

Digitale Gewalt

Formen, Folgen, Handlungsmöglichkeiten

Vortrag vom 14.11.2017

Referentin: Christina Münk, Frauenzentrum Bad Honnef

1 Veralltäglicung des Digitalen

Mit der Digitalisierung und der Kommunikation über Social Media und mobile Geräte **befinden wir uns in einem gewaltigen Wandel**. Dieser wird unsere Gesellschaft in ähnlichem Maße prägen wie der Buchdruck oder die Industrialisierung. Und: Dieser Wandel betrifft nicht nur die äußeren Umstände unseres Lebens, sondern **macht auch etwas mit den Menschen** – insbesondere mit der Generation der „Digital Natives“. Es verändert Kommunikation, Beziehungen, gesellschaftliche Diskurse, Lebensgestaltung ...
(Literaturhinweis: Byung-Chul Han, Im Schwarm. Ansichten des Digitalen, 2014)

„Wir entwickeln viel schneller neue Dinge, als wir mit ihnen umgehen können – als Benutzer, vor allem aber **als Menschen und als Gesellschaft**.“ (David Bauer)

Laut Statistiken (Statista) sind in Deutschland inzwischen **79% der Bevölkerung online** (2001: 37%), das sind 58 Millionen Menschen. **65% sind täglich online**. Von den 20 bis 29jährigen sind 98,4% online, **von den 14 bis 19jährigen sind 100% online**, und zwar durchschnittlich 4 Stunden täglich. (Mit WhatsApp u.a. sind sehr viele tatsächlich 24 Stunden online.)

Es gibt eine **zunehmende Überschneidung von analogem und digitalem Raum**. Der digitale Raum ist nicht im Gegensatz zum realen Raum zu sehen, sondern er ist **Teil der Realität**. Diese Erkenntnis ist die Voraussetzung dafür ist, Cybergewalt zu erkennen, ernst zu nehmen und dagegen vorzugehen.

Digitalisierung – Positive und negative Aspekte der Veränderung/ Entwicklung (Missbrauch der Medien):

Informationsfülle ⇔ Informationsüberfluss, Lügen, Verschwörungstheorien
etc., Wissen/Bildung ≠ Information

Effizienzsteigerung ⇔ Zeitverschwendung, Sucht, Überforderung,
Beschleunigung

Einblick in das Leben anderer ⇔ Verletzung von Persönlichkeitsrechten, Verlust
der Privatsphäre

bereichernde Inhalte ⇔ gefährliche/menschenverachtende Inhalte

Vernetzung und Austausch ⇔ Cybermob, Shitstorm, Trolle, Vernetzung von z.B.
Pädokriminellen, Darknet, ...

bereichernde Kontakte ⇔ digitale Gewalt, Mobbing, Hate Speech, ...

Das Internet ist das **Problem** und kann/muss die **Lösung** sein. Das Internet ist
nicht böse – entscheidend ist, **wie sich Nutzer und Nutzerinnen verhalten**, wie
sie die Angebote nutzen und welche Entscheidungen sie mit jedem Klick
treffen. In diesem Zusammenhang ist wichtig, sich klarzumachen:

Kinder/Jugendliche wachsen heute mit digitalen Medien auf (**Digital Natives**)
und kennen sich damit meistens viel besser aus als Erwachsene. Aber das
stimmt nur, was die *Technik* betrifft. Kinder und Jugendliche haben in der Regel
**eine sehr hohe technische Kompetenz, Mediennutzung erfordert aber auch
Lebenskompetenz**, Reife, Urteilskraft, ethische Maßstäbe, Verantwortung,
rechtliches Wissen. Das alles sind Dinge, die junge Menschen erst lernen
müssen.

Kanäle, die im Moment wichtig sind: WhatsApp, Youtube, Facebook (eher für
die ältere Generation), Instagram, Snapchat, Twitter (YouNow, musical.ly)

Selbstpräsentation ist extrem wichtig im Internet (Stichwort Youtube-Stars).
Es gibt viele Komplimente, aber mindestens genauso viele Beleidigungen,
Kränkungen usw.

Das Internet der Jugendlichen ist nicht dasselbe wie „unser“ Internet.

