

Glossar von A bis Z

Phänomene und Praktiken
in digitalen Kontexten
zu Sexualitäten und
(sexualisierter Peer-) Gewalt



Verein zur Förderung von
Jugendlichen e.V.

Phänomene und Praktiken der Digitalität im Kontext
Sexualitäten und (sexualisierter Peer-) Gewalt

Glossar von A bis Z

Erstellt von:

Nemec, Rebecca; Rosemann, Fabian; Soell, Carina; Obst, Dominik;
Fixemer, Tom

Stand: Feb. 2021

Diese Aufzählung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und wird in regelmäßigen Abständen erweitert.

Einleitung zum Glossar

Junge Menschen nutzen digitale Räume wie Instagram, YouTube sowie geo-sexuelle Kennenlern- und Dating-Plattformen zur Interaktion und Kommunikation in verschiedensten Peer-Communities als auch zur Informations- und Wissensrecherche. Zugleich besteht eine Wichtigkeit gegenüber der Konstruktion der Wissensproduktion, sowie den Quellenbezügen dieser Informationskonstruktionen.

Am 15. Oktober 2020 fand zum sechsten Mal der Fachtag zur geschlechtersensiblen Arbeit der Kinder- und Jugendhilfe unter dem Motto „Vielfalt geht uns ALLE an!“ in Stuttgart statt. In diesem Jahr in einem dezentralen hybriden Format. Im Fokus unseres Workshops „Re:Coding - Sexualisierte Gewalt mittels digitaler Medien“ stand zum einen die Auseinandersetzung mit dem Begriff der Digitalität, sowie mit aktuellen digitalen Praktiken und digitalen Phänomenen in verschiedensten digitalen Communities mit Fokus auf Sexualitäten und sexualisierter Gewalt.

Wichtig dabei ist, dass sich diese Phänomene nicht nur in digitalen Räumen und Communities verorten, sondern insbesondere auch Auswirkungen, Anforderungen, Erwartungen und Ermöglichkeiten, aber auch Risiken in Praktiken als auch in Barrieren des Alltags mit sich bringen. Dabei ist zu konstatieren, dass eine aktuelle Digitalnorm als cis-männlich und heteronormativ zu markiert ist.

Im Anschluss an die verschiedensten Begriffsbestimmungen dieses Glossar werden neben den verwendeten Quellenbezügen auch weiterführende Links aufgelistet. Darüber hinaus werden Erklärvideos, unter Aspekten von Handlungsempfehlungen für den Umgang mit digitaler Selbstbestimmung, Datenschutz und Gegenpraktiken zu digitalen Gewaltphänomenen, aufgeführt.

Dieses Glossar dient als Impuls für pädagogische Fachkräfte in der Auseinandersetzung mit digitalen Praktiken im Kontext Sexualitäten und Phänomenen digitaler Gewalt.

Bei Fragen, Rückmeldungen als auch Ergänzungen, bitte kontaktieren Sie uns unter folgender E-Mail-Adresse: antihelden@verein-jugendliche.de

Verzeichnis

4chan	Cancel Culture
8chan/8kun	Content
420	Cougar
A	Click / Klick
Adden	Clickbaiting
Age-Play	Community, digital
Algorithmen	Coomer
Algorithm-Bias	Cuckold
Algorithmisierung	Cyberfeminismus
Algorithm Violence	Cyber Flashing
Algorithmische Gouvernementalität	Cybermobbing/ - bullying
Alt-Right	Cyberstalking
Animated GIF	Cybersexismus
ASMR	D
Augmented Reality (AR)	Data Feminismus
AWALT	Dating Plattformen und Apps
B	Dark Net
Big Data	Deepfakes
Bildmontagen	Dickpic
Blogs, Boards und Foren	Digital Detox
C	

Doxing/Doxxing	I
Digitalität (nach Stalder)	Identitätsdiebstahl
Digital natives	Imageboard
E	Influencer:innen
E-Learning	J
F	JB/Jailbait
Fact check	K
Fake Account	KYS
Fake News	L
Filter Bubble	Landwhale (Landwal)
Follower:innen (Nutzer:innen)	LDAR
FOMO	Lanklat
G	Lolcow
Gaming (Videospiele)	M
GIF	Manosphere
Gosthing	Map-Tracking
(Cyber-) Grooming	Memes
H	MGTOW, Men going their own way
Happy Slapping	Messengerdienste
Hashtag	MILF-Porn
Hate Speech	N
Homeoffice	Nice Guy
Homeschooling/ Virtuelle Lehre	Nudes
	O

	Online-Aktivismus/ Cyberaktivismus	Simp
P		Snuffing
	Phishing	Social Bots
	Podcast	Soziale Medien
	Pornografie	Spoofing
	PUA/Pick-Up-Artists	Spy Ware/ Spy-Apps
Q		Sugardaddy/Sugarmommy
R		Spy/Hidden Cams
	Recovery Accounts	Story (Social Media)
	Revenge Porn (Non Consensual Pornography)	Streaming
	Roastie	T
S		Tracking/Tracing Apps
	Sexuelle Communities	Troll/Trollen
	(Love- / Romance-) Scamming	Thumbnail
	Sexualaufklärung, digitale	U
	Sexualpraktiken, digitale	User:in
	Abkürzungen	V
	Sexting	Vanilla-Sex
	Sextortion	Victim Blaming, Digital
	Shitstorm	Viralität
	Slamming	Viral gehen
	Slutshaming	Virtual Reality (VR)
	Silencing	W

Webcam-Darsteller:in

X
Y
Z

White Knight

4chan

4chan ist ein anonymes englischsprachiges Imageboard, welches im Laufe der Zeit eine Vielzahl von unterschiedlichen Subkulturen beherbergte. Darunter sind auch Gruppierungen, welche durch Misogynie, Rassismus und Rechtsextremismus auffallen. Dadurch, dass *4chan* diesen radikalen Sichtweisen in Äußerungen sowie im anschließenden Konsum eine uneingeschränkte Verbreitung ermöglicht, hat es den Ruf, eine Radikalisierung und Rekrutierung der Nutzer:innen zu fördern. Es kann daher als Bruststätte der alternativen Rechten (Alt-Right) verstanden werden (Kracher 2020, 8, 239).

→ „Alt-Right“

→ „Imageboards“

8chan/8kun

Kann als noch „radikalerer und offen rechtsextremer Ableger von 4chan“ (Kracher 2020, 239) gesehen werden. Auf *8chan* veröffentlichten unter anderem die Attentäter von Christchurch und El Paso ihre Manifeste. Aufgrund dessen wurde 8chan 2019 gelöscht. Als Nachfolger entstand *8kun* (ebd.).

→ „Imageboards“

420

(digitale) Abkürzung für THC/Weed Konsum.

A

Adden

Im allgemeinen Sprachgebrauch wird Adden meist im Zusammenhang mit dem Hinzufügen von Kontakten in Social Networks oder Instant-Messaging-Angeboten genutzt. Bspw. auf YouTube wird zu Beginn oder zum Ende von Videos regelmäßig darauf aufmerksam gemacht, dass der Kanal abonniert respektive geaddet werden kann.

Age-Play

Bezeichnet erotische Rollenspiele, bei denen Menschen in Rollen von verschiedenen Altern schlüpfen und in sexuellen Interaktionen miteinander interagieren (siehe dazu auch: <https://de.wikipedia.org/wiki/Ageplay>)

Algorithmen

Algorithmen können als Abfolge von Befehlen innerhalb einer spezifischen Verarbeitungsstruktur verstanden werden (vereinfacht gesagt: wenn A, dann B), die programmiert, codiert und genutzt werden, um Abfolgen festzulegen als auch Probleme zu lösen und in verschiedenen Programmiersprachen verfasst sein können (Kowalski 1979, 424). Algorithmen begegnen uns in fast allen Bereichen des Alltagslebens wie bei Map-Navigation, auf Dating-Apps, in den Suchergebnissen von Recherchetools als auch im Arbeitsleben (Roberge und Seyfart 2017, 7).

Algorithm-Bias

Algorithm-Bias beschreibt eine Digitalstruktur und Digitalnorm, die geprägt ist von (Mehrfach-)Diskriminierungen und Voreingenommenheit gegenüber verschiedensten Personengruppen und Minderheiten, die sich insbesondere in intelligenten Systemen und digitalen Kontexten widerspiegeln. Sogenannte algorithmische Vorurteile treten auf, wenn Computersysteme die impliziten Werte der Menschen widerspiegeln, die am Coding, in der Ansammlung, als auch in der Auswahl sowie in der Verwendung von Daten zum Trainieren der Algorithmen, sowie der Algorithmisierung beteiligt und verantwortlich sind. Die Herstellung von diversitätsorientierten Content und die anschließende Veröffentlichung, können u.a. Gegenpraktiken zum algorithm-bias sein (siehe dazu auch: <https://www.lernen-wie-maschinen.ai/ki-pedia/was-ist-algorithmische-voreingenommenheit-algorithmic-bias/>).

Algorithmisierung

Algorithmisierung beschreibt die allgegenwärtige Präsenz und Verbreitung von Algorithmen in verschiedenen Bereichen des sozialen Lebens und die damit verbundene Wirkmacht von Algorithmen auf wiederum diese Bereiche. Unter Algorithmisierung kann demnach auch die Etablierung von Algorithmen und einer Algorithmenlogik in verschiedenen digitalen Plattformen und digitalen Räumen verstanden werden, die gleichermaßen Einfluss auf den Alltag haben können. Beispiele dafür sind Spam-E-Mails, die sich auf vorherige, eigene Suchbegriffe beziehen, und darauffolgend mittels Werbung auf Produkte in diesem Kontext aufmerksam machen. Weitere Beispiele können Algorithmen-basierte Push-Nachrichten oder personalisierte Werbung auf Webpages sein. Diese Prozesse gehen zudem mit spezifischen Regulierungen von Nutzer:innen elektronischer Endgeräte/des Internets einher, die zum einen auf struktureller, als auch auf individueller Ebene zu verorten sind. Die Nutzer:innen von Endgeräten/des Internets sind gezwungen, sich innerhalb von Algorithmen und deren Grenzen zu bewegen, sowie diese teilweise einschränkenden Grenzen herauszufordern und durch Ermöglichungsräume zu erweitern. Im kultur- und sozialwissenschaftlichen Kontext hat sich innerhalb der letzten Jahre eine intensive Auseinandersetzung, in Bezug auf die Einflussnahme und die damit verbundenen Macht- und Ungleichheitsmechanismen von Algorithmen, entwickelt (siehe dazu auch Roberge und Seyfart 2017).

Algorithm Violence

Der Begriff *algorithm violence* wird als strukturelle Gewaltform verstanden, anlehnend an den von Johan Galtung eingeführten Begriff der strukturellen Gewalt (Rassismus, Homonegativität etc.), welche durch einen Algorithmus oder ein automatisiertes Entscheidungssystem hervorgerufen wird, die sich negativ auf die Zugänge und Barrieren zu Grundbedürfnissen von Menschen bezieht (Onuoha 2018; verfügbar unter: <https://mimionuoha.com/algorithmic-violence>).

Algorithmische Gouvernamentalität

Rouvroy und Berns (2013) beschreiben eine *algorithmischen Gouvernamentalität* als Regierungs- und Regulierungsweise auf folgenden Ebenen:

- a) große Datenmengen werden angesammelt wie *unfiltered mass data, big data*,
- b) Daten werden zum Wissenserwerb verarbeitet (statistische Häufigkeiten und Korrelationen), und
- c) Aktionen, Praxen und Interventionen (individuelle und kollektive *profilings* oder *trackings*), sowie
- d) Plattformökonomien.

Durch Algorithmen und Algorithmisierung kann die Nutzung der digitalen Welt eingeschränkt sein und Zugänge sowie Infrastrukturen werden gelenkt, sind umkämpft als auch global ungleich verteilt und kontrolliert. Historische Bezüge zur *algorithmischen Gouvernamentalität* sind in Praktiken der Buchhaltungstechniken zu finden, in der sich bereits Suchbewegungen nach gesellschaftlichen Stabilisierungen und Kommunikationen materialisieren und in Zeiten algorithmischer Sozialitäten insbesondere auch unter Regulierungs- und Kontrollaspekten fortschreiben werden (Lehner 2017).

