

1 Toegang zonder toezicht: een korte inleiding op cyberpesten

Cathy van Tuijl & Remco Spithoven

1.1 Maatschappelijke impact van technologie

De risico's waar onze samenleving mee heeft te *dealen* komen van oudsher uit verschillende hoeken. Denk aan oorlog, brand, criminaliteit en natuurgeweld. Maar aan dit lijstje zijn door denkers als socioloog Ulrich Beck ook de risico's toegevoegd die mensen zelf met de toepassing van technologieën ontketenen. In zijn denkkader van de risicosamenleving (1992) betoogde Beck immers dat de mens door zijn permanente, technologische vooruitgang ook nieuwe risico's voor de samenleving creëert: radioactieve straling, zure regen en de toepassing van gevaarlijke stoffen. Deze risico's zijn echter vaak bijproducten van veranderingen die worden nagestreefd. Ze treden met andere woorden op als zogenaamde *neveneffecten* van de technologische vooruitgang. Dat gold voor de technologisering ten tijde van de industriële revolutie en ver daarna, maar zeker ook voor de revolutie van onze tijd in de vorm van de maatschappelijke digitalisering.

Wanneer we het hebben over digitalisering, dan blijkt dit een lastig te omlijnen concept. We verwijzen hier naar de definitie van socioloog Manuel Castells (2000, p. 29): het samenvallen van technologieën als handzame elektronica, sensoren, computers (hard- en software), telecommunicatie, uitzend-technieken en de toepassing van beeldschermen. Deze maatschappelijke verandering heeft niet alleen maar positieve effecten op 'veiligheid'. Integendeel: naast kansen voor het versterken van veiligheid met digitale middelen ontstaan er immers ook nieuwe risico's als gevolg van de digitalisering. Denk hierbij bijvoorbeeld aan cybercriminaliteit, de negatieve invloed van sociale media op de sociale samenhang van de samenleving en het zelfbeeld van jongeren, een verhoogde kwetsbaarheid van onze vitale infrastructuur en het ontstaan van crises met een digitale component of aanleiding. De digitalisering is vervlochten geraakt met het sociale en fysieke hart van onze samenleving.

De Nederlandse samenleving loopt voorop als het gaat om digitalisering. Negen op de tien Nederlanders gebruiken minstens dagelijks een smartphone voor de toegang tot internet en kinderen krijgen tussen de 8 en 12 jaar hun eerste eigen smartphone. Gemiddeld zijn kinderen momenteel 11 jaar als zij

eindelijk een eigen smartphone van hun ouders krijgen, maar deze leeftijd daalt al enkele jaren. Opvallend is dat hoe jonger de gebruikers zijn, hoe vaker zij online zijn en hoe intensiever zij gebruik maken van sociale media. Naast veel plezier en vrijheid brengen de online activiteiten van kinderen en jongeren ook de nodige risico's met zich mee. Het is al langer hoog tijd om ons achter de oren te krabben over de neveneffecten van onze digitalisering. Zo stelde het Rathenau Instituut al in 2017:

'Het is tijd om de fundamentele impact van digitalisering op de samenleving te onderkennen en ervoor te zorgen dat publieke waarden en grondrechten in het digitale tijdperk worden geborgd. (...) Het is onverantwoordelijk om als overheid, bedrijfsleven en als maatschappij van de fundamentele impact van digitalisering weg te kijken.' (Kool et al., 2017, p. 11)

In deze bundel staan wij uitgebreid stil bij een prangend neveneffect van de maatschappelijke digitalisering in de vorm van cyberpesten onder kinderen en jongeren.