2 Cybergewalt

Gewalt mit dem Tatmittel Internet umfasst:

- Cybermobbing/-bullying
- Cyberharrasment
- Cyberthreats
- Cybergrooming
- Revenge Porn
- Cyberstalking
- Cybersexismus

Das bedeutet:

- Psychoterror
- Belästigung, Beleidigung
- Bedrohung
- sexuelle Belästigung, sexueller Missbrauch, pädosexuelle Kriminalität
- „Rachepornografie“, Erpressung, Nötigung, Demütigung, Veröffentlichung intimer/vertraulicher Daten
- Verfolgung, Belästigung, Bedrohung
- Beschimpfung, Beleidigung, Bedrohungen von Frauen und Mädchen aufgrund ihres Geschlechts; Herausdrängen aus dem öffentlichen Diskurs; nicht-körperliche sexualisierte Gewalt

Was ist das Besondere an *Digitaler Gewalt* (gegenüber analoger Gewalt)?

- **Das Internet vergisst nichts.** Veröffentlichtes wird dauerhaft gespeichert und kann auch nach Jahren abgerufen werden oder wieder auftauchen. Die Gewalt wirkt nachhaltig. Umzug, Schulwechsel bringt manchmal nichts, weil Inhalte „schon da“ sind.
- **Die Angriffsmöglichkeiten** – z.B. bei Mobbing oder Stalking - sind um ein Vielfaches gesteigert. Gewalt wird intensiviert und verlängert. (z.B. wenn Bilder/Filme von körperlicher Gewalt verbreitet, kommentiert werden; ausgeprägtes Victim-Blaming im Netz)
- **Es gibt keine Fluchtmöglichkeit**, keinen geschützten Raum – es sei denn, Betroffene verzichten konsequent auf Handy, Internet usw. aber das nutzt ja im Grunde nichts, weil veröffentlichte Bilder o.ä. trotzdem von

anderen gesehen und kommentiert werden. Anfeindungen sind bis ins eigene Zimmer möglich.

- **Das Publikum/die Zahl der Zeugen ist unüberschaubar groß.** Das Geschehen kann außer Kontrolle geraten.
- **Inhalte verbreiten sich extrem schnell.**
- **Es gibt eine ausgeprägte Gruppendynamik / Mitläufertum** („Meute mit Meinung“, Shitstorms). Gewalt wird unterstützt durch Liken, Weiterleiten, wobei das Gefühl der Eigenverantwortung nochmal kleiner ist.
- **Die Täter haben leichtes Spiel** (Anonymität, falsche Identität, Automatisierung von Angriffen, viele Kanäle, viele Möglichkeiten, man muss noch nicht mal das Haus verlassen, Distanz zum Opfer).
- **Machtungleichgewicht** durch Besitz von Inhalten / technisches Wissen.
- Es gibt **wegen der Anonymität und der Distanz** vielfach keine Hemmungen oder Grenzen bei den Tätern, keine Scham, kein Mitgefühl. Es werden keine Konsequenzen (Reaktionen) erfahren.
- Folgen der Angriffe sind für TäterInnen nicht oder weniger direkt sichtbar.
- Viele Täter haben **noch nie Contra bekommen** (eher im Gegenteil: Likes, Bestätigung, Vernetzung). Fehlende „digitale Pädagogik“. Kein Unrechtsbewusstsein.
- Es gibt **fast keine soziale Kontrolle**.
- Online **werden auch Menschen gewalttätig, die sich das offline nicht trauen würden**. Und sie vernetzen / bestätigen sich.
- Wegen all dieser Aspekte hat Digitale Gewalt ein **stark eskalatives Potenzial**.
- Das Recht hinkt hinterher; Fachkräfte und Eltern sind überfordert

Motive: Es gibt Digitale Gewalt, die **aus Gedankenlosigkeit oder Naivität** entsteht. Meistens **zielen die Täter aber auf etwas ab:** auf Herabsetzung, Rufschädigung, soziale Isolation, Einschüchterung (also umgekehrt: darauf, sich selbst mächtig, beliebt, überlegen zu fühlen) oder auf die Nötigung eines bestimmten Verhaltens der Betroffenen.

3 Formen von Digitaler Gewalt:

3.1 Cybermobbing / Cyberbullying

Definition: Die absichtliche Schädigung einer Person unter Einsatz moderner Kommunikationsmittel, über einen längeren Zeitraum oder immer wieder.

