

# Cyberpesten

**Tijdsduur:** 60 min.

**Mbo-niveau:** 3 | 4

**Benodigdheden:** Mentimeter

**In te zetten bij:** Burgerschap | Mediawijsheid | SLB

## Competentie

Reflecteren op mediagebruik.

[Lees hier meer over de verschillende mediawijsheid competenties](#)

## Thema

Omgaan met (sociale) media.

## Lesdoelen

- De student kan aan het einde van de les uitleggen wat de verschillen zijn tussen offline en online gedrag;
- De student kan aan het einde van de les uitleggen wat de self-presentation-bias is;
- De student kan aan het einde van de les uitleggen wat de commitment & consistency theorie inhoudt.

## Te leveren producten

Niet van toepassing.

## Beginsituatie

De studenten weten wat er verstaan wordt onder pesten en cyberpesten, maar zien eigen gedrag of van naasten niet snel als negatief gedrag.

## Vooruitkijken - 20 min

De les wordt geopend met de vraag: "Wat is cyberpesten?"

Daarna laat je studenten met behulp van de edutool [Mentimeter](#) op 6 vragen reageren. De studenten geven aan wanneer er in het voorbeeld sprake is van cyberpesten. De studenten kunnen deze voorbeelden beantwoorden met: ja, nee of ik twijfel.

Onderstaande voorbeelden zijn bewust zo geformuleerd dat niet de volledige situatie bekend is. De voorbeelden kunnen daarmee een start zijn van een discussie of groepsgesprek:

1. Iemand's foto photoshopen tot een heel lelijk exemplaar en deze posten op jouw profiel;
2. De naaktfoto van je vriend(in) doorsturen naar een vriend;
3. Bewust contactgegevens van iemand anders online plaatsen;
4. Zonder toestemming een telefoonnummer van een vriend(in) online plaatsen;
5. In een videogesprek het beeld zonder toestemming opnemen;
6. Online je als iemand anders voordoen.

De uitslag bespreek je met de klas. Wanneer is iets cyberpesten? Waarom is de grens van toelaatbaar gedrag niet voor iedereen gelijk?

Om cyberpesten en gedrag online beter te begrijpen, kijken we naar verschillende theorieën over gedrag.

Het principe commitment & consistency, ooit op papier gezet door de Amerikaanse [Cialdini](#), is een theorie die ingaat op het bewust en onbewust handelen. Cialdini geeft aan dat gedrag mede wordt bepaald door wat we zeggen, omdat we in onze snel veranderende samenleving geen tijd, energie en capaciteit hebben om alle indrukken bewust te verwerken. In Jip-en-Janneketaal: wie A zegt, zal op een later tijdstip ook handelen naar A.

In offline onderzoek wordt in experimenten vaak gebruik gemaakt van face-to-face contact of telefooncontact, waarbij respondenten relatief snel moeten handelen. Online is het lastig om snel handelen af te dwingen. Gedrag gaat via de muis of touchscreen en de urgentie om snel ergens op te klikken ontbreekt. Denktijd te over dus. Als er denktijd over zou zijn, wat zou dit dan moeten doen met de inhoud en de kwaliteit van berichten? Klopt dat? Zie jij dit ook terug in reacties die je online tegenkomt?

We kijken naar [Mischa Coster](#). Studenten krijgen een vel en antwoorden eerst individueel op de vraag 'geef een voorbeeld van de self-presentation-bias'. Nadat eenieder dat heeft beantwoord, overleggen de studenten in groepsverband en komen ze tot een gezamenlijk antwoord.

Wat Mischa Coster zegt:

- Gedrag online en offline is juist hetzelfde;
- Persoonlijkheidskenmerken zijn hetzelfde;
- De manier van communiceren is online anders dan offline. We presenteren ons positiever, omdat we onszelf online kunnen verrijken met extra informatie (foto's, hashtags, emoticons);
- Ons geluk wordt grotendeels gebaseerd op onze omgeving: sociale vergelijking is online veel sterker.

**Uitvoering - 30 min**

**Opdracht 1**

Elke groep krijgt een casus. Na het lezen van de casus moeten de studenten laten weten welk onderdeel van het verhaal wijst naar de theorie.

- Is er sprake van commitment en consistency?
- Is er sprake van de self-presentation-bias? Waarom wel/niet?
- Zou deze casus ook volledig offline kunnen afspelen?
- Elke casus wordt klassikaal besproken. Bij de laatste vraag stuurt de docent aan op het verschil van impact dat er tussen online en offline situaties kan zijn. “Exposure” is online veel groter dan bij een offline situatie.

