

WISSEN SCHAFFT DEMOKRATIE

SCHRIFTENREIHE DES INSTITUTS FÜR
DEMOKRATIE UND ZIVILGESELLSCHAFT

2023 | 14

SCHWERPUNKT:
NETZKULTUREN UND
PLATTFORMPOLITIKEN



**Demokratische Kultur und das nächste Internet: Chancen und Risiken
virtueller immersiver Erfahrungsräume im Metaverse**

Matthias Quent



**Paradigmen der Plattformpolitik im Umgang mit Hass und Extremismus:
eine chronologische Einordnung**

Maik Fielitz & Marcel Jaspert



**Gegenrede gegen antisemitische Hassrede – eine vergleichende Studie
französischer und britischer Online-Kommentarspalten**

Laura Ascone, Karolina Placzynta & Chloé Vincent



WISSEN SCHAFFT DEMOKRATIE (2023), Bd. 14

NETZKULTUREN UND PLATTFORMPOLITIKEN

ZUM EINSTIEG

8 Vorwort

André Nagel (Bundeszentrale für politische Bildung/bpb)

10 Einleitung

Laura Dellagiacoma, Maik Fielitz, Marcel Jaspert & Fabian Klinker (IDZ Jena)

TEIL I DEMOKRATIE UND DIGITALISIERUNG

16 Digitale Turbulenzen: Aufbau einer demokratischen Gesellschaft in Zeiten des digitalen Umbruchs

Jan Rau (Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut)

30 Demokratische Kultur und das nächste Internet: Chancen und Risiken virtueller immersiver Erfahrungsräume im Metaverse

Matthias Quent (Hochschule Magdeburg-Stendal)

44 Polarisierung durch oder auf soziale(n) Medien?

Johannes Gemkow (Forschungsinstitut Gesellschaftlicher Zusammenhalt, Teilinstitut Leipzig)

TEIL II REGRESSIVE PLATTFORM-KULTUREN

60 Self-Care, Mental Health und Antifeminismus – visuelle Strategien antifeministischer Influencerinnen auf TikTok und Instagram

Mareike Fenja Bauer (European New School of Digital Studies) & Viktoria Rösch (Frankfurt University of Applied Science)

78 Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys

Constantin Winkler (PRIF – Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung)

90 Von Halle bis Buffalo: Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt

Mick Prinz (Amadeu Antonio Stiftung | Good Gaming – Well Played Democracy)

TEIL III PLATTFORMMODERATION UND -POLITIK

106 Paradigmen der Plattformpolitik im Umgang mit Hass und Extremismus: eine chronologische Einordnung

Maik Fielitz & Marcel Jaspert (Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft)

124 Care-Arbeit für die Kommentarspalten. Was Community-Manager*innen für Online-Debatten tun und aushalten

Alina Darmstadt, Antonia Graf, Oliver Saal & Teresa Sündermann
(Amadeu Antonio Stiftung | Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz)

TEIL IV ZIVILGESELLSCHAFTLICHE INTERVENTIONEN

140 Klimabewegung online – Herausforderungen und Chancen für klimaprogressives Engagement auf Social-Media

Fabian Klinker (Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft)

152 Alternativen zu verqueren Ansprachen: wie politische Bildung auf Online-Strategien der Querdenken-Bewegung reagieren kann

Benedikt Friedrich (Zentrum Liberale Moderne)

164 Gegenrede gegen antisemitische Hassrede – eine vergleichende Studie französischer und britischer Online-Kommentarspalten

Laura Ascone, Karolina Placzynta (Zentrum für Antisemitismusforschung (ZfA))
& Chloé Vincent (ZfA, Universität Gent)

178 „Weil je mehr Klicks die haben, desto mehr wird es dann natürlich auch“. Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus und Hass in den sozialen Medien

Monika Hübscher & Nicolle Pfaff (Universität Duisburg-Essen)

193 Aktuelles aus der Forschung: Bereich „Rechtsextremismus- und Demokratieforschung“

200 Aktuelles aus der Forschung: Bereich „Vielfalt, Engagement und Diskriminierung“

206 Aktuelle Publikationen der Amadeu Antonio Stiftung

210 Impressum



ZUM EINSTIEG



Vorwort

André Nagel (Bundeszentrale für politische Bildung/bpb)

Soziale Medien können unter den richtigen Voraussetzungen Orte der Partizipation und eines demokratischen Diskurses sein. Sie ermöglichen ihren Nutzer*innen – insbesondere auch marginalisierten Gruppen – Öffentlichkeit für die eigenen Anliegen herzustellen, sich zu beteiligen, zu vernetzen und politisch wirksam zu werden. Soziale Medien tragen damit zur gesellschaftlichen Vielfalt und Pluralität bei. Die Zeiten sind allerdings lange vorbei, in denen wir sozialen Medien und das Internet vor allem mit Begriffen wie Partizipation, Deliberation und Pluralismus in Verbindung brachten. Heute beschäftigen wir uns in Wissenschaft, Politik und Bildung fast ausschließlich mit ihren negativen Auswirkungen auf Gesellschaft, Politik und Öffentlichkeit.

Wie fragil die von uns als vermeintlich öffentliche Diskursräume verstandenen Plattformen sind, hat sich zuletzt bei der Übernahme von Twitter (heute X) durch Elon Musk gezeigt. Die Social-Media-Plattform hat sich zu einem toxischen Ort für den öffentlichen Diskurs entwickelt. Sie zu verlassen, scheint die einzige Alternative, bedeutet aber auch, sie den antidemokratischen Akteur*innen zu überlassen. Ein Dilemma, das sich nur schwer auflösen lässt.

Neben den großen Plattformen und Foren findet die Verbreitung von Hassrede, Desinformation und Verschwörungsideologien – nicht erst seit Corona – zunehmend in halböffentlichen Kommunikationsräumen statt, in Gruppen auf Facebook, auf Discord-Servern oder Messenger-Kanälen. Digitale Räume, die sich noch mehr als bisher dem Zugriff durch Forschung und Bildungsakteur*innen entziehen.

Für die Herausbildung von Resilienz, aber auch digitaler Zivilcourage und Empowerment braucht es (politische) Medienkompetenz und -souveränität. Nutzer*innen müssen nicht nur Desinformation und Agitationsstrategien und ihre Mechanismen erkennen können, um gegen rechtsextreme Ideologie gewappnet zu sein. Sie müssen auch befähigt und bestärkt werden, soziale Medien partizipativ und

demokratiefördernd zu nutzen – ob auf den etablierten Plattformen oder in eigenen digitalen Kommunikationsräumen, beispielsweise im Fediverse. Es wäre allerdings vermessen, die Verantwortung für „gute“ soziale Medien den Nutzer*innen zuzuschreiben. Es braucht Formen der Regulierung, die Plattformen zur Einhaltung demokratischer Grundwerte verpflichten, ohne Grundrechte einzuschränken oder rechtstaatliche Prinzipien zu untergraben. Und es braucht Plattformpolitiken, z. B. im Umgang mit Hassrede, die demokratischen Diskurs ermöglichen und nicht verhindern.

Ein Problem dabei ist, dass sich Politik, Wissenschaft und Zivilgesellschaft mit problematischen und antidemokratischen Entwicklungen in sozialen Medien und im Netz oft zu einem Zeitpunkt beschäftigen, an dem sich die Auswirkungen nur noch schwer bewältigen lassen. Im Bereich der Künstlichen Intelligenz und dem Metaverse sind wir aktuell mit zwei technologischen Entwicklungen konfrontiert, die gesellschaftliche Sprengkraft haben. Hier früh den Blick auf die gesellschaftlichen und politischen Konsequenzen dieser technologischen Entwicklungen zu schärfen, ist umso wichtiger, da die Erfahrungen der letzten Jahre zeigen, dass antidemokratische Akteur*innen zu den Early-Adoptern neuer Technologien und Plattformen gehören.

Um auf diese neuen Entwicklungen reagieren zu können, ist es wichtig, robuste digitale Strukturen zu schaffen. Thüringen als Bundesland mag in Digitalisierungs-Indizes Schlusslicht sein. Aktuelle Initiativen wie die Beratungsstelle gegen #hatespeech „elly“ oder der deutschlandweit einmalige Master-Studiengang „Civic Education“, der angehende Sozialarbeiter*innen, aber auch politische Bildner*innen auf die Herausforderungen der Demokratiearbeit in der digitalisierten Gesellschaft vorbereitet, sind dagegen Leuchttürme und wichtige Impulse, die über die Landesgrenzen hinaus wirken. Dazu gehört auch der vorliegende Band, der wissenschaftliche Erkenntnisse mit profundem Praxiswissen kombiniert und damit auch für die politische Bildung, aber nicht nur, eine sehr gute Grundlage für die weitere Auseinandersetzung mit Hass im Netz und antidemokratischen Entwicklungen im Netz und sozialen Medien schafft.