1.2 Definitie en prevalentie van cyberpesten

Cyberpesten gaat over pesten via elektronische middelen. Denk aan pesten via e-mail of Instagram, SnapChat, TikTok, in een chatruimte van een online spel, op een website of via chatberichten op een smartphone. Net als pesten kan cyberpesten plaatsvinden in bestaande groepen, zoals schoolklassen, sportclubs, gezinnen, op de werkvloer binnen bedrijven, maar ook in toevallig samengestelde groepen, zoals degenen die een online game spelen of personen die met elkaar op dezelfde berichten reageren. Er doen in de literatuur verschillende definities van cyberpesten de ronde. Voor een eerste, goede opstap naar een definitie van cyberpesten bouwen we voort op de definitie van pesten van de psycholoog Olweus (1996), een van de centrale auteurs in het hedendaagse denken over pesten. Volgens Olweus (1993, 2012) is pesten een specifieke vorm van agressief gedrag. In zijn definitie van pesten staan drie kenmerken centraal: 1) de intentie om een ander te kwetsen, 2) herhaling van het kwetsen en 3) een verschil in macht tussen de dader en het slachtoffer. Pesten kan op verschillende manieren tot stand komen. Het kan gaan om verbale (bijv. schelden), fysieke (bijv. slaan) of relationele (bijv. roddelen of buitensluiten) vormen van pesten of een combinatie hiervan. Pesten moet worden

onderscheiden van plagen. Bij plagen gaat het om grapjes zonder de bedoeling de ander te kwetsen; plagen vindt doorgaans plaats in gelijkwaardige relaties.

Cyberpesten en traditioneel, offline pesten zijn in de praktijk nagenoeg niet los van elkaar te zien. Met name bij onderzoeken binnen bestaande groepen (zoals in scholen) is er in hoge mate overlap tussen traditioneel, offline pesten en cyberpesten. In recentere publicaties geven Olweus en Limber (2018) aan dat bij cyberpesten de aspecten machtsverschil en herhaling een andere lading krijgen dan bij traditioneel, offline pesten. Machtsverschil verwijst – anders dan bij offline pesten waar het gaat om de positie in de groep – bij cyberpesten naar verschil in sociale status of technische *knowhow* en relatieve anonimiteit. Ook verwijst het criterium herhaling bij cyberpesten naar de omvang van het bereik of de tijd dat een boodschap of afbeelding online beschikbaar blijft, in plaats van de frequentie waarmee het slachtoffer wordt gepest. Naast deze verschillen in twee van de drie criteria van pesten tussen het traditionele, offline pesten en cyberpesten kent cyberpesten nog twee versterkende aspecten, namelijk van anonimiteit en publiciteit. Anonimiteit verwijst naar het gegeven dat daders online lastig te traceren zijn. En publiciteit verwijst naar het grote bereik van sociale media of internet. Deze twee aspecten van cyberpesten kunnen zorgen voor een enorme impact van cyberpesten: niet weten wie kwalijke berichten of roddels over je verspreidt, die bovendien op grote schaal gedeeld worden en moeilijk te verwijderen zijn, maakt slachtoffers kwetsbaar en machteloos.

Een aanvullende definitie van cyberpesten komt van de criminologen Holt, Bossler en Seigfried-Spellar (2018, p. 343; eigen vertaling):

‘Intentioneel, agressief gedrag waarbij door middel van elektronische communicatie, emotionele schade en schaamte wordt toegebracht door bedreigende, gemene of pijnlijke berichten via instant messengers, e-mails, posts op sociale media of tekstberichten.’

Deze auteurs onderscheiden maar liefst acht varianten van cyberpesten, die staan vermeld in tabel 1.1.

Tabel 1.1 Verschillende vormen van cyberpesten (bron: Holt et al. 2018, p. 343-344; eigen vertaling)

Variant van cyberpesten	Beschrijving
Vechten	Online vechten, elkaar digitaal boze, geïrriteerde, vulgaire berichten sturen.
Denigreren	Iemand online schaden vanwege diens kenmerken of gedrag.
Imiteren	Zich online voordoen als het slachtoffer met als doel om deze persoon schade toe te brengen.
Doorspelen	Online gevoelige informatie over het slachtoffer blootgeven om deze te schaden.
Bedrog	Met een alias online gevoelige informatie bij het slachtoffer inwinnen om deze informatie vervolgens online publiekelijk bekend te maken.
Buitensluiten	Iemand intentioneel, digitaal buiten de groep plaatsen.
Lastigvallen	Het slachtoffer digitaal herhaaldelijk pijnlijke of vervelende berichten sturen.
Stalken	Iemand online herhaaldelijk en intens lastigvallen.