Alt-Right

Unter dem Namen *Alt-Right* (zu Deutsch „alternative Rechte“) wird eine rechtsextreme Sammelbewegung aus den USA beschrieben. Dabei handelt es sich jedoch keinesfalls um eine homogene Bewegung, da sehr unterschiedliche Strömungen von rechten Ideologien zusammengefasst werden, welche jedoch allesamt der Kampf um die Vorherrschaft der "weißen Rasse" eint. Antisemitismus, Rassismus, Antifeminismus, Einwanderungsstopp und Nationalismus sind zentrale Themen (Kracher 2020, 240). Da die *Alt-Right*, im Gegensatz zum KuKlux-Klan, eine relativ neue Gruppierung ist, haben sich auch ihre radikalisierenden Kampfstrategien überwiegend ins Digitale verlagert. Dazu gehört die Nutzung von sozialen Netzwerken (Instagram, Twitter, Facebook, diverse Internetblogs, Imageboards etc.), das Verbreiten von Memes (u.a. Pepe the Frog <https://knowyourmeme.com/memes/pepe-the-frog>) und dem Trollen von (politischen) Gegner:innen (Das NETTZ 2021). Deutsches Pendant zur *Alt-Right* in den USA ist die Identitäre Bewegung (IB) (Kracher 2020, 240).

→ „Memes“

→ „Troll/Trollen“

→ „Manosphere“

Animated GIF

Englisch für *animiertes GIF*. Ein spezielles GIF-Format, bei dem mehrere Einzelbilder abgespielt werden und so ein animierter Effekt entsteht. Verschiedenste Apps, insbesondere auf dem Smartphone, ermöglichen mit wenigen Klicks ein solches GIF herzustellen.

→ „GIF“

ASMR

Abkürzung für *Autonomous Sensory Meridian Response* und kann übersetzt werden als „selbständige, sensorische Meridian-Resonanz“. Der Konsum von ASMR Audio Dateien oder auch Videos löst die Erfahrung eines kribbelnden, angenehm empfundenen Gefühls auf der Haut aus (sogenannte *tingles*); oft ähnlich erlebt wie sanfte elektrostatische Entladungen. Es beginnt typischerweise auf der Kopfhaut des Hinterkopfs und bewegt sich entlang des Nackens und der oberen Wirbelsäule bis in den Schulterbereich. Dieses Gefühl ist für die meisten Personen mit Entspannung, Beruhigung und Wohlbefinden verbunden. Vielen Menschen hilft *ASMR* beim Einschlafen und wird als Praktik der Entspannung genutzt (siehe dazu auch: <https://www.youtube.com/watch?v=2gHNIqysuvs>).

Augmented Reality (AR)

Augmented Reality steht für erweiterte Realität. Hierbei wird das analoge Leben durch Hilfsmittel wie z.B. einer Kamera oder einer Brille mit digitalen Aspekten verknüpft. Im Gegensatz zur virtuellen Realität (VR) tauchen Nutzer:innen nicht gänzlich in die virtuelle Welt ein. Das analoge Leben wird lediglich durch einzelne digitale Aspekte und computergenerierte Zusatzinformationen ergänzt.

AWALT

Ist eine misogynen Abkürzung, welche von überwiegend cis-männlichen (heterosexuellen) Männern gegenüber Frauen* verwendet wird. Dieser steht für die Anfangsbuchstaben der englischsprachigen Wörter in den jeweiligen Sätzen: "All women are like that" oder „All women are literal trash" oder „All women are lying thots". Auf deutsch übersetzt bedeutet dies „Alle Frauen sind so“, „Alle Frauen sind Abfall“, "Alle Frauen sind lügende Schlampe" und ist als pauschalisierende Ablehnung, Diskriminierung und Sexismus zu markieren (Kracher 2020, 240).

B

Big Data

Mit *Big Data* werden große Mengen an Daten bezeichnet, die u.a. aus Bereichen wie Internet und Mobilfunk, Finanzindustrie, Energiewirtschaft, Gesundheitswesen und Verkehr und aus Quellen wie intelligenten Agenten, sozialen Medien, Kredit- und Kundenkarten, Smart-Metering-Systemen, Assistenzgeräten, Überwachungskameras sowie Flug- und Fahrzeugen stammen und die mit speziellen Lösungen gespeichert, verarbeitet und ausgewertet werden. Es geht u.a. um Rasterfahndung, (Inter-)Dependenzanalyse, Umfeld- und Trendforschung sowie System- und Produktionssteuerung (siehe dazu auch: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/big-data-54101>).

Wie im *Data Mining* ist Wissensproduktion ein Anliegen. In der Definition von *Big Data* bezieht sich das "Big" dabei auf die vier Dimensionen *volume* (Volumen, Datenvolumen), *velocity* (Geschwindigkeit, mit der die Datenmengen generiert und transferiert werden), *variety* (Bandbreite der Datentypen und -quellen), sowie *veracity* (Echtheit von Daten). Erweitert wird diese Definition um die zwei V *value* (Wert) und *validity* (Validität, Echtheit der Daten), welche für einen unternehmerischen Mehrwert und die Sicherstellung der Datenqualität stehen (siehe dazu auch: <https://www.bigdata-insider.de/was-ist-big-data-a-562440/>).

- „Algorithmisierung“
- „Data Feminismus“
- „Cyberfeminismus“

Bildmontagen

Der Begriff der *Bildmontage* bezieht sich sowohl auf Techniken der Malerei und Fotografie als auch auf solche des Films, durch die einzelne Bildelemente oder filmische Einstellungen miteinander kombiniert werden. Im Rahmen von digitalisierter sexualisierter Gewalt können Fotos manipuliert werden, um den Wahrheitsgehalt zu verzerren oder einer anderen Person zu schaden (z.B. durch das Erstellen von gefälschten Nacktfotos). Für die Erkennung von Bildmontagen werden verschiedene Praktiken, wie die Speicherstatik der Datei zu sichten oder auf insbesondere die Konturen der Gesichter der Bilder zu achten, empfohlen (siehe dazu auch: <http://www.gib.uni-tuebingen.de/netzwerk/glossar/index.php?title=Bildmontage>).

- „Deepfake“

Blogs, Boards und Foren

Via *Blogs* (Abkürzung für Weblogs) können Nutzer:innen Meinungen zu spezifischen Themen, News oder Aspekten des eigenen Lebens veröffentlichen. Den Lesenden ist es möglich, den Content auf einem Blog zu kommentieren, zu verlinken und zu diskutieren. Eine weitere, sehr verbreitete, Praktik des „bloggens“ ist der Videoblog (Vlog).

C

Cancel Culture

Der Begriff *cancel culture* stammt aus dem angelsächsischen Sprachraum und hat mittlerweile auch in deutschsprachigen Debatten Eingang gefunden. Er geht auf die Praktik des Cancellns (von engl. *to cancel* = absagen) zurück, also auf das Zurückziehen der Unterstützung für eine öffentliche Person oder Organisation. Cancelln wird überwiegend in sozialen Medien betrieben und zielt auf den Entzug medialer Aufmerksamkeit. Damit gehen in der Regel Beschuldigungen einher, die den Ruf der betroffenen Person schädigen können.

Content

Als *Content* wird die produktorientierte Aufbereitung von Inhalten in digitalen Communities und auf Kanälen wie Youtube und Instagram bezeichnet.

Cougar

Als *Cougar* wird oftmals eine Cis-Frau bezeichnet, die einen jüngeren „Spielgefährten“ sucht.

Click / Klick

- 1) Messgröße, welche die Reaktion von User:innen auf ein Online-Werbemittel misst.
- 2) Die Möglichkeit von User:innen, durch das Anklicken eines Online-Werbemittels eine andere Datei herunterzuladen, was vom Server entsprechend registriert wird.
- 3) Das Ergebnis einer messbaren Interaktion mit einem Online-Werbemittel oder einem Schlüsselwort, welches auf die vom Werbungstreibenden gewünschte Website oder eine andere Unterseite oder einen Frame innerhalb dieser Website verlinkt.
- 4) Messgröße, welche eine Reaktion von User:innen auf verlinkten redaktionellen Inhalt misst.

Clickbaiting

Clickbaiting setzt sich aus den englischen Worten *to click* und *to bait* zusammen. Letzteres bedeutet ködern. Es geht also darum die Nutzer:innen zu ködern, damit diese auf bestimmte Inhalte klicken und im besten Fall auch teilen. Beiträge werden mit Hilfe eines Klick-Köders angepriesen, beispielsweise einer reißerischen Überschrift, um die Zugriffszahlen zu erhöhen. Die Inhalte, die sich hinter den vielversprechenden Überschriften befinden sind jedoch meist äußerst banal und nicht der Rede wert. Dabei bestehen Kritiken gegenüber Clickbaiting als manipulative Praktik.

→ „Thumbnails“

Community, digital

Als *digitale Community* werden die jeweiligen Abonnent:innen und Follower:innen bezeichnet, welche (regelmäßig) spezifische Kanäle und Profile auf Portalen, Foren oder sozialen Netzwerken anschauen und den *content* konsumieren. Demzufolge haben alle Kanäle und Profile auf *social media* ihre sogenannte eigene digitale Community. Diese jeweilige Community wird von den Content-Produzent:innen auch regelmäßig angesprochen, wie in Videos und Postings. Zudem wird die jeweilige Community regelmäßig eingeladen, die Inhalte zu kommentieren. Oftmals wird die Community auch eingeladen, sich zu aktuellen Themen und Fragestellungen zu äußern, um bspw. in Kommentarbereichen gemeinsam in die Diskussion zu gehen. Zudem ist für einige Communities anzumerken, dass ihre Nutzer:innen den Content selbst generieren und dies unter digitaler Beteiligung verstanden werden kann (*user generated content*) (siehe dazu auch: [Online-Media von A bis Z: Das Glossar | W&V \(wuv.de\)](#)).

Coomer

Ist ein abwertender Begriff für Männer* (überwiegend gegenüber heterosexuellen Cis-Männern verwendet) mit exzessivem Pornokonsum und stammt aus der US-amerikanischen Anti-Masturbationsbewegung (Kracher 2020, 242). Die Anti-Masturbationsbewegung materialisiert sich jedoch auch in deutschsprachigen Kontexten unter Bezeichnungen wie "No-Fap" Bewegungen, die sich gegen Solo-Sexualitäten positionieren und diese als negativ darstellen. Auf YouTube lassen sich dabei Inhalte in einem Spannungsfeld zwischen Absichten der Selbstkontrolle, bis hin zur vermeintlichen Transformationen neuer Männlichkeiten durch die "No-Fap" Praktik beobachten. Beführworter:innen dieser Bewegungen positionieren sich oftmals mit christlich-religiösen Werten zu enthaltsamen, monogamen Beziehungssexualitäten und gegen Solo-Sexualitäten.

Cuckold

Ein *Cuckold* (auch kurz als Cucki, Cuck, Cux, Cuckquean) bewegt sich in einer nicht-monogamen Beziehungsform und ist eine Person, die die Demütigung oder voyeuristische Erfahrung genießt, zuzusehen oder zu wissen, wie ihr:e Partner:in Sex mit einer anderen Person hat. "Cuck" leitet sich von dem englischen Wort für Kuckuck ab und bezieht sich auf die Redewendung des "Kuckuckskindes". Mit *Cuckold* wird oftmals ein Person gemeint, die wissentlich eine:n Geliebte:n in der Beziehung duldet.