André Nagel
Leiter Fachbereich Politische Bildung und Soziale Medien
Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Einleitung

Laura Dellagiacoma, Maik Fielitz, Marcel Jaspert & Fabian Klinker (IDZ Jena)

Von Memes bis Gaming, von Algorithmen zum Metaverse: Die Digitalisierung schafft ihre eigenen Regeln und Kulturen, die sich massiv auf das demokratische Miteinander auswirken – sei es in Form von neuen Wegen der Partizipation oder auch in Form von polarisierenden Konflikten bis hin zu digital vermittelter Gewalt. Identitätsstiftende Funktionen spielen auch in digitalen Gemeinschaften eine besondere Rolle. Menschen, die sich vielleicht nie begegnet wären, finden hier zusammen, tauschen sich aus und entwickeln gemeinsame Werte und Normen. Gleichwohl entstehen neue Reibungspunkte, da die Nutzer*innen leicht auch mit konträren Positionen und Ideologien konfrontiert werden. Beides hat einen starken Einfluss in weite Teile der Gesellschaft, denn zwischen digital und analog zu trennen, ist heute ein Akt der Unmöglichkeit. Zugleich fordert die digitale Sozialisierung unser Wissen über politische Meinungsbildung und -mobilisierung heraus. Durch die vielfältigen Informationszugänge, die schwarmartigen Zusammenkünfte und emotionalen Interaktionen in einer Vielzahl von digitalen Räumen ist es kaum nachzuvollziehen, welchen Einfluss einzelne Akteur*innen oder Kommunikate auf die Denkweisen von Individuen und Gruppen haben. Allerdings ist die Assoziierung mit konkreten Communities ein digitaler Anker, durch deren Filter die eigene Positionierung beeinflusst wird.

Wichtig sind dabei auch die Formate der Kommunikation, die ein bestimmtes Verhalten in Chat-Gruppen oder Foren anleiten. Jene Netzkulturen reichen von GIFs aus dem Familienchat bis hin zu Memes und Trolling in digitalen Subkulturen. Netzkulturen sind schwer zu fassen. Sie ergeben sich aus den Kommunikationsweisen von nicht immer klar definierten Gruppen und legen die Maßstäbe und Grenzen der Kommunikation fest. Postings, die in einem Kontext als normal wahrgenommen werden, sind in anderen Kontexten übergreifend und verhetzend. Während die frühe Internetkultur einst die Unabhängigkeit des Cyberspace ausrief, haben wir es heute mit einer Vermischung verschiedenster Netzkulturen zu tun. Die Plattformisierung des Internets durch den Siegeszug sozialer Medien hat dazu geführt, dass ein Netzkultur-Clash tagtäglich und auf verschiedensten Ebenen ausgefochten wird und nun auch randständigen, extremen Positionen eine zuvor nie dagewesene Aufmerksamkeit schenkt.

Die Rolle von Unternehmen ist zentral, sie haben mit der Architektur und dem Design der Plattformen einen herausragenden Einfluss auf die globalen Kommunikations-, Moderations-, und Handlungsregeln. Dass wir es hier nicht mit neutralen Technologien zu tun haben und Tech-CEOs alles andere als unpolitisch sind, haben die Entwicklungen der vergangenen Jahre gezeigt. Am deutlichsten wird



**„DIE ZUSAMMENSTELLUNG
DIESER BEITRÄGE INFORMIERT
DIE ZIVILGESELLSCHAFT,
POLITIKER*INNEN UND
WISSENSCHAFTLER*INNEN
ÜBER DIE NEUSTEN TRENDS
UND DILEMMATA IM BEREICH
VON NETZKULTUREN UND DER
POLITIK DIGITALER PLATTFORMEN.
KOLLABORATIVE ZUSAMMENARBEIT
UND INTERDISZIPLINÄRE
PERSPEKTIVEN SIND HEUTE
UNERLÄSSLICH, UM DIE ZUKUNFT
UNSERER DEMOKRATISCHEN,
ABER AUCH TECHNOLOGISIERTEN
GESELLSCHAFTEN ZU GESTALTEN.“**

Laura Dellagiacomma, Maik Fielitz, Marcel Jaspert & Fabian Klinker

das durch die rassistischen und antisemitischen Ausfälle des X-Besitzers Elon Musk, aber auch TikTok musste im Krieg zwischen Israel und der Hamas im Herbst 2023 einsehen, dass Unternehmen eine Verantwortung darüber haben, was auf ihren Plattformen passiert. Die oft vergessene Politik hinter den Plattformen wird im Kontext des Krieges derzeit auch öffentlich verhandelt.

Dieser Band thematisiert das Wechselspiel von Netzkulturen und Plattformpolitiken. Seine Beiträge fragen nach den Logiken und Dynamiken ausgewählter Netzkulturen und werfen die Frage auf, wie diese mit der Strukturierung digitaler Räume zusammenhängen. Gerahmt werden die Beiträge von Reflexionen über das Verhältnis von Demokratie und Digitalisierung sowie zivilgesellschaftliches Engagement gegen Online-Hass und Hetze. *Teil I* widmet sich dem Themenbereich *Demokratie und Digitalisierung*. **Jan Rau** beschäftigt sich mit dem Aufbau einer demokratischen Gesellschaft in Zeiten des digitalen Umbruchs und konstatiert, dass die durch technologischen Wandel entstehenden politischen Möglichkeitsräume sowohl autoritäres als auch demokratisches Potenzial für Demokratien bieten. Der Beitrag von **Matthias Quent** nimmt konzeptionelle und technologische Grundlagen aktueller Entwicklungen und potenzieller Implikationen des „Metaverse“ für die demokratische Kultur in den Blick und plädiert dafür, dass Forschung, Politik und Zivilgesellschaft frühzeitig Kompetenzen für eine transformative Beteiligung entwickeln, um die Entwicklung des zukünftigen Internets bereits in der Entwicklungsphase mitzugestalten. Anhand von Interviews mit Jugendlichen aus den Jahren 2021 und 2022, in denen die Jugendlichen über ihre Wahrnehmung und Erfahrungen zu Populismus auf sozialen Medien sprachen, diskutiert **Johannes Gemkow** in seinem Beitrag, wie durch die Wahrnehmung von Populismus auf sozialen Medien Polarisierung entstehen kann.

Der Schwerpunkt des *II. Teils* liegt auf *regressiven Plattform-Kulturen*. **Mareike Fenja Bauer & Viktoria Rösch** rekonstruieren die medialen Praktiken antifeministischer Influencerinnen auf TikTok und Instagram und stellen insb. inhaltliche Anknüpfungspunkte an Self-Care-Diskurse in den sozialen Medien ins Zentrum der Analyse. Anhand empirischer Beispiele werden zwei verschiedene Typen antifeministischer Influencerinnen und deren jeweils spezifische Verbindungslinien an Debatten um Self-Care herausgearbeitet. Phänomenen des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys widmet sich **Constantin Winkler**. Nach einer Problemeinführung wird anhand von Beispielen u. a. aufgezeigt, wie Antisemitismus in digitalen Spielen, Modifikation, Spielpraxis und auf Community-Plattformen in Erscheinung tritt. **Mick Prinz** geht der Frage nach, wie und warum Neonazis und insb. Rechtsterroristen auf Videospieldateien aktiv sind. Neben dem Attentat von Halle werden auch die Anschläge von Buffalo, Christchurch oder München auf Bezüge zur Gaming-Welt analysiert.

Die Beiträge des *III. Teils* setzen sich mit *Plattformmoderation und -politik* auseinander. **Maik Fielitz & Marcel Jaspert** geben einen Überblick darüber, welche Rolle die Gestaltung von Plattformen für die Verbreitung von rechtsextremen und verschwörungsideologischen Inhalten spielt. Auf Grundlage eines

Datensatzes von über 400 Dokumenten werden Determinanten der Plattformpolitik identifiziert und eine Periodisierung der Maßnahmen vorgeschlagen, die ein besseres Verständnis zum Umgang von Plattformen mit Hass und Extremismus geben. Mit Care-Arbeit für die Kommentarspalten beschäftigen sich **Alina Darmstadt, Antonia Graf, Oliver Saal & Teresa Sündermann**. Dargestellt werden die regulierenden und diskursfördernden Instrumente, die Community-Manager*innen zur Verfügung stehen, und es werden Wege aufgezeigt, mit denen die Rolle und das Prestige von Community-Manager*innen sowohl auf der gesellschaftlichen als auch der Organisationsebene gestärkt werden können.