- **WhatsApp:** Gruppen, die jemanden auf verletzende Weise ausschließen
→ **Gruppendynamik!**
- **Facebook:** gemeine **Kommentare**; **Fake-Profile** erstellen um jemanden zu schikanieren oder zu demütigen; **echte Profile verwüsten**/Missbrauch damit treiben (mit den Zugangsdaten); Bilder oder Videos von jemandem (in privaten oder peinlichen Situationen) veröffentlichen, Fake-Freundschaften schließen um an Informationen oder Bilder heranzukommen; Hassseiten, Lästereien; „Schlampenseiten“
- **Youtube:** peinliche / heimlich aufgenommene Filme werden veröffentlicht; oder intime Filme werden gegen den Willen veröffentlicht (Sexting); „Happy Slapping“ (lustiges Schlagen) **Bildmaterial von gewalttätigen oder sexualisierten Übergriffen** wird veröffentlicht und durch Kommentare wird das Opfer erneut gedemütigt (Victim-Blaming: im Anschluss an eine erlittenen Gewalttat wird das Opfer gemobbt); gemeine Kommentare
- **E-Mail:** Gemeinheiten, **Beleidigungen, Bedrohungen**; Verschicken von Viren; „Einbruch“ und Missbrauch der Adresse
- **Chatroom, Blog, Forum:** Ausgrenzung, Gemeinheiten, falsche Profile
- **Gaming-Community:** Ausgrenzung, Töten des Spielcharakters, Diebstahl virtueller Güter
- **Doxing:** das Zusammentragen und Veröffentlichen von persönlichen Daten (z.B. Adresse, evtl. mit Aufforderung zu Gewalt)

Meistens kennen sich Täter/in und Opfer auch in der realen Welt / sind es **Personen aus dem eigenen Umfeld.**

Mobbing gab auch früher, aber heute bekommt es durch den Einsatz der neuen Medien eine ganz neue Dimension (s.o.).

3.2 (Missbrauch von) Sexting / Revenge porn / Sextortion

Das **Veröffentlichen oder Weiterleiten von Nacktbildern, erotischen Selfies oder ähnlichem Bildmaterial – ohne Zustimmung** (gegen den Willen oder ohne das Wissen) der abgebildeten Person. **Sexting** bezeichnet das Versenden von selbstgemachten intimen Fotos. (Sex + Texting) Das **Bildmaterial entsteht oft einvernehmlich**, während einer intakten Beziehung. Das Problem beim Sexting ist: Was der Empfänger mit dem Bildmaterial macht, ist unkontrollierbar, v.a. wenn eine Liebesbeziehung beendet wird.

Sextortion: Es wird im Rahmen einer **Erpressung** damit gedroht, Bildmaterial zu veröffentlichen / zu verbreiten. Damit wird häufig weiteres Bildmaterial oder Geld erpresst.

Bei Mädchen und Frauen setzt sich dabei das gesellschaftliche Rollenbild fort, dass auch im analogen Raum herrscht: Sie werden eher dazu aufgefordert und bekommen Anerkennung dafür, sich sexuell zu exponieren und laufen gleichzeitig häufiger Gefahr, dafür **verurteilt/stigmatisiert** zu werden. Und bei Missbrauch der Bilder massives **Victim-Blaming** zu erfahren (Provokationsvorwürfe).

Vorsicht mit **pornografischen Bildern:** Jugendliche unter 16 Jahren können wegen **Erstellung** und Verbreitung von **(Kinder)Pornografie** rechtlich belangt werden. Wenn sich Minderjährige nackt fotografieren oder bei der Selbstbefriedigung oder sexuellen Handlungen filmen, produzieren sie Kinderpornografie.

3.3 Cybergrooming

Das **gezielte Ansprechen Minderjähriger** durch (in aller Regel, nämlich 90 %) Männer über das Internet mit dem Ziel, sexuelle Kontakte bzw. sexuelle Ausbeutung anzubahnen.

Strategische Kontaktanbahnungen, die einen **sexuellen Missbrauch** (Treffen und/oder Erstellung von Bildmaterial) vorbereiten sollen. Dabei werden Kinder/Jugendliche oft anonym, aber auch unter falschem Namen belästigt und zum Übersenden von Nacktaufnahmen oder Treffen aufgefordert.