Cyberfeminismus

Cyberfeminismus ist ein *umbrella term* (Oberbegriff) zu queer-feministischen Interventionen, Praktiken, Aktionen, Kunstformaten und Aktivismus in digitalen Kontext - auch wenn eine konkrete Definition offenbleibt. Vielmehr gibt es die "100-Anti-thesen of Cyberfeminism" des Old Boys Network (1997), welche beschreibt, was Cyberfeminismus nicht ist (<https://www.obn.org/cfundef/100antitheses.html>). Cyberfeminismus kann demzufolge als eine Art Schnittstelle zwischen Aktivismus, Kunst, Wissenschaft und Praxis verstanden werden und beschreibt zugleich eine postmoderne Philosophie sowie ein Ensemble von Theorien und Praktiken, die sich

in Interaktionen zwischen Feminismus und Cyberspace verschränken. Besonders verknüpft ist der Begriff mit Donna Haraway, welche 1985 *A Cyborg Manifesto* veröffentlichte. Darin konstatiert Haraway, dass im Laufe des 20. Jahrhunderts bestimmte Ordnungskategorien, die Menschen einst als selbstverständlich empfunden hätten, und mehr und mehr an Überzeugungskraft eingebüßt haben. Erstens betrifft dies die „Grenze zwischen Mensch und Tier“, zweitens die zwischen „Tier-Mensch (Organismus) und Maschine“ und drittens zwischen „Physikalischem und Nicht-Physikalischem“. Inspiriert durch das Manifest, veröffentlichte die australische Künstler:innengruppe VNS Matrix 1991 das *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century*.

Ein übergreifendes Ziel ist unter anderem ein Aufbruch patriarchaler Strukturen im informationstechnischen sowie technologischen Raum. Hierbei handelt es sich nicht nur um den subversiven Umgang mit maskuliner Identität, sondern die Kreation einer Vielzahl neuer Subjektivitäten, in denen die Technologie nicht nur die Gesellschaft und die Technologie selbst verändern kann, sondern auch die herkömmlichen Genderidentitäten. Teilweise wird auch von sogenannten Cyborg-Identitäten gesprochen und dazu geforscht.

In den aktuellen Debatten und Diskursen wird auch der Begriff des Post-Cyberfeminismus verwendet und diskutiert. Dabei werden insbesondere digitale Kontexte in deren Digitalnormen analytisch betrachtet und die Herstellung von neuen Ermöglichungsräumen innerhalb der Digitalität und Interfaces diskutiert. Aus der Geschlechterforschung wird zum einen die bestehende Männlichkeitsnorm der Digitalität wie bspw. auf YouTube materialisiert, kritisiert und Diversity-Content gefordert. Neben den Erkämpfungen für partizipative digitale Ermöglichungsräume werden digitale Ex- und Inklusionsprozesse hinsichtlich der Zugänge und Barrieren im Cyberfeminismus kritisch analysiert und inklusive Erweiterungen dieser ausgelotet. Neue Bestrebungen sprechen vielmehr noch von einem Data Feminismus in Zeiten von Big Data, KI und digitalen Plattformökonomien.

- „Data Feminismus“
- „Algorithmisierung“

Quellenbezüge und weiterführende Links zu Cyberfeminismus:

- <https://cyberfeminismindex.com>
- <https://www.malmoe.org/2020/06/26/cyberfeminismus-als-interface/>
- <https://www.monopol-magazin.de/brauchen-wir-noch-einen-hype-der-kunst>
- <https://archive.ica.art/whats-on/season/post-cyber-feminist-international>
- <http://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/>
- <https://whoseknowledge.org/wp-content/uploads/2018/11/DTI-2018-Summary-Report.pdf>

Cyber Flashing

Cyberflashing beschreibt, ähnlich wie *Dick-Pics*, das unerwünschte Versenden von explizit sexuellen Bildern, ohne die Zustimmung der Empfänger:innen. Dies geschieht meist über soziale Medien wie Instagram oder WhatsApp (oder andere Messenger), oder über Sharing-Möglichkeiten wie Airdrop oder Bluetooth. Dabei werden explizit sexuelle Bilder oder andere Medien ohne Zustimmung der Empfänger:innen verschickt. Diese Praktik fällt unter den Straftatbestand der sexuellen Belästigung.

Cybermobbing/ - bullying

Taten beim *Cybermobbing* oder *Cyberbullying* werden über das Internet ausgeführt. Mobbingpraktiken (d.h. wiederkehrende psychische Gewalttaten) beabsichtigen das Ansehen der betroffenen Person zu schädigen und sie psychisch herabzusetzen. Dabei findet eine räumliche, soziale und zeitliche Entgrenzung statt, da Inhalte öffentlich sowie kontext- und situationsungebunden zugänglich sind und nicht wieder ohne Weiteres gelöscht werden können. Eine weitere große Herausforderung im Falle von Cybermobbing ist zudem, dass durch die hybride Mobilität von Kommunikation durch digitale Endgeräte, Praktiken von Cybermobbing gegenüber den Betroffenen omnipräsent sein können und/oder wiederkehrend sind und in unterschiedlichsten Alltagssituationen stattfinden können (siehe dazu auch: https://www.human-srh.de/media/attachments/2020/06/12/2019_2_kjug_vobbe-kaergel.pdf).

Cyberstalking

Der Begriff *Cyberstalking* bezeichnet die beabsichtigte, wiederholte und nicht erwünschte Kontaktaufnahme durch computergestützte Kommunikationstechniken. Über diese Techniken finden Diffamierung, Demütigung und/oder Bedrohung statt, welche bei den Betroffenen Angst auslösen kann (Rettenberger, Leuschner 2020).

Cybersexismus

Ist die Fortsetzung sexistischer Machtverhältnisse und geschlechtsspezifischer Diskriminierung im digitalen Raum. Aus einer queeren Perspektive ist dabei anzumerken, dass oftmals Cyber(hetero-)sexismus kritisiert wird, jedoch auch intersektionale Perspektiven auf Cybersexismus zu legen sind.

→ „Algorithm-Bias“

→ „hate speech“

D

Data Feminismus

Daten erhalten gern den Anschein von Neutralität – solange eine Entscheidung datenbasiert getroffen wird, wird sie als objektiv gesehen. Feministische Bewegungen tragen hier zu einem ganzheitlichen Verständnis von Daten, Überwachung und ihren Auswirkungen auf verschiedene Bevölkerungsgruppen bei. Hierbei kann insbesondere eine intersektionale Perspektive dabei helfen zu verstehen, dass die Auswirkungen und Folgen von *Big Data* und die datenbasierte Überwachung bei weitem nicht für alle Menschen gleich sind (siehe dazu auch: <https://datafeminism.mitpress.mit.edu/pub/frfa9szd/release/3>). Daten und der algorithmische Umgang mit ihnen werfen auch ältere Fragen zur Konstruktion und Festigung von mitunter diskriminierenden Normen in neuer Form auf. *Big Data*, statistische und algorithmische Methoden beruhen quasi definitionsgemäß auf der Annäherung an eine Norm und meist ist diese implizite Norm, an welcher alle Datensätze (ebenso implizit) gemessen werden: Weiß, männlich, Cis-Gender und heterosexuell. So findet sich auch die gesellschaftlich tief verankerte Heteronormativität sowie Rassifizierungen von Menschen in der Datenwelt wieder. Wo werden abweichende Genderidentitäten ermöglicht und berücksichtigt, und wo nicht? Welche Annahmen werden in der Datenverarbeitung aufgrund solcher identitätsbezogenen Merkmale getroffen? Wenn Daten Geschlecht binär verstehen, werden nicht nur davon abweichende Erfahrungen unsichtbar gemacht und damit trans* als auch non-binary Menschen ausgegrenzt, sondern auch das bereits dominante binäre Geschlechterbild (noch) weiter gefestigt. Dabei können feministische Bewegungen die Überwachungsdebatte mit einem reichen Fundus an Perspektiven auf soziale und digitale Ungleichheiten, vielschichtige Diskriminierungen und Machtbeziehungen untermauern. Sie können aufzeigen, wie Überwachung und Datenpraxis sich auf unterschiedlich situierte und privilegierte Menschen unterschiedlich auswirken. Sie können algorithmische Diskriminierungsformen aus intersektionaler Perspektive beleuchten und so an einer feministischen Datenpraxis und Gegenpraxis arbeiten (siehe dazu auch: <https://www.gwi-boell.de/de/2019/01/18/datenfeminismus-big-data-ueberwachung-und-gender>). Demzufolge stellt sich im *Data Feminismus* auch die Frage, inwiefern diese diskriminierenden Datensätze und Datenstrukturen wie bspw. auf Suchmaschinen mit großen Datenpaketen als Intervention gefüttert werden können, um diese mit Diveristy-Content recodieren zu können?

Dating Plattformen und Apps

Unter *Online-Datingplattformen* und *Apps* werden internetbasierte Dienste verstanden, die eine Vermittlung von persönlichen und privaten Kontakten zwischen den Plattformnutzer:innen mit dem Ziel herstellen, kurze oder längerfristige sexuelle, romantische als auch freundschaftliche Beziehungen und (unverbindliche) Kontakte zwischen Nutzer:innen zu ermöglichen. Zu den bekanntesten Plattformen zählen Tinder, Grindr, Romeo, Joyclub, Scruff, OkCupid, Lovescout oder Bumble.

Dark Net

Die deutsche Übersetzung von *Darknet* lautet "dunkles Netzwerk". Dabei handelt es sich um einen Teil des Internets, welcher nicht über gängige Suchmaschinen wie Google zur Verfügung gestellt wird. Das sogenannte *Darknet* ist nur über spezielle Software wie den Tor-Browser zugänglich, welche den Datenverkehr anonymisiert, verschlüsselt und nicht nachverfolgbar macht. Dieser Prozess wird oftmals als eine Art Zwiebelschichtung beschrieben, in denen insbesondere die Knotenpunkte der Nachverfolgung global als auch dezentriert wird, um eine Nicht-Nachvollziehbarkeit der Recherchen und Aktivitäten sicher zu stellen. Durch diese Anonymität und den hohen Datenschutz wird das *Darknet* wie in Skandalisierungen verdeutlicht wird, auch für kriminelle und illegale Zwecke wie den Verkauf von Drogen und das Sharing von Missbrauchsabbildungen sowie weiteren Dienstleistungen und Kommunikationen genutzt. Der Begriff *Darknet* unterscheidet sich vom Begriff Dark Social (siehe dazu auch: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/podcast-11-dark-social-59757/>).

Deepfakes

Deepfakes sind synthetische audio-visuelle Medien, welche mit künstlicher Intelligenz produziert werden. Häufig steht im Zentrum der Video-Fakes, das Ersetzen des Gesichts durch ein anderes. Aktuell werden *Deepfakes* zum großen Teil im Kontext von pornografischem Bildmaterial verwendet, können aber auch zum Schutz von verfolgten Gruppen, im Bereich Kunst oder als Assistenztechnologien verwendet werden. Software zur Herstellung von *Deepfakes* sind frei verfügbar und können auch im Privaten relativ einfach produziert werden. Grundvoraussetzung ist ein Computer mit entsprechender Rechenleistung und Grafikkarte (siehe dazu auch: <https://uni-tuebingen.de/einrichtungen/zentrale-einrichtungen/internationales-zentrum-fuer-ethik-in-den-wissenschaften/publikationen/blog-bedenkzeiten/schaden-deepfakes-wirklich-der-demokratie/>).

→ „Bildmontage“

Dickpic

Ein *dickpic* ist ein umgangssprachliches Kurzwort für ein Penisbild, das über das Internet verschickt wird, aber auch per konventioneller Post versandt oder anderweitig veröffentlicht werden kann, z. B. durch Aufkleber, Graffiti oder Poster. *Dickpic* wird als sexuelle Belästigung wahrgenommen, insbesondere dann, wenn sie ohne Zustimmung der Empfänger:innen erfolgt. Das Phänomen *dickpic* wird insbesondere in Praktiken zu Sexting diskutiert.

Digital Detox

Digital Detox bedeutet aus dem Englischen übersetzt in etwa „digitale Entgiftung“ oder auch „digitales Fasten“. Es geht um die Zeit, die ein Mensch bewusst auf die Nutzung elektronischer Verbindungsgeräte wie Smartphones, Tablets und Computer teilweise oder ganz verzichtet. Umgangssprachlich wird zudem auch von einem so-

genannten *free-screentime* im Alltag gesprochen, insbesondere in Zeiten von (mobilen) Homeoffice in Zeiten von Corona.

