-1 setting. **Commentaar, betrokkenheid of berichten worden bekeken door tientallen of zelfs honderden toeschouwers;** dit maakt de sociale versterking van pesterijen exponentieel groter, maar vergroot ook het potentieel voor toeschouwers om zich te engageren en deelnemers te worden in een *upstandersrol*. Als het pesten gebeurt via de wall van het slachtoffer of op zijn profiel, zullen toeschouwers hier eerder de kant van het slachtoffer kiezen in de ruzie. Maar hoe groter het platform is waarop het pesten plaatsvindt, hoe groter de potentiële versterking van de effecten zal zijn. Deze strategieën kunnen ofwel door de bijstaanders zelf worden toegepast, ofwel worden afgewongen door degenen die dergelijke reacties willen versterken of inspireren.

‘Like’ de opkomer

Aangezien digitaal pesten vaak plaatsvindt op platforms met een groot bereik, kan bijstaanders worden geleerd dit mechanisme te gebruiken om pesten te helpen stoppen. Het is gemakkelijker om iets online gewoon 'leuk te vinden' dan om er commentaar op te leveren, dus de meeste waarnemers van digitaal pesten zullen er gewoon van afzien om de pesterige opmerkingen leuk te vinden als ze het er niet mee eens zijn – het is een te grote en veeleisende taak om er een tegenargument tegen in te brengen. Dit betekent

dat de meeste digitale pesterijen geen tegenstand zullen ondervinden en alleen geliked zullen worden door de (hopelijk) weinigen die het ermee eens zijn, en genegeerd door degenen die het er niet mee eens zijn. Daarom is het belangrijk te onderstrepen dat de eerste opstaander – de eerste waarnemer die de tijd neemt om tegen de pesterige opmerking(en) in te gaan – alle andere waarnemers iets geeft om gemakkelijk "leuk" te vinden.

Men zou kunnen aanvoeren dat een "dislike"-knop een gemakkelijk toegankelijke manier zou zijn om sociale afkeuring te laten blijken. De "dislike"-knop heeft echter bepaalde nadelen, en kan gemakkelijk misbruikt worden. Zo kan de "dislike"-knop worden gebruikt om elke post of opmerking van een individu af te keuren, waardoor digitaal pesten nog gemakkelijker wordt voor de daders. Bovendien kan het voor toeschouwers moeilijk zijn om te bepalen of iemand een bericht niet leuk vindt vanwege de inhoud van dat bericht, of vanwege de persoon die het bericht geplaatst heeft.

Negatieve ervaringen wegen veel zwaarder op het geweten dan positieve. Hetzelfde geldt voor sympathieën en antipathieën, positieve commentaren en negatieve commentaren. Daarom heft één positieve opmerking één ne-



gatieve opmerking niet op. Wil het slachtoffer zich veilig en beschermd voelen, dan is er veel positieve betrokkenheid van leeftijdgenoten nodig om de (hopelijk weinige) negatieve stemmen te overstemmen. Voor het welzijn van het slachtoffer en zijn vermogen om het pestgedrag te boven te komen, is het van vitaal belang dat hij zich niet alleen voelt in de strijd tegen de overtredingen.

Verhoogde zichtbaarheid

De meeste jonge LGBTQ+ers hebben een ingebakken gevoel van onzekerheid of schaamte over hun identiteit. Wanneer deze seksuele identiteit het doelwit is van pesten, zelfs in de kleinste aangelegenheid, wordt het risico dat ze het pesten op zich nemen groter, gewoon omdat het onderwerp al zo kwetsbaar is. Dit betekent dat pesters hun aanvallen kunnen "camoufleren" in privéberichten, ver weg in commentaren op foto's, of via andere digitale obscuriteiten. Een strategie die bijstaanders kunnen toepassen, is om deze pseudo heimelijke pesterijen aan het licht te brengen. Dit kan worden gedaan door ze te delen via hun profiel, of direct op het profiel van het slachtoffer of de slachtoffers (voor meer steun). Om de slachtoffers te beschermen tegen verdere negatieve publiciteit, moet hun identiteit echter worden verborgen in de opnieuw gepubliceerde post. In plaats daarvan moet deze post zich richten op de onjuistheid van het pesten, niet op wat de pester dacht dat er mis was met het oorspronkelijke slachtoffer. Voortbordurend op het vorige punt stelt deze strategie de waarnemers in staat om de oprechte pogingen gewoon leuk te vinden, terwijl ze niet de neiging hebben om het zelf te doen. Dit zal zowel aan de opkomers als aan het slachtoffer bewijzen, dat zij zwaar gesteund worden.