Teil IV beschäftigt sich mit *zivilgesellschaftlichen Interventionen*. **Fabian Klinker** analysiert in seinem Beitrag Auftritt, Kommunikationsstrategien und Ansprache der heterogenen Klimabewegung in Deutschland auf Social-Media-Plattformen. Vorgestellt wird ein umfangreicher Datensatz, der aus 17 Quellensets verschiedener Akteur*innengruppen besteht. Es wird die inhaltlich diverse wie strategisch-kommunikative Schwerpunktsetzung des Akteur*innenfelds herausgearbeitet. **Benedikt Friedrich** untersucht mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse zahlreicher Bilder, Videos und deren Beschreibungstexte radikalisierende Online-Inhalte der Querdenken-Bewegung auf Twitter. Er identifiziert sechs Hauptansprachen und entwickelt zu ebendiesen konkrete Handlungsmöglichkeiten der politisch-bildnerischen Praxis, deren Grenzen und Potenziale im Umgang mit gesellschaftlichen Konfliktthemen eingeordnet werden. **Laura Ascone, Karolina Placzynta & Chloé Vincent** vergleichen antisemitische Hassrede und Gegennarrative in Online-Kommentarspalten im britischen und französischen Kontext – insgesamt wurden 48.251 Webkommentare gesammelt und mithilfe eines gemischten Methodenansatzes analysiert. In der quantitativen Analyse werden sowohl der Anteil als auch die Entwicklung antisemitischer Kommentare und Gegennarrativen in verschiedenen Sub-Korpora beleuchtet. **Monika Hübscher & Nicolle Pfaff** betrachten in ihrem Beitrag Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus und Hass in den sozialen Medien und diskutieren diese vor dem Hintergrund der ihnen zugrunde liegenden Technologien. Mit Social-Media Literacy und Dekonstruktion werden zwei Strategien zur Intervention gegen antisemitische Hate Speech vorgeschlagen.

Der Band schließt wie gewohnt mit der Rubrik *Aktuelles aus der Forschung*, in der Zusammenfassungen ausgewählter wissenschaftlicher Veröffentlichungen zu den Themenbereichen „Rechtsextremismus- und Demokratieforschung“ sowie „Vielfalt, Engagement und Diskriminierung“ kompakt dargestellt sind.

Die Zusammenstellung dieser Beiträge informiert die Zivilgesellschaft, Politiker*innen und Wissenschaftler*innen über die neusten Trends und Dilemmata im Bereich von Netzkulturen und der Politik digitaler Plattformen. Kollaborative Zusammenarbeit und interdisziplinäre Perspektiven sind heute unerlässlich, um die Zukunft unserer demokratischen, aber auch technologisierten Gesellschaften zu gestalten.



TEIL I
**DEMOKRATIE UND
DIGITALISIERUNG**

Digitale Turbulenzen: Aufbau einer demokratischen Gesellschaft in Zeiten des digitalen Umbruchs

Jan Rau (Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut)

Die digitale Transformation der politischen Öffentlichkeit ist zwar wirkmächtig im Auslösen politischer Turbulenzen und Umwälzungen, jedoch oft schwach, wenn es darum geht, diese Turbulenzen in dauerhaften und konstruktiven politischen Wandel zu kanalisieren. Die hier durch technologischen Wandel entstehenden politischen Möglichkeitsräume bieten sowohl autoritäres als auch demokratisches Potenzial für unsere Demokratien – ersteres gilt es einzudämmen, zweiteres zu ermöglichen. Um diese Ziele zu erreichen, müssen wir im Sinne der wehrhaften Demokratie demokratische Kräfte im digitalen Raum fördern und antidemokratische Kräfte schwächen, einen Mittelweg finden zwischen zu viel und zu wenig Konflikt und Polarisierung im gesellschaftlichen Diskurs und schlussendlich neue Wege erproben, wie digitale Turbulenzen in konstruktiven und langfristigen politischen Wandel kanalisiert werden können.

Empfohlene Zitierung:

Rau, Jan (2023). Digitale Turbulenzen: Aufbau einer demokratischen Gesellschaft in Zeiten des digitalen Umbruchs. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 16–29.

Schlagwörter:

Digitales Zeitalter, Demokratie, Digitale Turbulenzen, Digitale Medien, Social Media, Polarisierung



**„DIE DURCH
TECHNOLOGISCHEN WANDEL
ENTSTEHENDEN POLITISCHEN
MÖGLICHKEITSRÄUME BIETEN
SOWOHL AUTORITÄRES ALS
AUCH DEMOKRATISCHES
POTENZIAL FÜR UNSERE
DEMOKRATIEN – ERSTERES
GILT ES EINZUDÄMMEN
UND ZWEITERES ZU
ERMÖGLICHEN.“**

Jan Rau

Einleitung

„This [the Internet] is where democracy happens now and there is no going back. [...] If we want to make democracy better, this is what we have to tackle.“ – Helen Margetts

In vielen westlichen Demokratien scheinen autoritäre und antidemokratische Kräfte auf dem Vormarsch zu sein oder nur mit größter Mühe zurückgehalten werden zu können (Mudde 2009; De Vries und Hobolt 2020). Dafür verantwortlich gemacht wird oft der Aufstieg des Internets und der sozialen Medien. Sahen in seiner Anfangszeit insbesondere linke und liberale Denker*innen und Bewegungen das Internet als Katalysator für Demokratie und Freiheit, ist heute ist die Mehrheitsmeinung oft das Gegenteil: An die Stelle des Traums einer vernetzten Öffentlichkeit und der Hoffnung auf eine neue Form der Demokratie sind Sorgen über Propaganda, Desinformationen, Verschwörungserzählungen und Echokammern getreten.

Der vorliegende Text gibt einen Überblick über einige der zentralen Herausforderungen, die sich Demokratien im digitalen Zeitalter stellen.¹ Ausgangspunkt des Beitrags ist die Feststellung, dass die digitale Transformation politischer Öffentlichkeit substanzielle politische Turbulenzen freisetzt und hierdurch politische Möglichkeitsräume eröffnet. Diese bieten sowohl autoritäres als auch demokratisches Potenzial für unsere Demokratien. Um Ersteres einzudämmen und Letzteres zu nutzen, müssen drei wesentliche Herausforderungen bewältigt werden: 1) Schutz der demokratischen Gesellschaft und der digitalen Öffentlichkeit, 2) Aufbau einer konfliktreichen, aber nicht polarisierenden digitalen Öffentlichkeit und 3) Transformation von durch das Internet befeuerten politischen Turbulenzen in konstruktive Politik.

An die Stelle des Traums einer vernetzten Öffentlichkeit und der Hoffnung auf eine neue Form der Demokratie sind Sorgen über Propaganda, Desinformationen, Verschwörungserzählungen und Echokammern getreten.

Wie das Internet Politik verändert und nicht verändert

Wie verändert das Internet die politische Öffentlichkeit und damit die Politik? In dem bereits angeführten Text für die Heinrich Böll Stiftung (Rau und Simon 2022) arbeiten wir heraus, dass eine der wichtigsten Konsequenzen der digitalen Transformation politischer Öffentlichkeit die Dekonstruktion

¹ Der vorliegende Text bezieht sich in großen Teilen auf Rau und Simon (2022), eine englischsprachige Publikation mit Felix Simon, Leverhulme Scholar am Oxford Internet Institute, welche bei der Heinrich-Böll-Stiftung veröffentlicht wurde.

etablierter Machtstrukturen ist. Hierdurch entsteht ein relevantes Potenzial für zunehmende politische Turbulenzen und Umwälzungen (Margetts et al. 2015). Die durch das Internet erfolgte Demokratisierung der Erstellung und Verbreitung von politischen Inhalten und Nachrichten hat zu einer Machtverschiebung in der politischen Öffentlichkeit geführt. Neue digitale Eliten sowie digital aktive Bürger*innen (Jung-herr et al. 2020) spielen eine immer wichtigere Rolle bei der Festlegung der politischen Agenda in dieser neuen hybriden Öffentlichkeit (Chadwick 2013), bei der digitale und traditionelle-mass mediale Medienlogiken miteinander interagieren (Klinger und Svensson 2015). Diese Demokratisierung kommunikativer Beteiligungsmöglichkeiten weicht die ehemaligen Machtpositionen etablierter Akteur*innen in Politik und Medien zunehmend auf. Zusätzlich unter Druck gerät gerade die ehemalige Gatekeeper-Position traditioneller Medien durch die im digitalen Raum deutlich verschärfte Aufmerksamkeitsökonomie und die erheblichen ökonomischen Probleme (Nielsen 2019) derselben, welche u. a. aus der neuen Vormachtstellung digitaler Plattformen auf dem Werbemarkt resultiert. In Verbindung mit der Echtzeit-Charakteristik digitaler Kommunikation führen diese Entwicklungen zu einer zunehmenden Schwächung der diskursiven Kontrollhoheit traditioneller Eliten (Klinger und Svensson 2015). Hierdurch kann es zu schnellen, manchmal unvorhersehbaren und oftmals unkontrollierbaren Veränderungen der medialen Agenda kommen, gleichzeitig erstreckt sich dieser Kontrollverlust auch auf die Organisation und Mobilisation von politischem Handeln. Drei zentrale Implikationen dieser digitalen Transformation politischer Öffentlichkeit sind besonders relevant:

Eine der wichtigsten Konsequenzen der digitalen Transformation politischer Öffentlichkeit ist die Dekonstruktion etablierter Machtstrukturen.