Doxing/Doxxing

Der Begriff *Dox(x)ing* leitet sich von der englischen Kurzform *dox* für *documents* ab und bezeichnet das systematische Zusammentragen/Ansammeln und die anschließende onlinebasierte Veröffentlichung personenbezogener Daten (Adressen, Fotos, private Nachrichten etc.) einer anderen Person (oftmals des öffentlichen Lebens) (HateAid, 2020). *Dox(x)ing* geht meist mit einer böartigen Intention einher um den Betroffenen durch öffentliche Bloßstellung, Einschüchterung und/oder Belästigung zu schaden. Basierend auf den veröffentlichten Daten sind Betroffene zudem oft weiteren Attacken ausgesetzt. *Dox(x)ing* wird auch als rechte Kampfstrategie gegen (politische) Gegner:innen verwendet (Kracher 2020, 243).

Digitalität (nach Stalder)

Stalder (2016) differenziert den Begriff der *Digitalität* in drei Ebenen: Referenzialität, Kollektivität und Algorithmizität. Unter Referenzialität/Interdependenzen versteht Stalder die Erweiterung kultureller Praxen und Vervielfältigung dieser wie bspw. die Herstellung von Videos, Selfies, Memes, Playlists und Sexting. Dabei werden verschiedenste Wichtigkeiten und die Teilnahme als auch insbesondere die Herstellung an diesen bestehenden Bedeutungskontexten stets ausgehandelt. Mit Referenzialität werden demzufolge auch Praxen verstanden, um sich selbst in digitale Spuren einzuschreiben und als Produzent:innen von digitalen Phänomenen und Praktiken beteiligt zu sein. Unter Vergemeinschaftungen/Kollektivität wird eine Herstellung und Werdens-Prozesse von sich wiederholten, kontinuierlichen und routinierten Referenzialitäten gemeint. Dadurch differenzieren sich kollektive Praktiken. Soziale Netzwerke gehen hervor und differenzieren digitalen Communities. Mit Algorithmizität bzw. Algorithmisierung wird zunächst die Praxis algorithmischer Gouvernementalität verstanden, sowie globale Digitalisierungsprozesse insbesondere in Bezug auf den Umgang mit Daten sowie algorithmischer Sortierverfahren (Stalder 2016).

- „Algorithmisierung“
- „algorithmische Gouvernementalität“
- „sexuelle Communities“

Digital natives

Ein *digital native* ist eine Person, welche im Zeitalter von vermeintlich allumfassenden Zugängen zu digitalen Infrastrukturen geboren und aufgewachsen ist und somit den Umgang mit der Digitalität und vielfältigen Medienpraxen von Kind auf gelernt habe. Jedoch muss der Zugang zu digitaler Infrastruktur, zu Endgeräten usw. für diese Person zugänglich sein, um sich in diesen Räumen und Infrastrukturen bewegen zu können und diese zu nutzen. Bei dieser Begrifflichkeit ist zu kritisieren, dass insbesondere junge Menschen per se mit digitalen Skills und Hand-

lungsmöglichkeiten aufwachsen und eine digitale Infrastrukturen, Endgeräte sowie Internetzugang stets zur Verfügung stehen.

E

E-Learning

Unter *E-Learning* kann die Unterstützung von Lehr-/Lernprozessen durch digitale Medien oder Werkzeugen verstanden werden. Neben dem Ausdruck *E-Learning* existieren verschiedenste andere Ausdrücke wie das computerbasierte Lernen, Onlinelernen, multimediale Lernen etc. Da die Begriffsbestimmung des *E-Learning* noch keine allgemein anerkannte Definition hervorgebracht hat, wird *E-Learning* durch verschiedene Dimensionierungen beschreiben: Interaktivität, Multimedialität, Multimodalität und Multimedialität.

F

Fact check

Der Faktencheck bezeichnet ein journalistisches Konzept, das die Aussage einer oder mehrerer Personen anhand von nachprüfbaren, rationalen und objektiven Fakten überprüft. Dabei werden wörtliche oder schriftliche Aussagen den recherchierten Fakten gegenübergestellt. Auch in der wissenschaftlichen Analyse von politischen Prozessen werden Faktenchecks vorgenommen.

→ „Fake news“

Fake Account

Der Begriff *Fake-Account* setzt sich aus zwei Begriffen zusammen. Dem Begriff *Fake* und dem Begriff *Account*. *Fake* ist der englische Begriff für eine Fälschung oder einen Schwindel und wird im weitesten Sinne im Zusammenhang mit Betrug in Verbindung gebracht. Der *Account* beziehungsweise das Benutzer:innenkonto dient zur Autorisierung in zugangsbeschränkten IT-Systemen, üblicherweise bestehend aus einem Account-/Nutzer:innennamen und einem Passwort. Ein *Fake-Account* ist somit nichts weiter als ein gefälschter Account, hinter dem sich eine Person verbirgt, die vorgibt eine andere, reale oder fiktive Person zu sein. Dabei sind die Motive sehr unterschiedlich und zu differenzieren. Solche Accounts werden meist erstellt, um die wahre Identität zu verschleiern. Solange jedoch keine Gesetze verletzt werden, sind diese nicht strafbar. Aus Beratungskontexten und queerem Szenewissen ist bekannt, dass insbesondere Menschen in queeren Outing-Prozessen die Möglichkeit von *Fake-Accounts* nutzen, um in einen ersten Austausch mit weiteren queeren

Menschen zu gehen oder aus anderen Gründen die Anonymität nutzen, um in queere Interaktionen zu gehen.

Fake News

Der Begriff *Fake News* setzt sich aus den englischen Wörtern *Fake* (Fälschung) und *News* (Nachricht / Neuheit) zusammen. Bei *Fake News* handelt es sich um Falsch- oder Fehlinformationen, die sich besonders im Internet und in sozialen Medien verbreiten. Fehlinformationen werden teilweise bewusst aus politischen, persönlichen oder wirtschaftlichen Gründen von bestimmten Gruppen oder Einzelpersonen verbreitet.

Filter Bubble

Die *Filter Bubble* beschreibt das Phänomen, dass Webangebote und Suchmaschinen ihre Nutzer:innen in eine "Blase" packen. Sie geben nur die Informationen, die vermeintlich gewollt werden. Andere Informationen werden vorenthalten. Filter Bubbles entstehen dabei insbesondere über Websites, Plattformen und Apps, die sich durch personenbezogene Algorithmisierung (bspw. durch einen angemeldeten Account) verstärken und wie eine Art Strudel verstanden werden können. Welche insbesondere auch in Aspekten der Data- und Cyberradikalisierung zu berücksichtigen und zu differenzieren sind.

Follower:innen (Nutzer:innen)

Nutzer:innen, die einem Profil und den Inhalten folgen. Follower:innen lassen sich zur Reichweitenbestimmung der Kommunikationsmaßnahmen auf Social-Media-Plattformen analysieren.

FOMO

FOMO ist die Abkürzung für „Fear of missing out“ und bezeichnet die Angst, etwas zu verpassen. Das Phänomen beschreibt die ständige Sorge eine soziale Interaktion oder eine ungewöhnliche Erfahrung zu verpassen und nicht mehr auf dem Laufenden zu sein. Der Begriff wird hauptsächlich mit modernen Technologien wie Smartphones und sozialen Medien in Verbindung gebracht.

G

Gaming (Videospiele)

Gaming (Videospiele) bezeichnet die Interaktion mit elektronischen/digitalen Spieleinhalten. Dies kann, je nach Inhalt, gemeinsam oder alleine sein. Typischerweise bewegen sich die Spiele in den Genres wie Action, Abenteuer, Strategie und Simulation. Innerhalb dieser Genres wird eine inhaltliche Themenvielfalt abgebildet.

GIF

Ist ein Standard-Grafikformat (Graphic Interchange Format) im Web, welches Komprimierungsverfahren anwendet, um Bilder zu speichern und anzuzeigen.

Gosthing

Im Prozess des Kennenlernens werden die Personen ab einem gewissen Zeitpunkt ohne Angaben von Gründen einfach ignoriert.

(Cyber-) Grooming

Unter dem Begriff (Cyber-) Grooming wird zum einen die Anbahnung und zum anderen die Planung von sexuellen Grenzverletzungen und Übergriffen im Internet verstanden. Zumeist halten sich Täter:innen daher in Online-Netzwerken auf und täuschen eine Identität vor, die den Lebensumständen des Opfers ähneln, um die Wahrscheinlichkeit für eine erfolgreiche Kontaktaufnahme zu erhöhen. Der Kontakt bei (Cyber-) Grooming beginnt zumeist harmlos mit Gesprächen über die Schule, Hobbys oder Computerspiele (Helmreich 2020). Täter:innenstrategien können einerseits von einer direkten und offenen Kontaktaufnahme zu den Opfern geprägt sein, um verhältnismäßig schnell die Anbahnung einer sexuell orientierten Kommunikation herbeizuführen. Täter:innen können allerdings auch darauf abzielen, zunächst eine emotionale Bindung zum Opfer aufzubauen, bspw. über einen längeren Zeitraum der Kommunikation, um im Anschluss das gewonnene Vertrauen zur Befriedigung der sexuellen Bedürfnisse auszunutzen (Rettenberger, Leuschner 2020).

H

Happy Slapping

Mit *happy slapping* wird verharmlosend das geplante oder spontane Filmen von Gewalttaten bezeichnet mit dem Vorsatz, diese digital zu verbreiten. Dazu werden Einzelpersonen oder Gruppen erniedrigt (z. B. in sexualisierten Positionen gezeigt) oder es werden an ihnen schwere Gewalt- bzw. Straftaten ausgeübt (z. B. Vergewaltigung). Gruppendynamische Prozesse spielen bei dieser Form von digitaler Gewalt eine wichtige Rolle (siehe dazu auch: <https://www.dsj.de/kinderschutz/digitale-gewalt/erscheinungsformen-digitaler-gewalt/>)

Hashtag

Ein Begriff bzw. eine Begriffskette mit einem vorangestelltem „#“, wodurch selbiger hervorgehoben und interaktiv wird. Dies erleichtert das Auffinden und Filtern von Inhalten innerhalb eines digitalen Netzwerks und/oder einer Plattform, die mit dem gleichen *keyword* gekennzeichnet wurden. Über das Coding mit *hashtags*, bilden sich in digitalen Räumen jeweils spezifische Diskurse ab. *Hashtags* können auch viral gehen, sodass sich viele Menschen unter diesem *hashtag* bei Debatten beteiligen (können).

Hate Speech

Hatespeech (dt. „Hassrede“) bezeichnet eine Praktik, in der, häufig in sozialen Netzwerken, gezielt einzelne Personen oder Gruppen mit diskriminierenden, menschenverachtenden und diffamierenden Aussagen adressiert werden. Häufige Bezüge sind Antisemitismus, Antiziganismus, Rassismus und Queerfeindlichkeit. Häufig erfüllen Hatespeech-Kommentare- und Kampagnen Straftatbestände im Sinne der Volksverhetzung, Beleidigung, Verleumdung, Nötigung, Bedrohung und der öffentlichen Aufforderung zu Straftaten. Diese müssen allerdings je nach einzelfall Bewertet werden und sind durch eine oftmals anonymisiertes Auftreten in digitalen Räumen sehr schwer nachzuweisen (siehe hierzu auch: <https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech>).

Homeoffice

Homeoffice, auch Telearbeit genannt, ist eine flexible Arbeitsform, bei der die Beschäftigten ihre Arbeit vollumfänglich oder teilweise aus dem privaten Umfeld heraus und weitgehend digital ausführen.