Cyberpesten betreft duidelijk een breed fenomeen. Het is daardoor ook moeilijk een betrouwbaar beeld te geven van de prevalentie van cyberpesten. Uit meta-analyses en reviewstudies over cyberpesten onder jongeren is bekend dat de cijfers voor slachtofferschap variëren tussen 10% en 40% (Kowalski et al., 2014), maar daar moeten we kanttekeningen bij plaatsen. Waarschijnlijk ligt het slachtofferschap van cyberpesten onder jongeren dichterbij de 10% dan bij de 40%. Veel onderzoekers beschrijven immers de duur en de frequentie van het pesten niet (altijd) nauwkeurig. Ondanks het door Olweus goed onderbouwde criterium van ‘herhaling’ – minimaal twee of drie keer per maand worden gepest voordat het als daadwerkelijk slachtofferschap van pesten wordt meegerekend – gebruiken onderzoekers heel andere normen, zoals een enkele keer, of twee maal het afgelopen jaar. Daarbij verschilt cyberpesten naar leeftijd (jongeren vaker dan ouderen), tijdsperiode (bijv. tien jaar geleden was er in veel landen nog maar beperkt toegang tot internet), en wijze van onderzoek (zelfrapportage of rapportage door leerkrachten of ouders). Ook geeft een algemeen prevalentiecijfer een gemiddelde weer dat in groepen sterk uiteen kan lopen. Zo zijn er groepen waar veel offline én online gepest wordt en groepen waar dat nauwelijks speelt, zelfs binnen één school. Toch is – gezien de kwalijke gevolgen van cyberpesten – zelfs een slachtofferpercentage van 10%

onder jongeren meer dan voldoende aanleiding om in deze bundel stil te staan bij dit schadelijke fenomeen.

1.3 **Gevolgen van cyberpesten**

Het is lastig om effecten van cyberpesten los te zien van effecten van offline pesten, omdat ze veelal samengaan. Toch geven zowel Kowalski en collega's (2014) als Vermande en collega's (2015) aan dat de gevolgen van cyberpesten doorgaans groter zijn dan van traditioneel pesten, vanwege het permanente karakter (24 uur per dag), het potentieel wereldwijde (internet)publiek, de ervaren anonimiteit van de daders en de digitale producten zoals foto's, video's en teksten die soms nauwelijks tot niet van het internet te verwijderen zijn en waar slachtoffers en mensen in hun omgeving nog jarenlang mee geconfronteerd kunnen worden. Naast angst, depressie, schoolverzuim of -uitval, noemen zij als mogelijke gevolgen van cyberpesten middelenmisbruik, slaapproblemen, toegenomen lichamelijke klachten, verheerlijking van en zelfs daadwerkelijk overgaan tot suicide. Deze ingrijpende gevolgen van slachtofferchap van cyberpesten en een slachtofferpercentage van bij benadering 10% van de jongeren, maken cyberpesten tot een bijzonder urgent, maatschappelijk vraagstuk waarin het online schadelijke gedrag van kinderen en jongeren moet worden begrensd.

1.4 **Naar een collectieve begrenzing van online schadelijk gedrag?**

Om het online schadelijke gedrag collectief te begrenzen, moet er in onze ogen een samenlevingbreed moreel offensief ontstaan om het digitale tij van 'ongeremde, individuele vrijheid' te keren (zie ook Boutellier, 2019). Daarbij kan worden gedacht aan het politiek of maatschappelijk ontketenen van een *moral panic* (Cohen, 1972, 2002; Garland, 2008; Goode & Ben-Yehuda, 2009), waarin overheden, belangengroepen (inclusief de media) en burgers zich met een eenduidig probleembesef richten op de aanpak van een urgent maatschappelijk probleem. Dit zou een nadrukkelijke trendbreuk zijn ten opzichte van de historische terughoudendheid tot het begrenzen van gedrag op het internet (Spithoven, 2020).

Deze aanzet tot de morele regulatie van het online gedrag zou in onze ogen *zeker niet* aan de Nederlandse politie moeten worden toebedeeld. Noch moet