- 1) *Digitaler Manövrierraum*: Nie war es für politische Außenseiter*innen einfacher, politischen Diskurs mitzugestalten, Parteien und Bewegungen zu gründen, für Demonstrationen zu mobilisieren und Wahlergebnisse zu beeinflussen (Margetts et al. 2015; Jungherr et al. 2019). Diese Akteur*innen sind im Vergleich zum Prä-Internet-Zeitalter in wesentlich geringerem Maße auf etablierte Strukturen und Eliten aus Politik und Medien angewiesen. Dies gilt insbesondere für die Mobilisierung und Koordination ihrer Anhänger*innen, aber auch für die Schaffung diskursiver Sichtbarkeit für ihre Anliegen und sich selbst.
- 2) *Digitale Extreme*: Diese Außenseiter*innen sind zwar nicht alle extrem, aber insbesondere extreme Außenseiter*innen nutzen diesen neuen Handlungsspielraum sehr erfolgreich (Jungherr et al. 2020; Miller-Idriss 2020; Bail 2021). Hätten solche Akteur*innen sich vorher in ihren Positionen und ihrer Sprache mäßigen müssen, um von traditionellen Eliten Zugang zur politischen Arena gewährt zu bekommen, könnten sie im Internet ihre extremen Positionen leichter beibehalten. Auch scheinen Nutzer*innen mit radikaleren politischen Positionen im Internet

besonders oft politisch aktiv zu sein (Bail 2021). Verstärkt wird dieser Prozess durch die verschärfte Aufmerksamkeitsökonomie im digitalen Raum, da extreme Positionen oftmals besonders viel Aufmerksamkeit versprechen (Jungherr et al. 2019).

- 3) *Digitale Konflikte*: Konfliktorientierte und emotional aufgeladene Kommunikation scheint im digitalen Raum oft sehr sichtbar und erfolgreich. Hierzu tragen einerseits der neu geschaffene digitale Manövrierraum für politische Außenseiter*innen sowie die erhöhte Sichtbarkeit politischer Extreme und deren unmoderiertes Aufeinanderprallen bei. Andererseits tragen auch aufmerksamkeitsmaximierende Design-Entscheidungen digitaler Plattformen (Stichwort: Wie bleiben Nutzer*innen möglichst lange auf der Plattform?) und kognitive Prädispositionen von Nutzer*innen (Stichwort: Welche Inhalte sind besonders effektiv darin, unsere Aufmerksamkeit zu gewinnen?) dazu bei, solchen Inhalten besonders viel Reichweite zu verleihen (Zuboff 2019; Brady et al. 2020). Im Resultat ist politische Auseinandersetzung im digitalen Raum oft von einem „Wir gegen die Anderen“-Politikstil geprägt.

Wichtig ist zu betonen: Das Internet ist nicht als Ursache für Chaos, das Aufkommen extremer Stimmen oder konfliktreiche Politik anzusehen. Um diesen Punkt zu verstehen, lohnt es sich, auf die Frage von Politikangebot und -nachfrage zu schauen. Auf diese wird in der Wahl-, aber auch in der Populismusforschung oft bei der Erklärung des (Miss-)Erfolgs von bestimmten Ideologien

Das Internet ist nicht als Ursache für Chaos, das Aufkommen extremer Stimmen oder konfliktreiche Politik anzusehen. Um diesen Punkt zu verstehen, lohnt es sich, auf die Frage von Politikangebot und -nachfrage zu schauen.

und politischen Akteur*innen verwiesen (Mudde und Rovira Kaltwasser, 2017). Nach dieser Logik muss es sowohl ein Angebot einer Ideologie oder eines politischen Standpunktes geben als auch muss dieses Politikangebot von den Bürger*innen nachgefragt werden. Beschäftigt man sich nun mit der Frage, wie die digitale Transformation diese Prozesse beeinflusst, sehen wir, dass diese prinzipiell auf beiden Ebenen wirkt: Für die Angebotsseite gilt dies insbesondere für Kommunikation von Politikangeboten (external supply side) und die Selbstorganisation (internal supply side) von politischen Akteur*innen (siehe auch Tab. 1). Und auch die Nachfrage der Bürger*innen nach politischen Angeboten bezüglich bestimmter Themen kann durch eine erhöhte Sichtbarkeit dieser Themen in der digitalen Arena aktiviert, verändert oder erhöht werden. Im Kern dieser gesellschaftlichen Nachfrage stehen jedoch weiterhin diese Themen selbst. Als politische Großthemen, Krisen und grundlegende strukturelle gesellschaftliche Transformationen bestimmen diese im Wesentlichen den gesellschaftlichen „Demand“ nach entsprechenden Politikangeboten (Schroeder 2018).

Es lässt sich also festhalten: Die politischen Turbulenzen, die unsere Demokratien in den letzten Jahren erleben, haben ihre Wurzeln nicht im digitalen Raum. Stattdessen werden die genannten Themen und Konflikte (auch) in der digitalen Arena des Internets ausgetragen.

Angebot und Nachfrage: „Außenseiter*innen“-Ideologie und -Politik			
Politikangebot	Opportunitätsstruktur im (politischen) System (external supply side):		Politische Außenseiter*innen (internal supply side):
	<u>Strukturierung der politischen Landschaft:</u> u. a. Wahlsystem, Parteiensystem, politische Normen und Traditionen, Wähler*innenmobilität	<u>Strukturierung der Medienlandschaft:</u> u. a. Mediensysteme, kommerzielle Medien vs. öffentlich-rechtliche Medien, journalistische Normen, Regulierungsgrad	Ideologie, Führungsfiguren, Organisation, Unterstützer*innen
		<u>Digitale Transformation politischer Öffentlichkeit:</u> geschwächte Gatekeeper, Position traditioneller Medien sowie verschärfte Aufmerksamkeitsökonomie als Möglichkeitsraum für politische Außenseiter*innen	<u>Digitale Transformation politischer Öffentlichkeit:</u> ressourcengünstige Möglichkeit, für Außenseiter*innen Unterstützer*innen zu erreichen und zu koordinieren
Politiknachfrage	Grundlegende gesellschaftliche Strukturen, Veränderungsprozesse, Konflikte und Ereignisse:		
	Globalisierung; Individualisierung; Diversifikation und Liberalisierung; soziale Ungerechtigkeit; soziale Unsicherheit; individuelle, relative und kollektive Deprivationserfahrungen; regionale Unterschiede (bspw. Ost vs. West, Stadt vs. Land), Migration; individuelle Einstellungen (bspw. Rassismus, Autoritätsglaube); Terrorismus; Krisen		
	<u>Digitale Transformation politischer Öffentlichkeit:</u> erhöhte Sichtbarkeit und Aktivierung und Veränderung von Einstellungen von und bezüglich relevanter Themen und Ereignisse in der Bevölkerung		

Tab. 1: Angebot und Nachfrage „Außenseiter*innen“-Ideologie und -Politik (eigene Darstellung, entwickelt aufbauend auf das Demand and Supply Model in Mudde und Rovira Kaltwasser (2017), überarbeitet und erweitert aufbauend auf Schroeder (2018), Virchow und Häusler (2018))

Das Internet ist also weder die einzige noch die wichtigste Variable, die Politik beeinflusst. Aber es verändert sie dennoch entscheidend: Politik in der digital transformierten öffentlichen Arena ist gekennzeichnet durch schnell wechselnde Ströme von Akteur*innen, Aufmerksamkeit, Aktivitäten und Ereignissen sowie durch Konflikte und Widerstand gegen den Status quo. Oder wie Margetts et al. (2015) es ausdrücken: „This is a turbulent politics, which is unstable, unpredictable, and often unsustainable.“

Digitale Politik: Weder gut noch schlecht, aber eine neue Realität, die gestaltet werden muss

Die digitale Transformation der politischen Öffentlichkeit bringt Herausforderungen, aber auch Chancen für unsere demokratischen Systeme mit sich. Unsere Aufgabe ist es, diese zu navigieren und einen Mittelweg zu finden – zwischen der Eindämmung der Herausforderungen und der Ermöglichung der Chancen.