Homeschooling/ Virtuelle Lehre

Virtuelle Lehre bezeichnet Lehre, die vorrangig über das Internet durchgeführt wird und keine signifikanten Anteile von Präsenzlehre umfasst. Zum Spektrum der Darbietungsformen *virtueller Lehre* zählen Webinare, web-unterstützte Lehrbuchkurse, Hypertext-Kurse (z. B. mit Lehrtexten, Multimediaelementen, Animationen und Übungen), videobasierte Kurse (z. B. Vortrag samt Foliensatz) oder audiobasierte Kurse bzw. Podcasts. Da bei *virtueller Lehre* im Unterschied zu Präsenzlehre und *Blended Learning* wenig Gelegenheit zu direkter Interaktion besteht, nutzen Lehrende und Studierende zur Kommunikation häufig elektronische Medien wie Chatrooms, Diskussionsforen, Voice Mail, E-Mail oder spezielle Plattformen

→ „E-Learning“



Identitätsdiebstahl

Eine häufige Form des Cyberstalking beinhaltet den *Identitätsdiebstahl*, bei dem personenbezogene Daten der Betroffenen – zunächst noch ohne dessen Wissen – missbraucht werden, um in dessen Namen gefälschte E-Mails zu versenden oder rufschädigende Nachrichten in Foren und Gästebüchern zu posten. Auch das Bestellen von Waren oder die Anmeldung in Dating-Plattformen sind verbreitete Formen, mit denen Betroffenen mitunter erheblicher finanzieller und persönlicher Schaden zugefügt werden kann.

Imageboard

Ein *Imageboard* ist eine Spezialform von Internetforen. Die notwendigen Softwarepakete sind kostenlos und mit etwas technischem Verständnis auf allen herkömmlichen Webservern von Einzelpersonen installierbar. *Imageboards* zeichnen sich im Gegensatz zu gängigen Internetforen dadurch aus, „dass zu jedem Beitrag ein Bild, je nach eingesetzter Forensoftware auch mehrere Bilder“ (Löber 2011, 25) an Posts angehängt werden können und auch sollen. Die Bilder sind dabei oftmals keine Nebensächlichkeiten, sondern fungieren als „Träger von zentralen Kommunikationsinhalten“ (ebd.). Würde mensch die Threads ohne Bilddarstellung betrachten, wäre eine Vielzahl davon nicht zu verstehen (ebd.). Zudem herrscht „in vielen der Boards Zwangs-anonymität, bei einigen anderen optionale Pseudonymität“ (Löber 2011, 29).

→ „Memes“

Influencer:innen

Influencer:innen sind anerkannte Expert:innen auf einem Gebiet sowie sozial aktive Personen, die ein hohes Ansehen bei ihren Follower:innen genießen. Grundsätzlich lassen sich drei verschiedene Typen erkennen:

Key Influencer:innen,

Peer Influencer:innen

und Social Influencer:innen.

Key Influencer:innen sind Blogger:innen, Journalisten:innen und Markenbotschafter:innen, die aufgrund ihrer Größe, Blogs/Foren und Anerkennung als Experten:innen und Vorbilder gelten. Peer Influencer:innen stehen in einer gewissen Verbindung mit einem Unternehmen und haben durch ihre Persönlichkeit, Expertenmeinung und Erfahrung sowie dadurch einen Einfluss auf die Kaufentscheidung von Follower*innen. Social Influencer:innen sind Personen, die ihre Meinung und Empfehlungen zu Produkten, Unternehmen und Marken kundtun. Dies kann sich sowohl positiv als auch negativ auf die Kaufentscheidung/-verhalten anderer Personen auswirken, stehen dabei aber nicht in Verbindung mit einem Unternehmen. Für alle Arten typisch sind ein hohes Ansehen sowie starke Präsenz in sozialen Netzwerken. Ihr Follower:innen und Abonnent:innen schätzen die unabhängige und authentische Kommunikation über Unternehmen und Produkte sowie die Identifikation der Influencer:innen mit den Marken.

J

JB/Jailbait

Als *Jailbait* (*jail*=Gefängnis, *bait*=Köder) wird ein minderjähriges Mädchen* von volljährigen oftmals männlichen Erwachsenen bezeichnet, „mit dem man gerne Sex hätte und deswegen das Gefängnis riskieren würde“ (Kracher 2020, 245).

K

KYS

Englischsprachige Abkürzung für "Kill Yourself", zu Deutsch "Bring dich um". Eine Aufforderung, die im digitalen Raum als „Ratschlag“ oder (beleidigende) Aufforderung verwendet wird.

→ "Lolcow"

L

Landwhale (Landwal)

Abwertende Bezeichnung für eine Frau*, die aufgrund ihres Körpergewichts und dem Nichtentsprechen des normativen Schönheitsideals bewertet wird (Kracher 2020, 245).

LDAR

Englischsprachige Abkürzung für „Lay down and rot“, zu Deutsch „Leg dich hin und verrotte“. Ein „Ratschlag“ in diversen Online-Communitys „das Leben aufzugeben“ (Kracher 2020, 245). *LDAR* wird von Anhänger:innen einer von Nihilismus, Fatalismus und Schwermut geprägten digitalen Subkultur verwendet, welche sich gegenseitig diesen „Ratschlag“ erteilen, da diese nichts mehr im Leben als erstrebenswert, erfreulich und aufheiternd empfinden.

Lanklat

Abwertende Bezeichnung für einen Mann*, der aufgrund seines Aussehens und dem Nichtentsprechen des hypermaskulinen Ideals als unattraktiv gilt (Kracher 2020, 245).

Lolcow

Als *Lolcow* wird eine Person bezeichnet, die Betroffene von expliziten Beleidigungen und Belustigungen wird. Die Bezeichnung von Personen als *Lolcow* wird zudem oftmals als Teil rechter Strategien genutzt, um Personen zu demütigen und zu diskreditieren (Kracher 2020, 245). In deutschsprachigen Kontexten ist auf Schulhöfen oftmals "Du Opfer" zu hören, worin ähnliche Absichten der Abwertung impliziert werden.

→ „Victim Blaming“

M

Manosphere

Der Begriff *Manosphere* beschreibt eine digitale Gemeinschaft, welche sich hauptsächlich durch misogynen, maskulinistischen und antifeministischen Beiträge und Ideologien auszeichnet. Zugehörige Webseiten und Online-Communities sind lose miteinander verknüpft. Die Übergänge zwischen den einzelnen Gruppierungen (darunter Incels, MGTOW, Männerrechtsaktivist:innen (MRA), die Alt-Right und Pick up Artists (PUA)) sind nicht trennscharf voneinander abzugrenzen. Ein deutsches Beispiel ist u.a. der Blog WikiMANNia (Kracher 2020, 246).

Map-Tracking

Eine Art der Verfolgung, bei der mit Hilfe von GPS-Daten die Bewegungsmuster einer Person nachverfolgt werden können. Dies kann im Sinne eines Navigationssystems oder Sendungsverfolgung genutzt werden, allerdings auch aus dem Hintergrund der Spionage mittels (versteckter) Programme.

→ "Spy-Ware"

Memes

„Meme – Konzepte in Form von Links, Bild-, Ton- oder Videodateien, die sich schnell über das Internet verbreiten – spielen eine große Rolle in einem öffentlichen Klima, das zunehmend digital geprägt ist. Sie beeinflussen den Prozess der Meinungsbildung, besonders für die sogenannten Digital Natives, also jüngere Nutzer_innen, die mit dem Social Web als Alltagsmedium aufwachsen. Dies zeigt sich daran, dass inzwischen jedes große öffentliche Weltereignis von einem Strom von Memes begleitet wird" (siehe dazu auch: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/meme-internet.pdf>).

Memes können daher als „Träger von zentralen Kommunikationsinhalten“ (Löber 2011, 25) bezeichnet werden, die gemeinsame Charakteristika in Inhalt, Form, und/oder Positionierung teilen, die im Gewahrsein auf andere Memes geschaffen wurden, und die im Internet von vielen User:innen verbreitet, imitiert oder transformiert wurden. Formate und Inhalte von *Memes* fokussieren humoristisches Bild oder kurzes Videos sein, die den Konsument:innen bekannte popkulturelle oder auch subkulturelle Sequenz wiederkehrende Pointe zurückgreift. Wichtig dabei ist, dass *Memes* zugleich immer eine spezifische Positionierung und Position zu Themen und Inhalten explizieren, sodass die beabsichtigten Botschaften unterschiedlich gelesen und wahrgenommen werden können als auch unterschiedliche Personengruppen und Communities adressieren als auch andere gleichermaßen ausschließen oder gar die Diffamierung dieser beabsichtigen.

MGTOW, Men going their own way

Men going their own way bedeutet in deutscher Sprache übersetzt soviel wie „Männer gehen ihren eigenen Weg“. Hinter dem Namen steht eine Männerrechtsideologie die besagt, dass Cis-Männer durch Frauen* darin gehindert werden würden ein „erfülltes Leben zu führen“ (Kracher 2020, 246) und die die Lösung für dieses „Problem“ darin sieht, „längerfristigem Kontakt zu Frauen [zu] entsagen und die eigene Männlichkeit“ (ebd.) wiederzuentdecken.

Messengerdienste

Der Ausdruck (Instant-) Messenger bezeichnet eine Software, mit welcher Online-Kommunikation via Textnachrichten in Echtzeit zwischen Nutzer:innen möglich gemacht wird. Es handelt sich konkret um Chat-Programme. Tauschen sich Nutzer:innen via Instant Messenger miteinander aus, können ausschließlich die zur Kommunikationssituation Eingeladenen den Gesprächsverlauf verfolgen. Zu den bekanntesten *Messengerdiensten* gehören Whatsapp, Facebook Messenger, Telegramm, Signal oder Snapchat.

MILF-Porn

Die Abkürzung bedeutet "Mother/Mom/Mum I'd like to fuck" und ist ein gängiges Wort in jugendkultureller Sprache und hat sich mittlerweile auch als Pornographie-Kategorie etabliert.

Ähnliche Bezeichnungen sind DILF und steht für "Daddy I'd like to fuck".

N

Nice Guy

Als *nice guy* also „netten Typ“ werden überwiegend Cis-Männer bezeichnet, die sich Frauen* gegenüber nur aus dem Grund zuvorkommend verhalten, um als Gegendienst sexuelle Interaktion mit ihnen zu erreichen (Kracher 2020, 247). Auf Videoplattformen wie YouTube existieren mittlerweile zahlreiche „Ratgeber“, die in einer Schritt-für-Schritt Anleitung erklären, wie man es schafft, kein *nice guy* mehr zu sein und stattdessen Frauen* zu "verführen".

→ „PUA/Pick-Up-Artists“

Nudes

Nudes sind (erotische) Nacktbilder, die oft im Zuge von *Cyberflashing* oder dem *Sexting* versendet werden.

→ "Cyberflashing"

→ "Sexting"

O

Online-Aktivismus/ Cyberaktivismus

Cyberaktivismus (auch: Cyberprotest, E-Protest, Internetaktivismus oder Online-Aktivismus) ist die Bezeichnung für die Nutzung digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien wie E-Mails, Foren, Profile, Twitteraccounts, Podcasts, Websites oder Wiki-Einträge unter dem Fokus verschiedenster Protestformen in digitalen Kontexten zu platzieren, um auf Missstände, Diskriminierung und soziale Ungleichheiten aufmerksam zu machen. Internettechnologien werden von Protestakteur:innen dabei für die Praxen wie Framing, Kollektivierung, Wissensproduktion und -transfer sowie zur Mobilisierung und Networking innerhalb dieser jeweiligen spezifischen Bewegung respektive Protestform genutzt. Verbreitet ist dabei die Verwendung von Hashtags (#), um auf gewisse Themen oder Situationen aufmerksam zu machen. #metoo wurde zum Beispiel dafür verwendet, um auf das Ausmaß sexueller Belästigung, sexuellen Grenzverletzungen und sexualisierter Gewalt an Cis-Frauen (weniger gegenüber Queers und Cis-Männern) aufmerksam zu machen.

P

Phishing

Unter dem Begriff *Phishing* (Neologismus von *fishing*, engl. für ‚Angeln‘) sind Versuche zu verstehen, bei denen Menschen sich über gefälschte Webseiten, E-Mails oder Kurznachrichten als vertrauenswürdiger Kommunikationspartner:innen bei elektronischer Kommunikation ausgeben. Ziel des Betrugs ist es z.B. an persönliche Daten der Internetnutzer:innen zu gelangen und/oder z.B. zur Ausführung einer schädlichen Aktion zu bewegen. In der Folge werden beispielsweise Kontoplünderung oder Identitätsdiebstahl begangen oder eine Spysoftware installiert.