### **Casus 1**

Lisa heeft een relatie met Mick. Ze zijn al een paar jaar samen en delen alles met elkaar. Op een dag vraagt Mick of hij een naaktfoto van Lisa mag maken. Hij belooft haar het alleen voor zichzelf te houden. Lisa twijfelt sterk, ze heeft immers verschillende verhalen gehoord van mensen om haar heen waar het mis is gegaan. Na een paar dagen besluit ze dat ze Mick vertrouwd. Ze zijn immers al lange tijd samen. Een paar weken later ontvangt ze van een vriendin een schermafbeelding waarop de bewuste foto te zien. De foto is verspreid via internet. Op de schermafbeelding ziet Lisa dat het via een klasgenoot is verspreid. Lisa is woedend en maakt het uit met Mick. Hij beweert van niets af te weten en de foto niet te hebben verspreid. Lisa weet niet meer wie ze moet vertrouwen en besluit het daarom voor zichzelf te houden.

### **Casus 2**

Sara ontvangt een mail van een klasgenoot waar dreigementen en beledigingen instaan. Ze snapt er niets van en confronteert de klasgenoot met de mail. De klasgenoot reageert erg rustig en zegt van niets af te weten. Hij snapt haar reactie ook niet zo goed. De mail is volgens hem overduidelijk nep en dus hoeft Sara zich nergens wat van aan te trekken. Sara wil het er niet bij laten en is vastberaden om erachter te komen wie haar de mail heeft gestuurd. Dit doet ze door de mail op Facebook te plaatsen en enkele klasgenoten te taggen in het bericht. Sara is ervan overtuigd dat ze aan de hand van reacties kan achterhalen wie de dader is.

### **Casus 3**

Heleen is een dagje met vriendinnen naar de sauna. Ze hebben de grootste lol met elkaar. Wanneer ze gaan lunchen loopt Heleen samen met een van de meiden naar de kluisjes om hun mobieltjes op te halen. In het restaurant van het saunacomplex maken ze foto's en video's. De sauna heeft huisregels waarin is vastgelegd dat iedereen in het restaurant kleding aan moet. De meiden vinden de opnamen dan ook erg onschuldig. Dan opeens verschijnt er een dame van middelbare leeftijd bij hun tafel. Ze grist de telefoon uit de handen van Heleen en begint te schreeuwen tegen de meiden. Ze wil niet op camera worden vastgelegd. Dat is nu wel gebeurd omdat de vrouw schuin achter de meiden zit. Heleen wordt erg kwaad van de reactie en pakt haar telefoon weer terug. Haar vriendin heeft alles gefilmd en plaatst het op sociale media met de vraag wie in zijn recht staat. Haar vriendin Heleen of de oudere vrouw? Om er zeker van te zijn dat de video veel mensen bereikt, gebruikt ze verschillende hashtags waaronder de naam van het saunacomplex.

### **Casus 4**

Simon, Siebe en Ikram spelen al een tijd samen World of Warcraft. Ze zitten in dezelfde guild en met z'n drieën verslaan ze iedereen die hun pad kruist. Op een dag probeert Siebe Ikram ervan te overtuigen om in de game samen te spannen tegen Simon. Hij is veel te traag en niet half zo goed als Siebe en Ikram. Mochten ze het zonder hem kunnen doen, zouden ze al veel verder zijn in de game. Samen bedenken ze een plan om Simon's avatar uit te schakelen. Siebe en Ikram zorgen ervoor dat Simon niet kan achterhalen dat zij het bewust hebben gedaan, want buiten het spel om willen ze de vriendschap wel behouden.

### **Casus 5**

Eelke en Simone kunnen niet goed met elkaar opschieten. Wanneer ze op school moeten samenwerken, krijgen ze knallende ruzie. Voor Simone is dit het zoveelste voorval en ze is erg kwaad op Eelke. 's Avonds maakt ze een Facebookpagina aan genaamd 'Eelke het kalf'. Als profielfoto heeft ze een foto van Eelke bewerkt. Zijn hoofd is nu te zien op het lijf van een kalf. Simone stuurt vriendschapsverzoeken vanaf de pagina naar iedereen die ze kent. Nog geen uur later wordt haar moeder opgebeld door de moeder van Eelke. Simone ontkent dat ze er iets mee te maken heeft gehad, om zichzelf te beschermen stuurt ze ook een vriendschapsverzoek naar haar eigen profiel.

### Terugkijken - 10 min

Elke groep studenten krijgt een terugkoppeling.



Dit is een product van het **Practoraat Mediawijsheid**. Onze lessen vallen onder de **Creative commons licentie**