Da wo Kinder z.B. im „echten Leben“ auf Distanz gehen würden, lassen sie sich in Chatrooms, in der Sicherheit ihres Zimmers und unter Vorspiegelung falscher Tatsachen (z.B. Alter) auf Kontakte ein. **Normale Kontrollmechanismen** (wie ein komisches Bauchgefühl, nicht mit fremden Erwachsenen reden) **greifen im digitalen Raum oft nicht.**

3.4 Cyberstalking

Stalker sind Menschen, die **wiederholt und unerwünscht Kontakt** zu einer Person aufnehmen, sie verfolgen und belästigen.

Kriterien für Stalking (zur Abgrenzung z.B. zu „normalen“ Versuchen der Kontaktaufnahme nach einer Trennung):

1. ...**wiederholte** Handlungen der Kontaktaufnahme, Annäherung oder Belästigung
2. ...die sich **über einen längeren Zeitpunkt** erstrecken
3. ...und dabei **die impliziten Regeln sozialer Interaktion** überschreiten
4. ...die sich **auf eine spezifische Person** richten
5. ...und die von dieser Zielperson zumindest teilweise wahrgenommen werden
6. ...und von ihr nur eingeschränkt oder gar nicht beeinflussbar sind.

Der **Unterschied zu einer normalen, angemessenen Kontaktaufnahme** ist i.d.R. jedem Opfer und Außenstehenden klar. Den Tätern oft nicht: Es gibt häufig eine **starke Realitätsverzerrung**.

Stalking ist kein rein geschlechtsspezifisches Phänomen. Allerdings sind in der überwiegenden Zahl der Fälle Männer die Täter (86 % aller Stalker in Deutschland sind Männer) und meistens (zu 80 %) Frauen die Opfer. Häufig sind die Belästiger ehemals Vertraute, in 60 Prozent der Fälle handelt es sich um den Ex-Partner.

Mittel des Cyber-Stalkings:

- Ständige, unerwünschte **Kontaktaufnahme per Mail, SMS usw.**
- **Verbreitung von Lügen oder falschen Informationen** über das Opfer im Internet, z.B. in Blogs oder sozialen Netzwerken
- **Onlinebestellungen** im Namen des Opfers (man bekommt ständig Pakete)
- **Verbreitung intimer Details**, privater Fotos, manipulierter Fotos (z.B. pornografische Fotomontagen) über das Opfer.
- Kontaktaufnahme und Belästigung des Opfers oder seiner Freunde, Familie etc.
- Begehen von Straftaten im Namen des Opfers
- **Erstellen von Fake-Accounts** im Namen des Opfers (z.B. in Singlebörsen oder auf Sexkontakt-Seiten)
- **Technische Überwachungsmittel** (Apps, Kameras, usw.)

3.5 Cyberharrasment und Cyberthreats

Beleidigung und Bedrohung. Das ist uns im Zusammenhang mit Mobbing und Stalking schon begegnet. Beleidigung und Bedrohung treten aber auch sehr häufig als sog. Cyber-Aggression (als einzelne Gewaltakte mit digitalen Medien)

auf – v.a. in Form von **Kommentaren, Posts**. Oft ist in diesem Zusammenhang auch die Rede von **Hate Speech**.

3.6 Cyber-Sexismus

- ➔ **Darstellung von Frauen und Männern in Computerspielen**
- ➔ Die Veralltäglicung, Normalisierung und freie Verfügbarkeit von **Pornographie**. Hier werden Frauen meistens als verfügbare, unterwürfige Spielzeuge für Männer dargestellt, die Gewalt und Demütigung genießen (entsprechend eindimensionales Bild von männlicher Sexualität). Das sind Vorstellungen, die wiederum **die Pop-Kultur** prägen (Für PädagogInnen: www.petze.de, Porno-Mythen)
- ➔ **Körperbilder- und ideale:** Challenges/Hashtags (aber auch die positiven Gegenbewegungen, die zeigen, wie das Internet nicht nur das Problem, sondern auch die Lösung sein kann; Body-Positivity vs. Body-Shaming); Verherrlichung von Essstörungen (Pro-Ana, Pro-Mia); digitale Manipulation von Bildern
- ➔ **Sexuelle Belästigung:** SPEAK-Studie zur sexualisierten Gewalt in der Erfahrung Jugendlicher (14-16jährige, Mai 2017, Unis Marburg und Gießen), 33% der Mädchen wurden schon im Internet sexuell belästigt (8% der Jungen)

Hate-Speech / Cyber-Sexismus

Die **ursprüngliche Leitidee des Internets**, ein offener, hierarchiefreier Raum zu sein, in dem alle gleichberechtigt agieren können, ist in der Realität nicht gegeben. Das Internet ist **kein machtfreier Raum** und schon gar kein gewaltfreier. Es ist vielmehr so, dass sich die Machtverhältnisse und Diskriminierungen der Offline-Welt im Internet fortsetzen und neue Formen annehmen.