→ „Spy-Ware“

Podcast

Audio- oder Video-Beitrag einzelner oder mehrerer Autoren zu verschiedenen Themen. Podcasts werden meist über ein Abo-System (RSS) abgefragt und automatisch auf dem Computer oder dem Smartphone der Abonnent:innen geladen.

Pornografie

Bezeichnet im digitalen Kontext ein Sammelbegriff für „mediale Darstellungen, die nackte Körper und sexuelle Interaktionen detailliert zeigen (inhaltliches Kriterium), primär der sexuellen Stimulation dienen (funktionales Kriterium) und im Digitalformat (technisches Kriterium) vorliegen“ (Döring 2019, 377 f.). Von digitaler Pornografie existieren unterschiedliche Medienformen, darunter Text sowie Bild- und Videoaufnahmen, Animation, Game etc.. Zudem kann zwischen Mainstream-, Non-Mainstream, legaler und illegaler Pornografie unterschieden werden (Döring 2019, 378). Weitere Differenzierungen sind dabei entlang von Sexualitäten wie heterosexuelle, schwule, lesbische und queere Pornographie vorzunehmen, sowie zwischen professioneller Pornographie und Amateur-Pornographie. Besonders sei betont, dass unter Pornographie lediglich selbstbestimmte und konsensuale Aufnahmen zu verstehen sind. Ansonsten ist von Missbrauchsabbildungen zu sprechen. Synonym wird bei Pornographie auch von „sexuell explizites Material (SEM)“ oder „sexuell explizites Internet-Material (SEIM)“ gesprochen (Döring 2013, 423).

PUA/Pick-Up-Artists

Als *Pick-up Artists* bezeichnen sich überwiegend heterosexuelle Cis-Männer, welche sich selbst als sogenannte „Verführungskünstler“ bezeichnen. Innerhalb der Pick-up Community erhalten und/oder bieten *Pick-Up-Artists* Seminare an, in denen gezielte Verhaltensweisen und Manipulationen erlernt werden, welche mit der Absicht angewendet werden, die eigenen Chancen der sexuellen „Verführung“ (meist Frauen*) in der Öffentlichkeit zu erhöhen. Diese Methodenvermittlung schließt die Erniedrigung, Bedrängung und Gewalt an Frauen* mit ein. Pick-up Artists verstehen sich selbst oftmals als „Alpha-Mann“, mit Vorstellungen von Männlichkeit nach dem heteronormativen und hierarchischen Verständnis von Geschlecht. Im Internet brüsten sich PUAs mit ihren „Eroberungen“, indem sie beispielsweise heimlich Videos aufnehmen, in denen sie auf fremde Personen an öffentlichen Orten zugehen und einstudierte Taktiken anwenden, mit dem Ziel der sexuellen Interaktion. Vielmehr geht es ihnen darum, Frauen* zu unterwerfen, abhängig und gefügig zu machen. Demnach propagieren und legitimieren diese PUA sexualisierte Grenzverletzungen und sexualisierte Gewalt. Diese heterosexistischen Verhaltensmuster stellen vor allem durch ihre Reproduktion von hegemonialer Männlichkeit und Misogynie eine Gefahr für Frauen* dar und dürfen nicht toleriert und verbreitet werden (Schmidt 2015, 1-5).

→ „Manosphere“

→ „MGTOW/Men going their own way“

Q

R

Recovery Accounts

Auf *Recovery Accounts* dokumentieren Menschen, die an Magersucht oder Bulimie leiden ihren Weg aus der Krankheit. Häufig geht es dabei um Essen und Körperfotos, welche die Macher:innen der Accounts posten. In der Kommentarspalte kann sich eine Community aus Betroffenen aufbauen, welche für Betroffenen von Essstörungen eine große Stütze darstellen können. Jedoch ersetzen *Recovery-Accounts* in keinem Fall eine professionelle Therapie und können neben Selbsthilfe auch Trigger Gefahr bürden. Das Posten von Essensbildern kann sich in ein zwanghaftes Verhaltensmuster verwandeln und das Posten und Ansehen von Körperbildern Neid und Vergleiche begünstigen.

Revenge Porn (Non Consensual Pornography)

Revenge Porn oder auch Rache pornos sind pornografische Bild- und/oder Videoinhalte von Ex-Partner:innen, welche nach einer Trennung im Internet veröffentlicht werden. Die nicht-konsensuelle Veröffentlichung dient zur Diffamierung und Bloßstellung der veröffentlichten Person. Dieser „Racheakt“ bezieht sich explizit auf die Beendigung der vorangegangenen Beziehung (siehe dazu auch:

<https://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/was-sind-rachepornos/>).

Roastie

Ist ein abwertender, sexistischer Begriff für sexuell aktive Frauen*. Aufgrund der sexuellen Aktivität besteht der Mythos, dass ihre Labien - auch Vulvalippen genannt - vermeintlich ausgeleiert seien und Roastbeef ähneln (Kracher 2020, 249).

S

Sexuelle Communities

Unter dem Begriff *sexuelle Communities* werden Szenen und soziale Gemeinschaften verstanden, welche sich im digitalen Raum „rund um sexuelle und geschlechtliche Identitäten“ (Döring 2019, 380) bilden/gebildet haben. Beispielsweise können etwa die BDSM-Szene, diverse Fetisch-Szenen, verschiedene Szenen, welche sich

im queeren* Spektrum verorten, die Swinger-Szene uvwm. genannt werden. Zum Teil finden sich Communities erst online zusammen, da diese offline von starker Stigmatisierung betroffen und/oder aufgrund von geringer Beteiligungszahl in der Öffentlichkeit seither unsichtbar geblieben sind. Sexuelle Online-Communities bieten den Menschen über deren Plattformen, Apps und Foren, die Möglichkeit sozialer Unterstützung, Informationsgewinnung /-austausch, Identitätsvalidierung, politischem Aktivismus, Öffentlichkeitsarbeit sowie Kontaktmöglichkeiten (ebd.).

(Love- / Romance-) Scamming

Scamming oder auch *Love- oder Romance-Scamming* (engl. „scam“: Betrug, Schwindel) ist vergleichbar mit dem Phänomen des Heiratsschwindels, der allerdings auf digitale Interaktionen beschränkt bleibt. Ähnlich wie beim Cybergrooming basieren auch diese Straftaten darauf, zunächst eine Vertrauensbasis aufzubauen und anschließend auszubauen, ohne dabei von Täter:innenseite den Anonymitätsschutz des Internets aufzugeben (siehe dazu auch: <https://www.mimikama.at/aktuelles/love-scamming-beute/>).

Betrüger:innenstrategien sind dabei:

- Betrüger:innen nehmen zunächst zu Personen Kontakt auf, die auf der Suche nach einer Partner:innenschaft sind. Sie geben anschließend Beziehungsabsichten und -interessen vor. Die eigentlichen Absichten und Ziele bestehen jedoch darin, Geldbeträge von den Betroffenen zu erbeuten.
- Im nächsten Schritt werden den Betroffenen finanzielle Notsituationen geschildert, um die Betroffenen dazu zu bringen, größere Geldbeträge zu überweisen: Als Anlässe werden beispielsweise die Krankheit eines Verwandten oder die anstehende Reise/Besuch der Betroffenen genutzt. Der Geldtransfer wird so abgewickelt, dass man ihn nicht bzw. nur schwer nachvollziehen kann, beispielsweise mit Bezahlmodellen wie Paypal oder Western Union.
- „Love-Scamming“ ist eine Betrugsmasche, bei der sich die Betrüger:in, sogenannte „Love Scammer“, auf Dating-Plattform Betroffene gezielt aussuchen. Sie versuchen dann durch das Vorspielen von Gefühlen an das Vermögen der Betroffenen zu kommen. Dies funktioniert dadurch, dass eine intensive Beziehung durch beispielsweise Chats, E-Mails und Telefonate, aufgebaut werden.

→ „(Cyber-) Grooming“

Sexualaufklärung, digitale

Ist ein Sammelbegriff für „alle digitalen Informations-, Beratungs-, und Interventionsangebote, die auf sexualbezogenen Wissenszuwachs, auf Einstellungs- und Verhaltensänderung abzielen“ (Döring 2019, 377). Die Informationsquellen reichen von Online-Videos (YouTube), Informationswebsites (loveline.de), Online-Beratung (Chatberatung) und Apps zur Aufklärung (Klar und Einfach). Angesichts der oftmals unvollständigen, unseriösen und fehlerhaften Informationen entsteht jedoch häufig Verunsicherung und das Risiko von Fehlinformationen (ebd.). Demzufolge kann dafür plädiert werden, die jeweiligen Quellenbezüge bei der Verfügbarkeit und Herstellung

von Wissen und Wissensproduktion transparent zu machen und digitale asynchrone Sexuaufklärung als Ergänzung aktueller Formate von sexueller Bildung verstanden als auch zur (kritischen) Diskussion produktiv gemacht werden.

Sexualpraktiken, digitale Abkürzungen

- <https://www.eis.de/blog/sexabkuerzungen>
- https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Abk%C3%BCrzungen_in_der_Sexarbeit
- <https://www.erotik-lexikon.org/lexikon-der-sex-abkuerzungen-a-bis-z>

Sexting

Sexting – zusammengesetzt aus *Sex* und *Texting* (engl. für das Senden von SMS) – meint das Verschicken und Tauschen von eigenen Nacktaufnahmen (sowohl Bild- als auch Videoaufnahmen) über digitale Plattformen und Apps. Metastudien zu *Sexting* zeigen insbesondere, dass vielmehr Erwachsene an Sexting Praktiken beteiligt sind als junge Menschen (siehe Studien bspw. von Nicola Döring; Maika Böhm und Heinz Budde). Dennoch, *Sexting* ist auch bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen mittlerweile sehr populär und Teil einer selbstbestimmten Sexualität geworden. Die erotischen Bilder oder Videos werden am häufigsten innerhalb einer Partner:innenschaft oder zum Flirten verschickt.

Weiterführende Links zu Sexting und safer Sexting Praktiken:

<https://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/sexting/>

<https://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/was-ist-sexting/>

Sextortion

Der Begriff *Sextortion* (Wortkombination aus „Sex“ und „Extortion“ = Erpressung), bezeichnet eine Betrugsmasche im Internet, bei der Internetnutzer:innen von attraktiven Unbekannten dazu aufgefordert werden, in Videochats wie z. B. Skype nackt zu posieren und/oder sexuelle Handlungen an sich selbst vorzunehmen. Die Betrüger:innen zeichnen heimlich auf und versuchen dann, vom Betroffenen bspw. Geld zu erpressen, indem sie mit der Veröffentlichung der Aufnahmen drohen (siehe dazu auch: <https://www.saferinternet.at/faq/internetbetrug/was-ist-sextortion/>)

Shitstorm

Ist ein lawinenartiges Auftreten negativer, diskreditierender Kommentare in sozialen Netzwerken und Kommentarspalten. Das Gegenstück dazu ist der sogenannte Candystorm, indem positive Kommentierungen erfolgen (siehe dazu auch: <https://www.das-netz.de/glossar/candystorm>)

Weiterführende Empfehlungen zum Umgang mit Shitstorm und digitaler Gewalt finden sich auch unter:

- https://www.hilfetelefon.de/fileadmin/content/02_Gewalt_gegen_Frauen/8_Digitale_Gewalt/_BFF-BROSCHUERE-frauennotruf-digitale-gewalt_web.pdf

Slamming

Slamming heißt wörtlich übersetzt „(zu)knallen“, aber auch „schlagen“ oder „nieder-machen“. *Slamming* steht für den intravenösen Konsum von Chems, weil hier die Wirkung nach wenigen Sekunden „wie ein Knall“ eintritt. „Geslammt“ wird innerhalb der Sex- und Partyszene, vor allem auf privaten Partys (siehe mehr dazu unter: <https://www.iwwit.de/drogen/slamming>).

