

(K)ein Platz für digitalen Hass und Diskriminierung - Was Jugendliche über Gewalt im Netz wissen müssen

Kurzbericht zur Tagung am 11. Mai 2017 im Freizeitheim Vahrenwald, Hannover

Im Mittelpunkt der Tagung standen die verschiedenen Ausprägungen von Hate Speech im Internet.

Die Themenschwerpunkte waren:

- Definitionen zum Phänomen Hate Speech sowie Formen und Folgen von digitaler Gewalt
- Ansätze zum Umgang mit Hate Speech und digitaler Gewalt
- „Neuer“ Rechtsextremismus im Internet
- Sexismus in Computer- und Onlinespielen

Aycha Riffi von der Grimme-Akademie Marl sprach zum Thema „Hate Speech - Zum Umgang mit Hasskommentaren im Netz“. Der Begriff Hate Speech beschreibt Beleidigungen oder Drohungen gegenüber einer Person oder einer Gruppe, wie sie im Internet zum Ausdruck kommen. Riffi benannte counter speech (die Gegenrede) als eine Möglichkeit zum Umgang mit digitalem Hass. Bei beleidigenden Posts können Nutzerinnen und Nutzer auch die Betreiber der betreffenden Internetseiten informieren sowie bei strafrechtlichen Inhalten den Rechtsweg einschlagen. Über die Gruppe der Haterinnen und Hater ist noch wenig bekannt. Mögliche Motive können eine Gruppenzugehörigkeit und/oder die Abgrenzung gegenüber einer Fremdgruppe sein, aber auch Wut oder Dominanzstreben. Aus dem EU-Projekt „Bricks – Against Hate Speech“, an dem das Grimme-Institut mitgewirkt hat, ist ein Methodenkoffer für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zum Thema entstanden (<http://www.grimme-akademie.de/projekte/aktuell/p/d/bricks/>). Außerdem hat das Grimme-Institut gerade ein Buch zum Thema „Online Hate Speech - Perspektiven auf eine neue Form des Hasses“ veröffentlicht, welches ebenfalls online zum Download zur Verfügung steht (<http://www.grimme-akademie.de/projekte/aktuell/p/d/bricks/>).

In ihrem Vortrag „Toxisches Feedback und digitale Gewalt – Funktionen, Folgen, Prävention“ stellte Dorothee Scholz, Dipl. Psychologin aus Berlin, fest, dass Hate Speech gerade für Jugendliche verheerende Wirkungen haben kann. Durch den digitalen Hass werden die vier psychologischen Grundbedürfnisse - Selbstwert, Nähe, Sicherheit und Kontrolle - erschüttert. Um betroffene Jugendliche zu unterstützen, kann man sie zum

Beispiel über diese Mechanismen aufklären, ein realistisches Selbstbild trainieren, die Motive der Täterinnen und Täter hinterfragen oder versuchen, humorvoll mit Angriffen umzugehen. Betrachtet man die Gruppe der Täterinnen bzw. Täter, scheinen vor allem drei Merkmale dazu zu führen, Hassbotschaften im Internet zu verschicken: Angst, (subjektiv) empfundenes Versagen sowie bestimmte Persönlichkeitseigenschaften (z.B. Narzissmus). Daran muss mit den Hatern gearbeitet werden, rät Scholz.

Christina Dinar von der Amadeu-Antonio-Stiftung Berlin betonte in ihrem Vortrag „Rechtsextremismus 2.0 - Was dagegen getan werden kann“, dass ein wichtiger Bestandteil in der Präventionsarbeit mit Jugendlichen darin liegt, auch Vorstufen von Hate Speech zu erkennen. Rechtsextreme Gruppen nutzen das Internet vermehrt für Propaganda, Vernetzung, Rekrutierung, aber auch zur Bedrohung von Andersdenkenden. Dinar wies außerdem auf Veränderungen im Erscheinungsbild von Rechtsextremismus im Internet hin. Heutzutage wird vor allem in den sozialen Medien Propaganda betrieben. Die „Identitäre Bewegung“ versucht gerade dort Jugendliche anzusprechen. Für Jugendliche ist es meist nicht erkennbar, dass es sich hierbei um eine extremistische Gruppierung handelt. Auch versuchen rechtsextremistische Gruppierungen Themen wie Kinderschutz, Tier- oder Umweltschutz zu nutzen, um Erwachsene und Jugendliche für sich zu interessieren. Um rechtsextremistischen Übergriffen im Internet entgegenzutreten, kann man auf Pauschalisierungen hinweisen und sich mit Betroffenen solidarisieren, indem man Unbehagen über problematische Posts äußert.

Im letzten Vortrag „Cyber-Sexismus in der Gaming- Szene: Ursachen und Umgangsformen“ betonte **Maïke Groen** von der Technischen Hochschule Köln, dass Medien Gender und Sozialisation untrennbar miteinander verbunden sind. Die Nutzungszahlen der Beschäftigung mit digitalen Spielen bei Kindern und Jugendlichen steigen. Zwar spielen Mädchen insgesamt weniger und bevorzugen meist andere Spielinhalte als Jungen, jedoch könnte dies gerade ein Grund sein, warum sich Sexismus in den Spielewelten so lange und stark ausbreiten konnte. Hate Speech und Sexismus wird von einigen Spielern sogar als Teil der normalen Spielkultur verteidigt. In digitalen Spielen wird auch seitens der Spielentwickler unerwünschtes Verhalten meist eher verwaltet, anstatt dagegen vorzugehen. Laut Groen sollte der Fokus mehr auf der Präventionsarbeit liegen, denn digitale Spiele bieten einen guten Anlass, um mit Jugendlichen auch zum Thema Männlichkeitskritik und Sexismus in der Gamingszene ins Gespräch zu kommen.