Om de digitale afstand te verkleinen die online ruimten hun gebruikers kunnen bieden, kunnen bijstaanders worden aangemoedigd om buiten de digitale ruimte contact

te zoeken met zowel het slachtoffer als de pester. Dit kan aanvoelen als een grotere inzet in beide opzichten, maar kan ook een veel groter effect hebben.



Liking upstanding comments shows support for both the victim, the upstander, and the upstanding approach



Increasing visibility lessens vulnerability and shows public disapproval of bullying



Culturele verschuiving

Welke strategie ook wordt gevolgd, zij moet gericht zijn op de sociale cultuur in de digitale ruimten, en niet zozeer op de daders. De moderne opvatting van pesten richt zich minder op degenen die pesten, en meer op de omgeving waarin het gebeurt. Als LGBTQ+-jongeren het doelwit zijn van pesterijen in bepaalde online-ruimten, moet het een prioriteit zijn om de aandacht te richten op die gemeenschappen in plaats van op de individuen die er deel van uitmaken. Dit kan worden gedaan door toezicht of mentorschap door volwassenen in de gemeenschap in te bouwen; direct door een volwassene zichtbaar te laten deelnemen aan het digitale platform, of indirect door

simpelweg nieuwsgierigheid en openheid naar het platform te creëren. Aangezien jongeren vaak naar mentoren en relevante volwassenen kijken voor morele en ethische begeleiding, zal deze strategie ervoor zorgen dat leeftijdsgenoten zich dapper genoeg voelen om het op te nemen voor slachtoffers op de platforms.

Als de kwaadaardige cultuur tot uiting komt in lokale digitale gemeenschappen (klassenchats, privé-servers, enz.), kan de stilzwijgende aanzet tot pesten worden bestreden door eenvoudigweg regels voor sociaal aanvaardbaar gedrag op te sommen. Dit maakt het zo, dat de bijstaanders (regelmakers), de pestkoppen niet de onder ogen moeten zien, maar de pestende eigenschappen van de gemeenschap, die minder bedreigend kunnen aanvoelen. Digitale ruimten bieden gebruikers – niet alleen pesters en slachtoffers – de mogelijkheid tot interactie. Dit biedt een opstandige de mogelijkheid om andere potentiële opstandelingen privé (via directe berichten) te benaderen, voordat hij zich tot het eigenlijke opstandige gedrag verbindt. Door een opstandige actie met anderen te coördineren, kan het zowel gemakkelijker zijn om het uit te voeren, omdat men het niet alleen doet, als mogelijk een groter effect hebben op zowel pesters als slachtoffers.

De digitale aspecten van het moderne sociale leven stellen jongeren in staat een ongekend sociaal bereik op te bouwen en te onderhouden.

Dit brengt het risico met zich mee van digitaal pesten op afstand, online anonimiteit, en het gevoel alleen te staan in een menigte van toeschouwers.

Maar als er goed gebruik van wordt gemaakt, kunnen al deze factoren worden omgebogen en de drijvende kracht worden achter opstandig gedrag.