Slutshaming

Slutshaming (engl. für *Schlampen-Beschämen*) ist eine abwertende und ablehnende Praxis, mit der sexuell aktive Menschen (insbesondere weiblich gelesene Menschen und Queers), bezeichnet, angegriffen und beleidigt werden, die dem von der Gesellschaft erwarteten Sexualverhalten und äußerem Erscheinungsbild in Bezug auf heteronormative Vorstellungen von Geschlecht und Sexualität widersprechen. Betroffen sind beispielsweise Personen, die als sexuell provokativ wahrgenommene Kleidung tragen, als auch durch das Nutzen von Empfängnisverhütung als sexuell aktiv erkennbar werden, oder auch voreheliche Sexualität praktizieren, wechselnde Sexualpartner:innen haben oder in der Sexarbeit/sexuellen Arbeit tätig sind.

Silencing

Silencing bezeichnet eine Praktik, bei der Menschen sozusagen mundtot gemacht werden, insbesondere dann, wenn diese auf Missstände und auf Realitäten aufmerksam machen, die weitere Aspekte in die entsprechenden Aushandlungen reinbringen, mit denen sich Menschen auseinandersetzen müssten. Ein konkretes Beispiel wäre, dass Tätigkeiten und Diskurse unsichtbar gemacht werden, um sich besser darzustellen und sich durch ein *Silencing* zu profilieren oder gar von eigenen Missständen abzulenken.

Simp

Als *Simp* werden überwiegend heterosexuelle Cis-Männer bezeichnet, die sich gegenüber einer Frau* untergeben und devot verhalten, in der Erwartung, Aufmerksamkeit und Zuneigung zu erhalten.

Snuffing

Unter einem *Snuff Video* wird ein kurzes, meist aus dem Internet herunter geladenes Video verstanden, in dem eine schwere Gewalttat zu sehen ist (z. B. brutale Körperverletzung, schwere Vergewaltigung, grausame Tötung). Das Weitersenden eines solchen Videos, was z.B. als Mutprobe verlangt wird, ist strafbar (siehe dazu auch: <https://www.dsj.de/kinderschutz/digitale-gewalt/erscheinungsformen-digitaler-gewalt/>).

Social Bots

Social Bots sind Programme, die in Sozialen Medien Posts erstellen, Beiträge liken und kommentieren können. *Social Bots* imitieren vermeintlich menschliche Benutzer:innen von sozialen Netzwerken und können in einer großen Zahl eingesetzt werden. Bots können auch unabhängig von sozialen Netzwerken zum Einsatz kommen und innerhalb von digitalen Plattformen spezifische Aufgaben übernehmen. Ein prominentes Beispiel ist Wikipedia (<https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bots>).

Soziale Medien

„Social Media ist eine Vielfalt digitaler Medien und Technologien, die es Nutzern ermöglicht, sich auszutauschen und mediale Inhalte einzeln oder in Gemeinschaft zu gestalten. Die Interaktion umfasst den gegenseitigen Austausch von Informationen, Meinungen, Eindrücken und Erfahrungen sowie das Mitwirken an der Erstellung von Inhalten. Die Nutzer:innen nehmen durch Kommentare, Bewertungen und Empfehlungen aktiv auf die Inhalte Bezug und bauen auf diese Weise eine soziale Beziehung untereinander auf. Die Grenze zwischen Produzent und Konsument verschwimmt ... Als Kommunikationsmittel setzt Social Media einzeln oder in Kombination auf Text, Bild, Audio oder Video und kann plattformunabhängig stattfinden“ (Quelle: 25. NEON-Plenum, 18. Februar 2013, Frankfurt am Main).

Spoofing

Spoofing ist eine betrügerische Praktik, bei der die Kommunikation von einer unbekanntem Quelle als von einer dem:der Empfänger:in vertrauten Quelle getarnt wird. Ein Spoofing-Angriff tritt auf, wenn sich eine Person (als Spoofer bezeichnet) vorgibt, eine andere Person zu sein, damit Sie ihre persönlichen Daten teilen oder eine Aktion für den *Spoofer* ausführen. Spoofer nehmen sich oft Zeit und bemühen sich, Vertrauen zu einer Zielperson aufzubauen, um sicherzustellen, dass die sensiblen Daten leichter freigegeben werden (siehe dazu auch: <https://softwarelab.org/de/was-ist-spoofing/>).

→ „(Cyber-) Grooming“

Spy Ware/ Spy-Apps

Spyware kann in deutscher Sprache übersetzt bezeichnet werden als Spionage- oder Schnüffelsoftwares. Diese Programme werden teilweise ohne Wissen und Zustimmung der Nutzer:innen von Endgeräten auf dem Rechner oder im Internet installiert, um die (digitalen) Aktivitäten, Recherchen und Kommunikationen von Personen nachzuvollziehen oder auch aufzeichnen. Dieses Programm installiert sich im Hintergrund der Endgeräte. Die angesammelten Informationen kann die Software an Dritte weitergeben oder sie verwenden, um beispielsweise gezielt Werbung einzublenden. Zugleich werden spezifische Potentiale dieser Möglichkeiten (kontrovers) diskutiert, insbesondere in Debatten zum Kinderschutz oder auch bei der Strafverfolgung.

Sugardaddy/Sugarmommy

Ältere Person sucht eine (jüngere) Person und bietet finanzielle Beteiligung des Lifestyles an. Für diese Beziehungsweisen etablieren sich verschiedenste spezifische digitale Plattformen, in denen dieser monetäre Austausch die Basis der Beziehungsgestaltung bildet.

Spy/Hidden Cams

Spy/Hiddencams sind Kameras, mit denen, aufgrund des kleinen oder versteckten Formates, heimlich Bild- und Videoaufnahmen möglich sind. In der Regel werden diese Aufnahmen ohne die Zustimmung der gefilmten Person(en) erstellt. Durch versteckte Aufnahmen auf (öffentlichen) Toiletten, Duschen, Umkleidekabinen usw. und die anschließende Veröffentlichung auf z.B. Pornoseiten, haben sich synonym Pornokategorien auf diesen Seiten etabliert. Darunter können auch heimlich und nicht abgesprochenen Aufnahmen von sexuellen Interaktionen sein.

Story (Social Media)

Als eine *Story* wird in sozialen Netzwerken und Instant-Messaging-Diensten eine Funktion bezeichnet, bei denen die Nutzer:innen in Form von kurzen zeitlich begrenzten Clips aus mehreren automatisch ablaufenden Sequenzen eine Geschichte erzählt bzw. Statusmeldungen und Informationen vermitteln. Eine Story wird zumeist auf Profilseiten von Nutzer:innen angezeigt und stellt somit eine audiovisuelle Erweiterung zu der textbasierten Statusfunktion dar.

Streaming

Gleichzeitige Übertragung und Wiedergabe von Video- und Audiodaten über ein Netzwerk, auch Webradio oder Web-TV genannt. Im Gegensatz zum Download wird keine Kopie beim Nutzer angelegt, sondern die Daten werden nach Wiedergabe verworfen. Neben Serien, Filmen und Podcast können auch Ausschnitte des eigenen Lebens und Tätigkeiten (z.B. das Spielen von Videospielen wie in sogenannten Let's play Formaten) gezeigt werden. Hierfür werden Plattformen wie Youtube, Twitch oder Instagram-Live verwendet.

T

Tracking/Tracing Apps

Tracking heißt frei übersetzt Nachführung oder Verfolgung. Ziel ist die Ansammlung von Daten und deren Auswertung bezüglich des Nutzerverhaltens auf Webseiten. Typischerweise wird getrackt, woher Besucher:innen kommen und welche Bereiche einer Webseite wie oft und wie lange aufgesucht werden. Dies wird vor allem zur ver-

besserten Erreichbarkeit von Zielen einer Webseite, beispielsweise der Vermehrung von Seitenaufrufen eingesetzt.

Troll/Trollen

Als *Troll* wird im Netzjargon eine Person bezeichnet, die ihre Kommunikation im Internet auf Beiträge beschränkt, die auf emotionale Provokation anderer Gesprächsteilnehmer:innen zielen. Dies erfolgt mit der Motivation, eine Reaktion der anderen Teilnehmer:innen zu erreichen. In darauf bezogenen Bildern wird oft der aus der Mythologie bekannte *Troll* dargestellt. Die entsprechende Tätigkeit wird auch „Trollen“ genannt.

Thumbnail

Ein *Thumbnail* (Übersetzung: „Daumennagel“) ist eine Miniaturansicht, die zu den Metadaten eines Videos oder Bildes gehört. Er ist eine Art grafische Vorschau des eigentlichen Inhaltes und wird in der Regel als Platzhalter dafür verwendet. Ursprünglich bezeichnete der Begriff *Thumbnail* Zeichnungen und Grafiken mit einer sehr geringen Größe, seit den 1980iger Jahren wird er aber hauptsächlich in Zusammenhang mit digitalen Vorschau-Bildern im Internet verwendet. Konkrete Beispiele für Thumbnails sind solche Bilder, mit denen Videos und Podcasts angekündigt, veröffentlicht und bekannt gemacht werden, wie bei Videolisten auf YouTube.

U

User:in

User:innen bezeichnet im IT-Bereich eine Person, die zur Nutzung bereitgestellte Software oder Dienste verwendet.

V

Vanilla-Sex

Bezeichnet in Abgrenzung zu BDSM sogenannten Blümchensex.

Victim Blaming, Digital

Victim blaming oder *blaming the victim*, deutsch Täter-Opfer-Umkehr und Betroffenenbeschuldigung ist die Beschreibung für ein Vorgehen, das die Schuld für einen Übergriff/Grenzverletzung bei Betroffenen selbst sucht oder gar diese bewusst zuschreibt, auch zur Ablehnkung von Beschuldigten. Hierbei kann es zu einer sekundä-

ren Viktimisierung und evtl. zu stärkeren Traumafolgestörungen bei Betroffenen von (digitaler-/sexualisierter) Gewalt führen, insbesondere auch dann, wenn im Rahmen von Nötigung, Erpressung und der Verletzung der höchstpersönlichen Rechte sowie (intimen) Lebensbereiche bspw. Bildaufnahmen wie Nacktbilder immer wieder in Verteiler und auf Webpages geraten. Der Begriff (digitales) *Victim Blaming* legt den Fokus nicht auf die Straftaten, kann jedoch im Kontext verschiedenster Straftaten relevant werden.

Viralität

Kann als epidemisches Ausbreiten einer zu Marketing-Zwecken generierten Information wie Nachricht, Bilder und Hashtags (häufig in Form eines Viral-Spots) in sozialen Netzwerken verstanden werden. Die Verbreitung des Contents basiert zunächst auf einer umgangssprachlichen Mundpropaganda und kann in digitalen Kontexten vielmehr unter verschiedensten Sharing-Praktiken verortet werden. Die Bezeichnung dieser Marketingform ist primär im Internet diskutiert und als Wording verwendet. Zur Verbreitung werden häufig sogenannte Viral-Spots genutzt, die als Werbespot für digitale Plattformen produziert werden, sowie die spezifischen Normierungen verschiedenster Plattformen kennt und nutzt, um die größtmöglichen Viralitätskapazitäten für die Bekanntheit dieses Produktes zu ermöglichen.

Viral gehen

Die Redewendung *viral gehen* kam Mitte der 1990er Jahre mit dem World Wide Web und den sozialen Netzwerken auf. Das Wort *viral* geht dabei eigentlich auf den medizinischen Begriff Virus zurück und steht für etwas, was sich schnell verbreitet, ähnlich wie eine Viruserkrankung von Menschen zu Menschen, wie im Kontext der COVID-19 Pandemie. Gemeint ist aber bei der Redewendung, dass ein Bild, ein Kommentar, ein Hashtag oder auch ein Artikel sowie Videoclips besonders schnell durch Kontakte in den sozialen Medien weitergegeben und von Tausenden angeklickt und geteilt werden.

Virtual Reality (VR)

VR bezeichnet eine künstlich erzeugte Realität, in der sich der:die Nutzer:in beispielsweise beim Anschauen von Videos oder in Videospielen bewegen kann. Ähnlich wie 360° Grad Videos reagieren die Geräte auf Bewegungen und erlauben ein Sichtfeld rund um die Nutzer:innen herum. Immer mehr Spiele, Apps und Webvideos werden mit den neuen Techniken angeboten.