Digitale Gewalt trifft in großer Mehrheit Frauen und Mädchen. Das gilt für die Formen der digitalen Gewalt, die bisher vorgestellt wurden.

Cyber-Sexismus in Form von Hate Speech betrifft nun (fast) ausschließlich Frauen und Mädchen. Und zwar insbesondere dann, wenn sie sich in vermeintliche „Männerdomänen“ einmischen, wenn sie sich politisch äußern oder wenn sie Fragen zum Geschlechterverhältnis thematisieren. Es gibt ein ganz gezieltes Vorgehen gegen netzaktive Frauen und ganz besonders gegen alles, was mit Feminismus zu tun hat. Im Internet sind Frauen, die eine Meinung haben und diese auch äußern, massiver Gewalt ausgesetzt – v.a. in Form von

sexistischen/sexualisierten Beschimpfungen und der **Androhung von Vergewaltigung und Mord**. Frauen können sich im Internet nicht (angst)frei äußern.

Wenn von Meinungsfreiheit im Internet die Rede ist, dann muss man sich sehr deutlich machen, wie in Wirklichkeit Hate Speech und Shitstorms, genauso wie Verschwörungstheorien, Fake News usw. freie, demokratische Diskurse verzerren und unmöglich machen.

4 Folgen von Cybergewalt?

Digitale Gewalt ist reale Gewalt!

Das Ausmaß des Unrechts versteht man nur, wenn man sich die Folgen für Betroffene bewusst macht.

Die Folgen erlebter digitaler Gewalt unterscheiden sich generell nicht von den Folgen real erlebter Übergriffe: allgemeine psychische Belastungssituation mit versch. Folgen. Lediglich tatsächliche physische Verletzungen bleiben (meistens/vorerst) erspart.

Schwerwiegende psychische, psychosomatische und soziale Folgen:

- Angst
- Scham
- Schuld
- Selbstwertprobleme
- Hilflosigkeit
- Einsamkeit
- Depressionen
- Aggressionen (es entwickeln sich neue Täter)
- Schlafstörungen
- Konzentrationsstörungen
- Stresssymptome
- Appetitlosigkeit
- Leistungsabfall
- Selbstverletzungen
- Körperliche Erkrankungen
- Abkapselung, Rückzug (das hat z.B. bei Diskriminierung auch eine politische Dimension)

- Misstrauen, Verlust des Vertrauens ins menschliche Beziehungen
- Umzug, Schulwechsel, ...
- PTBS
- Suizid

Jugendgefährdende Inhalte, Gewaltdarstellungen, Pornographie:

Gewaltdarstellungen und Pornographie haben bedenkliche, negative Folgen – es gibt psychologische Studien, die das eindrücklich belegen. Das wurde eine Zeit lang öffentlich diskutiert (v.a. im Kontext mit Winnenden und als das Buch „Deutschlands sexuelle Tragödie“ 2009 erschienen ist, Jugendhilfswerk „Die Arche“). Aktuell wird eher beschwichtigt, tabuisiert.

Es stimmt, dass diese Bilder und Geschichten **für Jugendliche einerseits normal werden**. Aber das ist gerade das Schlimme, denn es stimmt *nicht*, dass diese Inhalte, nichts mit den (jungen) Menschen machen.

Gewaltdarstellungen und Pornographie überfordern (gerade Kinder) emotional. Der bewusste oder unbewusste Konsum von pornografischem Material kann dazu führen, **dass sich das Gesehene im Selbstbild verankert und die sexuelle Entwicklung und das Verhalten negativ beeinflusst**, weil z. B. Geschlechterrollen verzerrt dargestellt sind und bestimmte aggressive, erniedrigende sexuelle Praktiken in den Vordergrund gestellt und damit als Normalität angesehen werden. Gerade wenn Pornographie konsumiert wird, bevor eigene, andere sexuelle Erfahrungen gemacht wurden.