Activiteiten

Een professional die met jongeren werkt, moet een groot aantal moeilijke vragen en beweringen kunnen aanpakken. Professionals, of het nu leraren, opvoeders of anderen zijn, hebben een verantwoordelijkheid ten aanzien van de vorming en het welzijn van de jongeren met wie zij werken. Het volgende moet worden gezien als een leidraad voor het omgaan met intimidatie en pesterijen in sociale omgevingen (zowel digitaal als analoog) onder jongeren. De lijst van vragen is dus niet eindig, maar kan en moet worden aangepast aan de situatie en de samenstelling van de jongeren in de huidige groep. De vragen zijn bedoeld ter inspiratie en kunnen worden gebruikt als vragen voor groeps- of klassengesprekken, maar ook voor individueel werk of werk in kleinere groepen onder de leerlingen.

- Hoe bepaal je of iets wat je online ziet pesten is?
 - Maak een lijst van kenmerken waar je naar zou zoeken
- Hoe zou jij reageren als online pesten iemand overkwam die je kent?
 - Welke soort reacties zijn er?
- Hoe worden de verschillende soorten waargenomen door het slachtoffer, door bijstaanders, door leden van de LGBTIQ+-gemeenschap, door uw naasten, persoonlijke vrienden, enz.
- Wat als het pesten gebeurde met iemand die je niet kende?
 - Zou je anders reageren?
- Heeft de relatie tussen jou en het slachtoffer invloed op je reactie?

- Zo ja, hoe? En waarom?

Het is belangrijk leerlingen de taal te geven om over discriminatie en pesten online te praten. Want alleen als je erover kunt praten, kun je het volledig begrijpen. En alleen als je het volledig begrijpt, kun je het voorkomen. Vervolg-vragen en -activiteiten zouden daarom kunnen zijn:

- Hoe kun je helpen om online een veilige, ondersteunende en positieve omgeving te creëren?
 - Maak een lijst van "regels van toewijding" voor jou en je klas
- Als u campagne zou voeren voor LGBT+ rechten, hoe zou u dat aanpakken?
 - Zou u sociale, politieke, democratische, juridische of andere perspectieven hebben?
- Van welke virtuele hulpmiddelen zou u gebruik maken?
- Hoe zou u uw boodschap overbrengen?
- Op welke maatschappelijke groep zou u zich richten, om de grootste impact te krijgen?
- Zou je mensen verdelen naar geslacht, genderidentiteit, seksualiteit, ras, sociale klasse, leeftijd, enz.

Referenties

1. UN, 2018: <https://violenceagainstchildren.un.org/content/bullying-and-cyberbullying-0>
1. eXbus (2007-2019). Exploring Bullying in Schools. <https://exbus.dk/>

3. Rabøl Hansen, H. (2014b). Mobning er magt – elevperspektiver på mobning. Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift, 51.

4. FRA (2020): https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra_uploads/fra-2020-lgbti-equality-1_en.pdf

5. Rabøl Hansen, H. (2014a). Fællesskabende didaktikker. Pædagogisk Psykologisk Tidsskrift, B31. https://dpu.au.dk/fileadmin/edu/Forskning/KULT/Faellesskabende_didaktikker_-_PPt_2013_01.pdf

6. Bailey, E.R., Matz, S.C., Youyou, W. et al. (2020) Authentic self-expression on social media is associated with greater subjective well-being. Nat Commun 11, 4889 (2020). <https://doi.org/10.1038/s41467-020-18539-w>

7. Bareket-Bojmel, L., & Shahar, G. (2011). Emotional and interpersonal consequences of self-disclosure in a lived, online interaction. Journal of Social and Clinical Psychology, 30(7), 732-759. doi:10.1521/jscp.2011.30.7.732.

8. O'Keeffe, G. S., Clarke-Pearson, K. and Council on Communications and Media (2011). Clinical Report - The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. Pediatrics, 127(4), 800- 804

9. Suler, John. (2004). The Online Disinhibition Effect. Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society. 7. 321-6. 10.1089/1094931041291295.

10. Friesem, Y. (2016). Empathy for the Digital Age: Using Video Production to Enhance Social, Emotional and Cognitive Skills. Emotions, Technology and Behaviors. Emotions and Technology