Die grundlegende Bedrohung, die durch digitale Transformation entsteht, ist das ihr innewohnende Potenzial für autoritären Missbrauch. Die letzten zehn Jahre haben eindrücklich gezeigt, wie illiberale und autoritäre Akteur*innen und Bewegungen, insbesondere auch aus dem rechts-populistischen, -radikalen oder -extremen Spektrum, von den neu entstandenen digitalen Medien profitieren konnten. Dies gilt sowohl hinsichtlich des neu entstandenen

Die grundlegende Bedrohung, die durch digitale Transformation entsteht, ist das ihr innewohnende Potenzial für autoritären Missbrauch. Die letzten zehn Jahre haben eindrücklich gezeigt, wie illiberale und autoritäre Akteur*innen und Bewegungen von den neu entstandenen digitalen Medien profitieren konnten.

digitalen Manövrierraums auch bezüglich der Zunahme von extremen Positionen und politischen Konflikten. Doch so wie das Internet autoritären Akteur*innen neue Möglichkeiten bietet, so erweitert es auch den Möglichkeitsraum für marginalisierte, diskriminierte oder unterdrückte Stimmen.² Diese Gruppen profitieren ebenfalls von der digitalen Transformation und können ihre Themen auf die politische Agenda bringen. Beispiele hierfür finden sich in der Klimabewegung, der Anti-Rassismusbewegung oder der Frauenbewegung. Das demokratische Potenzial digitaler Technologien besteht also u. a. darin, auf real existierende Missstände und Ungerechtigkeiten hinzuweisen.

Bereits oben wurde festgestellt, dass die politischen Turbulenzen, die westliche Demokratien gerade erfahren, zwar digital kanalisiert und ausgetragen werden, jedoch in grundlegenden gesellschaftlichen

² Beide Gruppen können sich selbstverständlich auch überschneiden.

Krisen und Strukturen ihre eigentliche Ursache finden. Wenn das demokratische Potenzial des Internets uns ermöglicht, diese Krisen zu erkennen und zu bearbeiten, ist die Nutzung dieses Potenzials eine Pflicht- und Überlebensaufgabe demokratischer Systeme ebenso wie die Begrenzung des autoritären Potenzials.

Drei Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt

1) Schutz der demokratischen Gesellschaften und der digitalen Öffentlichkeit

Die erste Herausforderung, die es zu bewältigen gilt, ist es, den digitalen Möglichkeitsraum für autoritäre Akteur*innen einzugrenzen. Dieser macht einen wesentlichen Teil des autoritären Potenzials digitaler Medien aus und ist eine weitere Variante einer altbekannten Problematik demokratischer Systeme: der Missbrauch demokratischer Rechte und Freiheiten durch antidemokratische Akteur*innen. Diesen einzugrenzen, jedoch ohne das beschriebene demokratische Potenzial zu untergraben und grundlegende Rechte wie Meinungsfreiheit und Informationsfreiheit zu bedrohen, ist eine der wichtigsten Herausforderungen in der Governance digitaler Räume.

Die erste Herausforderung, die es zu bewältigen gilt, ist es, den digitalen Möglichkeitsraum für autoritäre Akteur*innen einzugrenzen. Dieser macht einen wesentlichen Teil des autoritären Potenzials digitaler Medien aus.

In der Veröffentlichung „Rechtsextreme Online-Kommunikation in Krisenzeiten“ (Rau et al. 2022) wurde diese Herausforderung insbesondere mit Blick auf den digitalen Rechtsextremismus intensiv in den Blick genommen. Hierbei konnten in der Tradition des Konzeptes der wehrhaften Demokratie Handlungsoptionen für Regierungen, Behörden, Politiker*innen und Parteien, Medien und Zivilgesellschaft aufgezeigt werden. Zunächst wurde ein Set an Governance-Kriterien erarbeitet, die einen Ausgangspunkt für die Entwicklung von Leitlinien und das Identifizieren von konkreten Maßnahmen zu deren Durchsetzung darstellen können. Diese Kriterien können dabei helfen, die oben beschriebenen Zielkonflikte zu navigieren. Daran anknüpfend wurden Möglichkeitsräume für (Governance-)Interventionen und begleitende Maßnahmen aufgezeigt, die sich auf drei Anwendungsbereiche erstrecken und von den oben angesprochenen Akteursgruppen auf verschiedenen Ebenen implementiert werden können:

Transparenz soll sicherstellen, dass das „autoritäre Potenzial“ auf digitalen Plattformen und die damit einhergehende (potenzielle) Bedrohung gesellschaftlich nachvollziehbar und einschätzbar wird. Zusätzlich sollen die Governance-Entscheidungen von Plattformen im Umgang mit diesen Problematiken sichtbar und damit kritisierbar gemacht werden. Es geht darum, beurteilen zu können: Welche Gefahr geht von autoritären Kräften auf digitalen Plattformen aus? Und, was tun die Plattformen dagegen?

Die *Stärkung der Sichtbarkeit demokratischer Narrative und Akteur*innen* stellt eine wesentliche Säule im Umgang mit (digitalem) Rechtsextremismus dar, die auf den Aufbau demokratischer Resilienz und eines demokratischen Immunsystems zielt. Hierunter fällt beispielsweise das gezielte Empowerment von demokratischen Akteur*innen aus Politik, Behörden, Medien, Zivilgesellschaft und Betroffenen von rechtsextremer Online-Agitation im digitalen Raum, aber auch generelle Präventions- und (Medien-) Bildungsarbeit in der Bevölkerung oder demokratieförderndes Plattform-Design. Letzteres kann als Grundlage für den Bau und die Weiterentwicklung digitaler Plattformen dienen.

Auch die *Reduzierung von Sichtbarkeit und Reichweite autoritärer Inhalte und Akteur*innen* ist zentral für ein erfolgreiches Eindämmen des autoritären Potenzials. Dabei gilt es, zwischen „strafrechtlich relevanten Inhalten“ einerseits und „legalen, aber problematischen Inhalten“ (legal, but harmful content) andererseits zu unterscheiden. Im Kontext strafrechtlich relevanter Inhalte ergeben sich Schwierigkeiten, u. a. durch schwierige Kooperationsbeziehungen von Behörden und Plattformen (insbesondere sog. ‚Free Speech‘-Plattformen wie Telegram) sowie durch eine unzureichende Ressourcenausstattung der Behörden. Eine grundlegende Herausforderung für den Umgang mit legalen, aber problematischen Inhalten bildet die Frage, wer auf welcher Legitimationsbasis und anhand welcher Kriterien über die kommunikativen Chancen einzelner Sprecher*innen entscheidet.

Die Stärkung der Sichtbarkeit demokratischer Narrative und Akteur*innen stellt eine wesentliche Säule im Umgang mit (digitalem) Rechtsextremismus dar, die auf den Aufbau demokratischer Resilienz und eines demokratischen Immunsystems zielt.

2) Eine konfliktreiche, aber nicht polarisierende digitale öffentliche Arena aufbauen?

Die zweite Herausforderung umfasst die Frage, wie wir mit Konflikten und Polarisierung in der digitalen demokratischen Öffentlichkeit umgehen wollen. Eine mögliche gesellschaftliche Polarisierung im Kontext digitaler Medien ist vermutlich eine der meist-diskutierten und -problematizierten Entwicklungen der digitalen Transformation politischer Öffentlichkeit (Rau und Stier 2019; Stark et al. 2021). Hierbei werden nicht nur divergierende Meinungen zu bestimmten Themen (Issue Polarization) in den Blick genommen, sondern es wird auf die emotional aufgeladene Ablehnung gegenüber der anderen Seite (Affective Polarization) geschaut, welche im Extremfall in einen regelrechten Hass gegen über „den Anderen“ münden kann. Diese Befürchtungen scheinen sich mit Blick auf die oben dargelegte neue Salienz besonders extremer Stimmen und affektiv aufgeladener politischer Konflikte und Auseinandersetzungen zumindest in Teilen zu bestätigen. Dass eine solche Entwicklung Gefahren für eine Demokratie birgt, zeigen die Politikwissenschaftler Steven Levitsky und Daniel Ziblatt in ihrem Buch „How Democracies Die“ (Levitsky und Ziblatt 2018). Sie weisen

darauf hin, dass eine zu stark ausgeprägte gesellschaftliche Polarisierung unsere gesellschaftliche Fähigkeit zur Zusammenarbeit und Konfliktlösung zerstören kann. Das kann zu politischem Stillstand und zur Unfähigkeit führen, Kompromisse zu finden und Maßnahmen zur Lösung gesellschaftlicher Probleme umzusetzen. Darüber hinaus untergräbt eine extremer werdende gesellschaftliche Polarisierung (Hyperpolarisierung) demokratische Normen und eröffnet im Extremfall zusätzliche Möglichkeitsräume für undemokratische, illiberale und/oder autoritäre Akteur*innen – Polarisierung kann also eine autoritäre Machtübernahme fördern und somit die Demokratie selbst gefährden.