Was Studien zeigen: Porno-Konsumenten (männliche und weibliche) **glauben eher an Vergewaltigungsmysen und haben weniger Empathie mit Vergewaltigungsopfern**.

Speak-Studie 2017: jugendliche Porno-Dauernutzer treten signifikant häufiger als Aggressoren in Erscheinung, sind der Meinung viel über Sexualität zu lernen und unterscheiden weniger zwischen Pornographie und „echter“ Sexualität, merken, dass sie „normale“ Körper nicht mehr schön finden, merken, dass sie immer mehr Pornos brauchen; 48% der Jungs schauen sich „öfter“

Pornographie an

(Literaturhinweis: Peggy Orenstein, Girls & Sex, 2017)

5 Was tun?

5.1 Selbstschutz

Es gibt kein sicheres Internet, höchstens vorsichtige Nutzung. Es gibt keine sichere, private Nutzung der Plattformen. **Gesunder Menschenverstand und Vorsicht** bei Veröffentlichung von Daten und Bildern.

Sichere Passwörter verwenden. Passwörter an niemanden weitergeben. Für jedes Konto ein anderes Passwort (Passwort-Safe, -Manager nutzen)

(V.a. für Frauen) Das Smartphone selbst einrichten: **technische Unabhängigkeit**. (Cryptopartys)

5.2 Prävention

Digitale Gewalt gedeiht in einem Klima von Unwissenheit, Gleichgültigkeit und Verharmlosung. Was es bräuchte, wären Wissen darüber, was im Internet los ist, Sensibilität für Gewalt, Verantwortung und Zivilcourage und **eine klare gesellschaftliche Haltung, die digitale Gewalt ablehnt**. Sich im Internet nicht nur als User verstehen, sondern auch als Bürgerin und Bürger. Sich auch mal solidarisieren, empören und Empörendes mitteilen. **Gewalt braucht Öffentlichkeit!**

Medienkompetenz/Medienpädagogik

Medien sind heute „Miterzieher“. Das Internet hat längst das Fernsehen als Leitmedium abgelöst.

Gelernt werden müssen:

- **Informationshygiene**
- **Kritischer Umgang mit Inhalten**
- (psychische) **Verarbeitung/Distanzierung/Einordnung** von Gewalt und Pornografie
- **Sicherheit**
- **Medienrecht** (Information über Gesetze – das kann simple und effektive TäterInnen-Prävention sein)
- **Medienethik** (Schaffen/Kultivieren eines Bewusstseins für Recht und Unrecht, Verantwortung, Netzcourage usw., Literaturhinweis: Ethik macht klick – Broschüre von klicksafe.de)

Erwachsene müssen AnsprechpartnerInnen sein und Vorbilder sein.

5.3 Wenn es mich betrifft

Grundlegende Maßnahmen/Strategien bei **Cybermobbing**:

- Beweise sichern (Screenshots, E-Mails speichern)
- Mobber sperren und **Kontaktmöglichkeiten verringern** (neue E-Mail-Adresse, neues Profil)
- Vorfälle den Anbietern melden und um Entfernung oder Sperrung bitten (Meldebuttons, Impressum, www.denic.de)
- Verbündete suchen, Hilfe holen

- Im Schulumfeld: LehrerInnen informieren (für LehrerInnen: zuerst pädagogisch intervenieren, z.B. No-blame-approach, Tipps z.B. bei klicksafe)
- Polizei einschalten

Grundlegende Maßnahmen bei **Cyber-Stalking**:

- eindeutig und nur einmal mitteilen, dass man keinen Kontakt wünscht (ohne Begründungen, Bedingungen o.ä.)
- konsequente Kontaktvermeidung (keine „letzten Aussprachen“)
- Kontakt löschen / blocken
- neue Handynummer/E-Mail (aber die alte behalten)
- **Dokumentation** der Vorfälle
- Protokoll führen (wichtig für eine Anzeige)
- Beweise sammeln (Briefe, Fotos, auch ärztliche Atteste usw.)
- Stalking **im privaten und beruflichen Umfeld bekannt machen** (Warnen, Missverständnisse vermeiden → man weiß nicht, was der Stalker alles macht/machen wird, Unterstützung)
- **Unterstützung** suchen (rechtlich, privat, psychologisch)
- Polizei: Anzeige erstatten
- Amtsgericht: „Einstweilige Verfügung/Schutzanordnung“ nach dem Gewaltschutzgesetz