W

Webcam-Darsteller:in

Person, die vor einer Webcam oder im Live-Streaming im Internet (sexuell) performt und meist gegen Bezahlung zugeschaut werden kann.

White Knight

Ist ein abwertender Begriff, der oftmals in Kontexten Verwendung findet mit einer binären Normierung von Geschlecht und zur Abwertung eines Cis-Mann dient, der Cis-Frauen im Internet verteidigt. Insbesondere auch dann, wenn diese Männer sich gegen stattgefunden Frauenfeindlichkeiten positionieren und sich für vergeschlechtlichte Interessen und Positionierungen von Frauen in digitalen Räumen und Plattformen stark machen. Nach der Logik der Manosphere tut er dies nur aus der Motivation heraus, um als Dankeschön mit vergeschlechtlicht weiblicher Zuwendung belohnt zu werden. Andere Gründe wie pro-feministisch und solidarisch gegen Diskriminierungen und Abwertungen zu handeln, werden dabei verkannt und unsichtbar gemacht (Kracher 2020, 251).

→ „Manosphere“

X

Y

Z

Links zu weiterführenden Glossars:

- <https://queer-lexikon.net/glossar/>
- https://www.aidshilfe.de/glossar/letter_u
- <https://www.aktiv-gegen-digitale-gewalt.de/de/glossar.html>
- <https://beauftragter-missbrauch.de/service/glossar>
- <https://100mensch.de/lexikon/>
- <https://www.amnesty.de/2017/3/1/glossar-fuer-diskriminierungssensible-sprache>
- https://www.idaev.de/recherchetools/glossar?tx_dpnglossary_glossary%5B%40widget_0%5D%5Bcharacter%5D=A&cHash=071ed3130f3f059547772f8744def82c

Weiterführende Links für handlungspraktischen Empfehlungen und Gegenpraktiken zur digitalen Radikalisierung und Gewalt:

- <https://no-hate-speech.de/>
- <https://www.saferinternet.at/>
- <https://www.klicksafe.de/>
- <https://peerbox.at/>
- <https://www.mimikama.at/>
- <https://www.handysektor.de/>
- <https://www.innocenceindanger.de/>
- <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/themen/>
- <https://www.saferinternet.at/studien/>
- <https://malisastiftung.org/studien/>

Beratungsstelle bei digitaler Gewalt (im deutschsprachigen Raum):

- <https://hateaid.org/>

Literaturverzeichnis

Das NETZZ. 2021. „Glossar; Alt-Right“. Abgerufen am 09.02.2021: <https://www.das-netz.de/glossar/alt-right>

Döring, Nicola. 2013. „Sexuell explizite Medienangebote: Produktion, Inhalte, Nutzung und Wirkungen“: 419-436. <http://www.nicola-doering.de/wp-content/uploads/2014/08/Döring-2013-Sexuell-explizite-Medienangebote.pdf> (PDF).

Döring, Nicola. 2019. „Sexuelle Aktivitäten im digitalen Kontext“. *Psychotherapeut* 64 (5): 374-384.

HateAid. 2020. „Doxxing: Was ist das und wie schützt du dich?“. Abgerufen am 09.02.2021: <https://hateaid.org/doxxing/>

Helmreich, Kathrin. 2020. „Cyber-Grooming – Wie kann ich mein Kind vor sexueller Belästigung im Internet schützen?“ Abgerufen am 09.02.2021: <https://www.mimikama.at/aktuelles/cyber-grooming-internet/>

Kowalski, Robert. 1979. "Algorithm = Logic + Control" 424-436: *Communications of the ACM* 22 (7), S. 424-436. Verfügbar unter: https://www.researchgate.net/publication/242351023_Algorithm_Logic_Control

Kracher, Veronika. 2020. *Incels: Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults*. Ventil Verlag: Mainz.

Lehner, Nikolaus. 2018. Etappen algorithmischer Gouvernementalität: Zur rechnerischen Einhegung sozialer Flüchtigkeit. In: Buhr L., Hammer S., Schölzel H. (eds) *Staat, Internet und digitale Gouvernementalität. Staat – Souveränität – Nation* (Beiträge zur aktuellen Staatsdiskussion). Springer VS, Wiesbaden.

Löber, Nils. 2011. *In den Unterwelten des Web 2.0: Ethnografie eines Imageboards*. Verfügbar unter: https://publikationen.uni-tuebingen.de/xmlui/bitstream/handle/10900/47848/pdf/TVV_2011_B_Web_final.pdf?sequence=1&isAllowed=y (PDF).

Onuoha, Mimi. 2018. *Notes on Algorithmic Violence*. Verfügbar unter: <https://github.com/MimiOnuoha/On-Algorithmic-Violence>. Abgerufen am 09.02.2021.

Rettenberger, Martin. Leuschner, Fredericke. 2020. Cyberkriminalität im Kontext von Partnerschaft, Sexualität und Peerbeziehungen: Zur Cyberkriminologie des digitalen sozialen Nahraums. *Forens Psychiatr Psychol Kriminol* 14, S. 242–250. Verfügbar unter: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11757-020-00612-1>

Rouvroy, Antoinette; Berns, Thomas. 2013. Algorithmic governmentality and prospects of emancipation. Disparateness as a precondition for individuation through relationships? In: *Réseaux – Communication – Technologie – Société* 177, S. 163–196. Verfügbar unter: https://www.cairn-int.info/article-E_RES_177_0163--algorithmic-governmentality-and-prospect.htm. Abgerufen am 09.02.2021

Roberge, Jonathan und Seyfer, Robert. 2017. *Algorithuskulturen: Über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*. transcript Verlag: Bielefeld.

Schmidt, Christina. 2015. „Pick-Up-Artists“: Ein fragwürdiges Phänomen von ‚Verführung‘. https://www.uni-wuerzburg.de/fileadmin/34000000/Referate_AKs/Ref_Gleichstellung/20160301-Pick-Up-Artists_-_Ein_fragwu__rdiges_Pha__nomen_von_Verfu__hrung.pdf

Stalder, Felix (2016). Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp. Szenesprachenwiki: Definition: Fake-Account. <http://szenesprachenwiki.de/definition/fake-account/>. Abgerufen am 09.02.2021.

Wikipedia. 2021. "Wikipedia:Bots" Abgerufen am 09.02.2021. <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bots>

Autor*innen

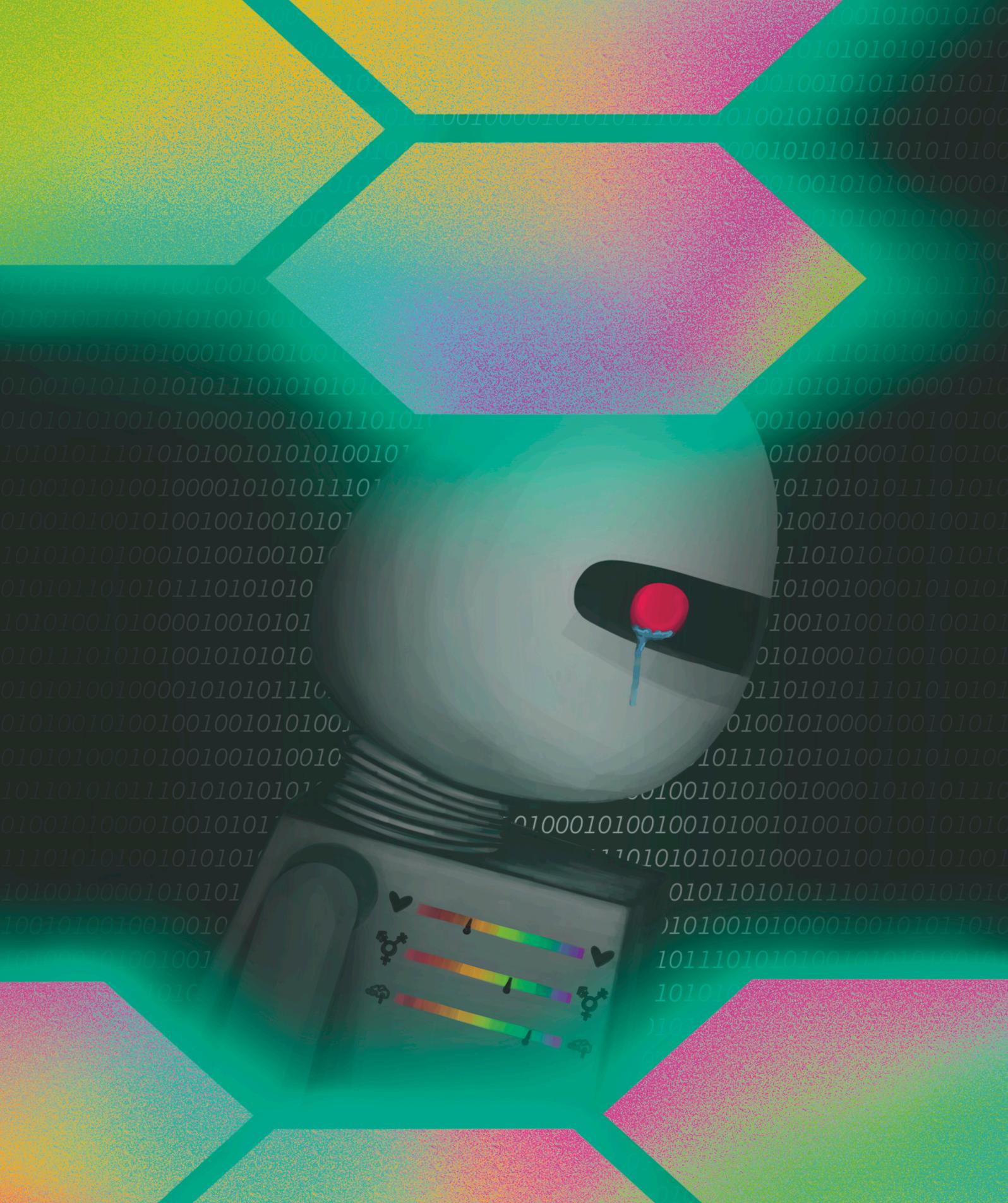
Rebecca Nemeč studiert an der Hochschule Esslingen Soziale Arbeit und absolviert im WiSe 2020/2021 ihr Praxissemester im Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V. Stuttgart. Ab 03/2021 wird Rebecca das Teilprojekt hybride Streetwork in einem Tandem mitgestalten.

Fabian Rosemann B.A. Sozialpädagoge arbeitet seit 2018 im Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V. Stuttgart in den Arbeitsbereichen Antihelden* und Café Strich-Punkt.

Carina Soell studiert an der Dualen Hochschule Stuttgart Soziale Arbeit und absolviert im WiSe 2020/2021 ihr sogenanntes Fremdpraktikum im Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V. Stuttgart.

Dominik Obst studiert an der IB Hochschule Stuttgart angewandte Psychologie und absolviert im WiSe 2020/2021 ein studienintegriertes Praktikum im Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V. Stuttgart.

Tom Fixemer M.A arbeitet seit 2018 im Geschäftsleitungstandem im Verein zur Förderung von Jugendlichen e.V. Stuttgart und seit 03/2019 an der Universität Kassel am Fachgebiet Soziologie der Diversität im BMBF geförderten Verbundprojekt „SchutzNorm – Schutzkonzepte in der Kinder- und Jugendarbeit“ und seit 10/2020 im BMBF geförderten Verbundprojekt „Willkommenskultur und Demokratie in Deutschland“. Seit 12/2020 arbeitet Tom zudem im BMBF-Verbundprojekt "Metavorhaben ParPEM: Partizipation, Praxisbezug, Ethik und Monitoring" im Teilprojekt: "systematische Erfassung der nationalen Fachliteratur zu sexualisierter Gewalt in pädagogischen Kontexten" am Fachbereich Soziale Arbeit und Gesundheit der Fachhochschule Kiel. Zudem ist Tom in der Lehre an der DHBW Stuttgart, an der EH Darmstadt und an der Universität Kassel tätig.



ANTIHELDEN*

VEREIN ZUR FÖRDERUNG VON JUGENDLICHEN E.V.

WWW.VEREIN-JUGENDLICHE.DE / GEFÖRDERT VON: DEUTSCHE FERNSEHLOTTERIE