Gleichzeitig muss festgehalten werden: Konflikt ist für eine demokratische Gesellschaft nicht per se problematisch. Die Zunahme von Lärm und Auseinandersetzung, die manche als wachsende gesellschaftliche Polarisierung wahrnehmen und davor warnen, mag für andere das ersehnte Ende einer bleiernen Stille hinsichtlich

Die Zunahme von Lärm und Auseinandersetzung, die manche als wachsende gesellschaftliche Polarisierung wahrnehmen und davor warnen, mag für andere das ersehnte Ende einer bleiernen Stille hinsichtlich Marginalisierung und Ausgrenzung bedeuten.

Marginalisierung und Ausgrenzung bedeuten. Stark artikulierte moralische Ansprüche, ausgeprägte kollektive Identitäten und starke Emotionen können zentrale Bausteine für diese marginalisierten Stimmen sein, um Gemeinschaften zu bilden und Gehör für ihre Themen zu finden (Kreiss und McGregor 2021) – sie sind somit entscheidender Teil des beschriebenen demokratischen Potenzials digitaler Medien. Auch sind negative Emotionen und Abgrenzung von der „anderen Seite“ fester Bestandteil demokratischer Mobilisierung gegenüber undemokratischen, illiberalen und autoritären Akteur*innen. Sie werden gebraucht, um innerhalb demokratischer Systeme eine Brandmauer gegenüber solchen Kräften zu errichten. Laut Levitsky und Ziblatt ebenfalls ein unverzichtbarer Baustein zur Sicherung demokratischer Systeme gegenüber autoritärer Machtübernahme.

Dieser Widerspruch zeigt auf, dass es letztendlich keine einfache Aufgabe ist, Merkmale eines „idealen öffentlichen Diskurs“ zu identifizieren, auch wenn die weite Verbreitung von Habermas' Idee einer rationalen und ruhigen Deliberation dies manchmal vermuten lässt. Denker*innen wie Chantal Mouffe zum Beispiel lehnen Habermas entschieden ab und betrachten stattdessen Konflikt und Emotionalität als wesentliche Instrumente für marginalisierte Stimmen (Mihai 2014). Die Vielzahl möglicher unterschiedlicher und potenziell widersprüchlicher Ziele und Aufgaben einer demokratischen Öffentlichkeit zu navigieren, muss als eine äußerst anspruchsvolle Aufgabe betrachtet werden (Heldt et al. 2021).

Es lässt sich festhalten, dass Meinungspluralität und Konflikte ein wichtiger Teil der politischen Öffentlichkeit sind. In Bezug auf die aktuelle digitale Transformation stellt sich jedoch die Frage,

ob unsere derzeitig zu oft noch analog geprägten Systeme darauf ausgelegt sind, die Menge und Geschwindigkeit digital kanalisierter Konflikte, Auseinandersetzungen und Emotionen verarbeiten zu können. Es wird darauf ankommen, einen politischen Prozess innerhalb der digital transformierten öffentlichen Arena zu ermöglichen, der einerseits Konflikte und Meinungsverschiedenheiten sowie eine klare Abgrenzung gegenüber autoritären Kräften zulässt, andererseits aber nicht eine Hyperpolarisierung unserer Gesellschaften fördert.

3) Digitale Turbulenzen in konstruktive Politik umwandeln

Wie bereits dargelegt, sind digitale Medien stark darin, kurzfristige politische Turbulenzen zu ermöglichen. Diese politische Energie gilt es in dauerhaften und konstruktiven politischen Wandel zu übersetzen, wobei das demokratisch-partizipatorische Potenzial aufgenommen und das autoritäre Potenzial eingedämmt werden sollte. Wie müssen politische Strukturen umgestaltet werden, damit dies gelingen kann? Drei Bereiche sollen im Folgenden skizziert werden:

Zunächst gilt es festzuhalten, dass Themen und Akteur*innen im digitalen Raum realpolitische Konsequenzen und Auswirkungen haben und daher dringend durch etablierte politische und mediale Akteur*innen und Institutionen wahrgenommen werden müssen. Zwar spiegeln diese Stimmen keinesfalls „den Willen der Massen wider, der endlich ans Licht kommt“ (Karpf 2019),

eine kritische Betrachtung und Einordnung ist dementsprechend dringend geboten. Dennoch sind sie relevant, müssen miteinbezogen und die Wichtigkeit ihres Anliegens geprüft werden – idealerweise bevor sie als digital ausgelöste Turbulenz über überforderte traditionelle Akteur*innen und Institutionen hereinbrechen. Bis zu einem gewissen Grad erleichtern digitale Medien und die mit ihnen verbundenen Kommunikations- und Analysemöglichkeiten eine bessere Verbindung zwischen Politik, Medien und Bevölkerung und können so als Stimmungsindikator und Austauschplattform dienen. Wir werden digitale Technologien und Infrastrukturen benötigen, die ein Zuhören und einen Austausch in großem Umfang ermöglichen.

Themen und Akteur*innen im digitalen Raum haben realpolitische Konsequenzen und Auswirkungen und müssen daher dringend durch etablierte politische und mediale Akteur*innen und Institutionen wahrgenommen werden.

Damit verbunden und als zweiter Punkt ist mehr Kreativität und Experimentierfreudigkeit gefragt, wenn es um Formate geht, die versuchen, langfristige konstruktive Politik statt kurzfristiger Empörung über digitale Medien zu ermöglichen (die, wie wir gelernt haben, durchaus ihren Platz hat – aber aktuell gibt es viel von Letzterem und deutlich weniger von Ersterem). Ein Beispiel hierfür kann Taiwans (digitaler) Konsultationsprozess vTaiwan sein, der die Meinung der Bevölkerung in den

Gesetzgebungsprozess einbezieht und dabei einen konstruktiven Austausch fördert und moderiert (Hsiao et al. 2018). Auch die politischen Parteien, zentrale Eckpfeiler vieler westlicher Demokratien, müssen neue Wege der digitalen Beteiligung erkunden (Thuermer 2021). Die Initiative „My Country Talks“³ bringt Bürger*innen zusammen, um sich über Themen auszutauschen, zu denen sie divergierende Meinungen haben (Blattner und Koenen 2023). Projekte wie diese können als Inspiration für den Aufbau von Debattenräumen dienen, die konstruktiven Diskurs fördern. Forschung, etwa die von Bail (2021), zeigt, wie digitale Plattformen gestaltet werden können, um einen solchen konstruktiven Austausch zu ermöglichen. Die Frage, wie eine breite Repräsentation der Gesellschaft in solche partizipatorischen Prozesse einbezogen werden kann und nicht nur ein bestimmter Prozentsatz überdurchschnittlich gebildeter und aktiver Bürger*innen, wird eine zentrale Herausforderung sein – wie bei allen demokratischen Prozessen on- und offline. Verstärkt wird diese Kluft zukünftig möglicherweise durch eine Generationenvariable: So ist ein hohes Desinteresse an Nachrichten gerade bei jungen Menschen ein wiederholter Befund der Forschung (Newman et al. 2022) und stellt einen Grund zur Besorgnis dar.

Drittens wird es darauf ankommen, dass wir verinnerlichen, dass digitale Medien und das Internet die Art und Weise beschleunigt haben, wie wir Politik „machen“ und Angelegenheiten von allgemeinem Interesse behandeln und diskutieren. Unsere politischen Strukturen müssen sich diesem neuen Status quo bewusster werden und darauf reagieren, anstatt darauf zu hoffen, dass wir uns irgendwann in die angenehmen Tage des Vor-Internet-Zeitalters zurückbewegen. Wir müssen lernen, in unserer Demokratie Systeme und Mechanismen zu etablieren, die mit der Geschwindigkeit der digitalen Kommunikation zurechtkommen. Das heißt, wir müssen die Entwicklungen verstehen (siehe erster Punkt) und (fast) zeitgleich auf sie reagieren können (und sei die Reaktion, erfolgreich Geschwindigkeit aus einem heiß laufenden Prozess herausnehmen zu können). Dies ist eine fundamentale Herausforderung für Demokratien, denn demokratische Meinungsfindung benötigt Zeit. Zeit jedoch ist in der Echtzeitlogik digitalisierter Kommunikationssysteme ein (sehr) knappes Gut.