„Schadensbegrenzung“ bei Verbreitung Sexting:

- sich einen **Überblick** verschaffen per Google (suchen mit Klarnamen, Nutzernamen), auch nach Bildern und Videos suchen
- **mit Bild statt mit Text suchen** (bei Google)
- Wenn die Person bekannt ist: konfrontieren! („das ist illegal“)
- Versuchen, Bilder aus dem Netz zu entfernen (User, Bilder, Seiten melden bei Sozialen Netzwerken; Inhaber von Websites kontaktieren)
- eine Löschung der Suchergebnisse bei einer Suchmaschine beantragen
- Google-Alert anlegen (der informiert über neue Veröffentlichungen)

5.4 Rechtliche Lage / rechtliche Schritte

Zur Zeit werden noch Gesetze von dem analogen auf den digitalen Bereich übertragen. Nichtsdestoweniger: Man sollte sich unbedingt über rechtliche Möglichkeiten informieren.

Mögliche Straftatbestände:

Beleidigung (§ 185 StGB)

Nötigung (§ 240 StGB)

Bedrohung (§ 241 StGB)

Üble Nachrede (§ 186 StGB)

Verleumdung (§ 187 StGB)

Nachstellung (§ 238 StGB)

Volksverhetzung (§ 130)

Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 StGB) (

Recht am eigenen Bild (§ 78 UrhG)

Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen (§ 201a StGB)

Verbreitung pornographischen Materials (§ 184 StGB)

Verbreitung von pornographischen Darstellungen Minderjähriger (§ 207 a StGB)

Wo das Strafrecht nicht zum Zuge kommt (weil ein Fall z.B. nicht „drastisch genug“ ist), sind **zivilrechtliche Schritte** möglich: schriftliche Abmahnung, auf Unterlassung, Löschung/Entfernen/Vernichten von Aufnahmen, Schadensersatz, Kontaktverbot klagen. Dabei lässt man sich am besten anwältlich beraten. Das nutzt natürlich nur, wenn der Täter/die Täterin identifiziert werden kann / bekannt ist.

5.5 Beratung / Therapie

Mit Gewalterfahrungen nicht allein bleiben; Beratungsangebote nutzen (zahlreiche Angebote für persönliche Gespräche, Telefonberatung, Chat).

Digitale Angriffe können Gefühle auslösen, die lange nachwirken und schwer auszuhalten sind: Schuldgefühle, Schamgefühle, Vertrauensverlust, Hilflosigkeit, Erschütterung des Selbst- und Weltverständnisses

Beratung kann helfen, mit diesen Gefühlen besser umzugehen und das weitere Vorgehen zu planen.

5.6 Contra geben

Lange galt die Devise: Don't feed the trolls. Also: Bloß nicht provozieren, sondern ignorieren und wegsehen. Und das eigene Verhalten anpassen – vermeiden, vorsichtig sein usw.

Doch durch das Ignorieren und Wegsehen **konnten sich extreme Milieus erst ungesehen und ungestört kultivieren.** Gestärkt durch jahrelanges In-Ruhe-gelassen-Werden sind die Hate Speech-RednerInnen selbstbewusst geworden. Deswegen ist es wichtig, Contra zu geben – als Betroffene oder als Zeugen. Digitale Selbstverteidigung und Zivilcourage. **Dazu wichtig: Die Macht der Community** nutzen (Solidarität, Empowerment, ...)

Den Zuschauenden kommt eine wichtige Rolle zu: Sie können als Verstärkende eine Tat positiv kommentieren, liken oder weiterverbreiten. Sie können Taten tolerieren und geschehen lassen. Oder die Zuschauenden können Täter und Täterinnen zum Aufhören auffordern, Opfer unterstützen, Täter negativ kommentieren, entsprechende Kommentare liken oder zumindest bestätigende Kommentare unterlassen, damit die Täter isoliert werden (und nicht die Opfer).

Positive Beispiele für die Macht der Community: Hashtag-Kampagnen, **Heratmob.com** (mobilisiert Verbündete), **Netzcourage.ch** (für Betroffene und Engagierte), **No-hate-speech.de** (u.a. mit der Möglichkeit Counter-Speech-Bilder und GIFs zu nutzen)