Wir müssen lernen, in unserer Demokratie Systeme und Mechanismen zu etablieren, die mit der Geschwindigkeit der digitalen Kommunikation zurechtkommen.

Schlussbemerkungen

Wie in diesem Text herausgearbeitet wurde, ist die digitale Transformation der öffentlichen Arena zwar wirkmächtig im Auslösen politischer Turbulenzen und Umwälzungen, jedoch oft schwach, wenn es darum

³ <https://www.mycountrytalks.org/> (abgerufen am 27.10.2023).

geht, diese Turbulenzen in dauerhaften und konstruktiven politischen Wandel umzuwandeln. Die durch technologischen Wandel entstehenden politischen Möglichkeitsräume bieten sowohl autoritäres als auch demokratisches Potenzial für unsere Demokratien – ersteres gilt es einzudämmen und zweiteres zu ermöglichen. Um dies zu erreichen, müssen wir im Sinne der wehrhaften Demokratie demokratische Kräfte im digitalen Raum fördern und antidemokratische Kräfte schwächen, einen Mittelweg finden zwischen zu viel und zu wenig Konflikt und Polarisierung im gesellschaftlichen Diskurs und neue Wege erproben, wie digitale Beteiligung in konstruktiven und langfristigen politischen Wandel eingebunden werden kann. Abschließend gilt es jedoch erneut zu betonen: Digitale Medien spielen zwar eine Rolle bei deren Verschärfung oder Ausweitung der politischen Konflikte und Umwälzungen, mit denen wir konfrontiert sind, sie sind jedoch nicht deren Ursache. Die im Beitrag dargelegten Maßnahmen, digital verstärkte Turbulenzen zu moderieren, können nur wirksam werden, wenn wir es zugleich schaffen, die eigentlichen politischen Herausforderungen und Krisen zu bewältigen.

Jan Rau hält einen Master of Science vom Oxford Internet Institute und ist seit 2020 am (Social) Media Observatory des Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI) und des Forschungsinstituts Gesellschaftlicher Zusammenhalt tätig. Er ist Kommunikationswissenschaftler, Internetforscher und Computational Social Scientist und beschäftigt sich mit der Fragestellung, wie das Internet Politik und Gesellschaft verändert. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf Themenstellungen wie Rechtsextremismus, Desinformationen und Echokammern.

Literaturverzeichnis

- Bail, Chris (2021). *Breaking the Social Media Prism: How to Make Our Platforms Less Polarizing*. Princeton, Princeton University Press.
- Blattner, Adrian/Koenen, Martin, Does Contact Reduce Affective Polarization? Field Evidence from Germany (2023). Online verfügbar unter <https://ssrn.com/abstract=4507317> (abgerufen am 26.05.2023)
- Brady, William J./Crockett, M. J./Van Bavel, Jay J. (2020). The MAD Model of Moral Contagion: The Role of Motivation, Attention, and Design in the Spread of Moralized Content Online. *Perspectives on Psychological Science: A Journal of the Association for Psychological Science* 15(4), 978–1010. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1177/1745691620917336> (abgerufen am 26.05.2023).
- Chadwick, Andrew (2013). *The Hybrid Media System: Politics and Power*. 1. Aufl.). Oxford, Oxford University Press. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199759477.001.0001> (abgerufen am 26.05.2023).
- De Vries, Catherine E./Hobolt, Sarah B. (2020). *Political Entrepreneurs: The Rise of Challenger Parties in Europe*. Princeton, Princeton University Press.
- Heldt, Amélie/Dreyer, Stephan/Schulz, Wolfgang/Seipp, Theresa Josephine (2021). Normative Leitbilder der europäischen Medienordnung: Leitvorstellungen und rechtliche Anforderungen an die Governance für eine demokratische Öffentlichkeit. *Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts* 54.
- Hsiao, Yu-Tang/Lin, Shu-Yang/Tang, Audrey/ Narayanan, Darshana/Sarahe, Claudina (2018).
- vTaiwan: An empirical study of open consultation process in Taiwan. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.31235/osf.io/xyhft> (abgerufen am 26.05.2023).

- Jungherr, Andreas/Rivero, Gonzalo/Gayo-Avello, Daniel (2020). *Retooling Politics*. Cambridge, Cambridge University Press. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1017/9781108297820> (abgerufen am 26.05.2023).
- Jungherr, Andreas/Schroeder, Ralph/Stier, Sebastian (2019). Digital Media and the Surge of Political Outsiders: Explaining the Success of Political Challengers in the United States, Germany, and China. In: *Social Media + Society* 5(3), 1-12. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1177/2056305119875439> (abgerufen am 26.05.2023).
- Karpf, David (2019). On Digital Disinformation and Democratic Myths: What is the sound of a thousand social media bots clapping? Online verfügbar unter <https://mediawell.ssrc.org/expert-reflections/on-digital-disinformation-and-democratic-myths/> (abgerufen am 26.05.2023).
- Klinger, Ulrike/Svensson, Jakob (2015). The emergence of network media logic in political communication: A theoretical approach. In: *New Media & Society* 17(8), 1241–1257. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1177/1461444814522952> (abgerufen am 26.05.2023).
- Kreiss, Daniel/McGregor, Shannon (2021). Polarization Isn't America's Biggest Problem—or Facebook's. *Wired*. Online verfügbar unter <https://www.wired.com/story/polarization-isnt-americas-biggest-problem-or-facebooks/> (abgerufen am 26.05.2023).
- Levitsky, Steven/Ziblatt, Daniel (2018). *How Democracies Die*. 1. Aufl. New York, Crown.
- Margetts, Helen et al. (2015). *Political Turbulence: How Social Media Shape Collective Action*. Princeton, Princeton University Press. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.2307/j.ctvc773c7> (abgerufen am 26.05.2023).
- Mihai, Mihaela (2014). Theorizing Agonistic Emotions. *Parallax*, 20(2), 31–48. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1080/13534645.2014.896547> (abgerufen am 26.05.2023).
- Miller-Idriss, Cynthia (2020). *Hate in the Homeland: The New Global Far Right*. Princeton, Princeton University Press.
- Mudde, Cas (2009). *Populist Radical Right Parties in Europe*. Cambridge, Cambridge University Press. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1017/CBO9780511492037> (abgerufen am 26.05.2023).
- Mudde, Cas/Rovira Kaltwasser, Cristóbal (2017). *Populism: A Very Short Introduction*. Oxford, Oxford University Press. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1093/acrade/9780190234874.001.0001> (abgerufen am 26.05.2023).
- Newman, Nic/ Fletcher, Richard/ Robertson, Craig T./Eddy, Kirsten/Kleis Nielsen, Rasmus (2022). *Reuters Institute Digital News Report 2022*. Oxford, Reuters Institute for the Study of Journalism.
- Nielsen, Rasmus Kleis (2019). Economic Contexts of Journalism. In: Karin Wahl-Jorgensen/Thomas Hanitzsch (Hg.). *The Handbook of Journalism Studies*. 2. Aufl. New York, Routledge.
- Rau, Jan/Kero, Sandra/Hofmann, Vincent/Dinar, Christina/Heldt, Amélie P. (2022). Rechtsextreme Online-Kommunikation in Krisenzeiten: Herausforderungen und Interventionsmöglichkeiten aus Sicht der Rechtsextremismus- und Platform-Governance-Forschung. Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts | FGZ Resultate 62.
- Rau, Jan/Simon, Felix M. (2022). Digital Turbulence: Building a democratic society in times of digital turmoil. Tel Aviv, Heinrich-Böll-Stiftung. Online verfügbar unter <https://il.boell.org/en/2022/02/16/digital-turbulence-building-democratic-society-times-digital-turmoil> (abgerufen am 27.10.2023).
- Rau, Jan/Stier, Sebastian (2019). Die Echokammer-Hypothese: Fragmentierung der Öffentlichkeit und politische Polarisierung durch digitale Medien? In: *Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaft* 41(1), 399-417. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.1007/s12286-019-00429-1> (abgerufen am 26.05.2023).
- Schroeder, R. (2018) *Social Theory after the Internet: Media, Technology, and Globalization*. London, UCL Press. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.2307/j.ctt20krxdr> (abgerufen am 26.05.2023).
- Stark, Birgit/Magin, Melanie/Jürgens, Pascal (2021). Maßlos überschätzt. Ein Überblick über theoretische Annahmen und empirische Befunde zu Filterblasen und Echokammern. In: Mark Eisenegger/Prinzing, Marlis/Ettinger, Patrik/Blum, Roger (Hg.). *Digitale Strukturwandel der Öffentlichkeit*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 303–321.
- Thuerner, Gefion (2021). Is There Such a Thing as a Web-Native Party? Use and Role of Online Participation Tools in the Green and Pirate Parties in Germany. In Oscar Barberà/Sandri, Giulia/Correa, Patricia, Rodríguez-Teruel, Juan (Hg.). *Digital Parties. The Challenges of Online Organisation and Participation*. Cham, Springer International Publishing, 227–244.
- Virchow, Fabian/Häusler, Alexander (2018). Vom Lob der Krise – Krisenvorstellungen und Krisenpolitik rechtsaußen. In: Jochen Roose/Moritz Sommer/Franziska Scholl (Hg.). *Europas Zivilgesellschaft in der Wirtschafts- und Finanzkrise*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 163–179.
- Zuboff, Shoshana (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York, PublicAffairs.

Demokratische Kultur und das nächste Internet: Chancen und Risiken virtueller immersiver Erfahrungsräume im Metaverse

Matthias Quent (Hochschule Magdeburg-Stendal)

Immersive digitale Umgebungen, virtuelle Realitäten und die Idee eines übergreifenden ‚Metaversums‘ prägen – neben der künstlichen Intelligenz – Diskurse über Zukunftsszenarien des kommenden Internets. Dieser Beitrag führt ein in konzeptionelle und technologische Grundlagen aktueller Entwicklungen und potenzieller Implikationen des ‚Metaverse‘ für demokratische Kultur. Bei der Diskussion von Chancen und Risiken stehen viele Chancen insbesondere auf individueller Ebene großen Herausforderungen v.a. auf gesellschaftlicher Ebene gegenüber. Um die Entwicklung des zukünftigen Internets schon in der Entwicklungsphase mitzugestalten, sollten sich Forschung, Politik und Zivilgesellschaft frühzeitig damit auseinandersetzen und Kompetenzen für transformative Beteiligung entwickeln.

Empfohlene Zitierung:

Quent, Matthias (2023). Demokratische Kultur und das nächste Internet: Chancen und Risiken virtueller immersiver Erfahrungsräume im Metaverse. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 30–43.

Schlagwörter:

Metaverse, Virtual Reality, Demokratie, Immersion, Gaming



**„DEMOKRATIE-,
KOMPETENZ- UND
WERTEBILDUNG MUSS SICH
MIT DEN LEBENSREALITÄTEN
DER ZIELGRUPPEN
AUSEINANDERSETZEN UND
SOLLTE DAHER AUCH NEUE
VIRTUELLE RÄUME NICHT
IGNORIEREN.“**

Matthias Quent

Einleitung

Ob gewollt oder nicht: Als Marc Zuckerberg, der Gründer und Vorstandsvorsitzende von Facebook, sein Unternehmen im Oktober 2021 im „Meta Plattformen“ umbenannte und für das Internet der Zukunft den Begriff des „Metaverse“ in die Welt setzte, war dies auch eine Warnung für die Demokratie. Denn der

Der Begriff des Metaverse wurde zuerst 1992 durch den dystopischen Science-Fiction Roman „Snow Crash“ von Neal Stephenson popularisiert.

Begriff des Metaverse wurde zuerst 1992 durch den dystopischen Science-Fiction Roman „Snow Crash“ von Neal Stephenson popularisiert. Darin beschreibt Stephenson ein virtuelles Paralleluniversum in den zukünftigen USA, in das man durch Computerbildschirme eintaucht, mit Avataren alle möglichen sozialen und ökonomischen Interaktionen durchführen und beispielsweise virtuelle Häuser, Grundstücke und Gegenstände erwerben kann. Die digitalen Avatare können – ähnlich dem Levelaufstieg in Computerspielen – ihre Statuspositionen in der virtuellen Welt verbessern. Avatare können im Metaverse des Romans ein höheres soziales Anerkennungs- und Statusniveau erreichen als die dahinterstehenden Menschen in der physischen Realität besitzen. Doch im Metaverse lauert eine Gefahr: „Snow Crash“. Die als Droge, Virus oder Falschinformation interpretierbare Erfahrung breitet sich aus und infiziert durch die immersive Erfahrung an den Bildschirmen die Nutzer*innen vor den Computern. Im Buch „Snow Crash“ ist die reale Welt eine rechtslibertäre Dystopie: Die USA sind in regionale Zonen von Konzernen oder der Mafia aufgeteilt. Die Besitzenden sind Herrscher*innen mit totaler Entscheidungsgewalt u. a. darüber, wer sich wo bewegen oder wo und wie leben darf. Es herrschen rassistische und klassistische Segregation und die Macht der Superreichen. Demokratie und Umwelt sind zerstört. Dagegen erscheint das Metaverse als attraktiver Fluchtpunkt. Der literarische Begriff des Metaverse umfasst somit Warnungen für die soziale Realität: Warnungen vor der Zerstörung der Demokratie und vor den destruktiven Potenzialen einer neuen Generation digitaler immersiver Technologien, die die neuen Erfahrungsräume und Freiheitsgrade virtueller Repräsentanz begleiten.

Zunehmend versuchen auch zivilgesellschaftliche Akteur*innen (bspw. Linux Foundation 2023) und supranationale Institutionen (u. a. European Commission 2023; WEF o. J.), das Metaverse zu gestalten. Analoge Realität und Web 2.0 werden durch die Möglichkeiten des virtuellen Eintauchens insbesondere durch Extended-Reality-Technologien, 360°-Umgebungen sowie durch abstrakte und fotorealistische Avatare ergänzt. Unklar und umstritten ist, wie das Metaverse aussehen wird, ob es so heißen wird, ob das angestrebte Maß der Interoperabilität verschiedener Plattformen innerhalb des Metaverse erreicht werden kann und wie ‚sozial‘ das Metaverse sein wird – im Sinne der Möglichkeit für alle Nutzenden, gleichberechtigt Content kreieren zu können.

Diskussionen zum Metaverse – zwischen Hoffnung und Sorge, Hype und Ignoranz, Wirtschaft und Gesellschaft – sind vor allem in Anbetracht des defizitären Wissens- und Forschungsstands bemerkenswert. Um das Internet von morgen – egal, welchen Namen es tragen und wie es konkret aussehen wird – demokratisch mitgestalten zu können, ist es unerlässlich, zentrale Entwicklungen zu betrachten sowie Chancen und Risiken zu analysieren. In diesem Sinne werden im Folgenden wichtige Begriffe eingeführt, zentrale technologische Hintergründe umrissen sowie einige Aspekte des Verhältnisses zwischen Metaverse und demokratischer Kultur¹ skizziert. Die zusammenfassenden Befunde des Beitrags basieren auf der Analyse der Fachliteratur, Hintergrundgesprächen mit Expert*innen aus Digitalwirtschaft, (Sozial-)Wissenschaft und Zivilgesellschaft, Fachsymposien sowie auf explorativen und teilnehmenden Beobachtungen in diversen virtuellen immersiven Umgebungen im Rahmen des Projekts Immersive Demokratie². Abschließend werden Herausforderungen für (digitale) Zivilgesellschaft und Demokratieforschung benannt.

Immersive Erfahrungen

Das Metaverse existiert noch nicht – die Technikbranche spekuliert darauf, dass etwa ab dem Jahr 2030 von einem vollständig existierenden Metaverse gesprochen werden könnte. Vor allem finanzielle Motivationen treiben die Entwicklung des Metaverse voran: Die Unternehmensberatung McKinsey geht davon aus, dass Geschäftsmodelle in Hinblick auf das Metaverse bis 2030 einen Wert von 5 Billionen Dollar erreichen könnten – insbesondere im

Bereich des E-Commerce (McKinsey & Company 2022). Viele große Unternehmen arbeiten daran, physische und virtuelle Güter in digitalen immersiven Umgebungen anzubieten. Mit der steigenden Leistungsfähigkeit und den sinkenden Kosten diverser internetfähiger Geräte, mit denen immersive Umgebungen betreten werden können (Smartphone, Tablet, PC und insbesondere AR- und VR-Brillen), durch das technologische Trendsetting großer Unternehmen wie Apple, Microsoft, Nvidia, Intel, Google und Meta sowie durch die Übertragung immersiver Gaming-Erfahrungen der jüngeren Generationen in andere Lebensbereiche ist davon auszugehen, dass mehr und mehr Menschen

Das Metaverse existiert noch nicht – die Technikbranche spekuliert darauf, dass etwa ab dem Jahr 2030 von einem vollständig existierenden Metaverse gesprochen werden könnte.

¹ „Demokratische Kultur“ bezeichnet die Gesamtheit der Einstellungen, Werte und Verhaltensweisen in einer Gesellschaft, die eine demokratische Ordnung stützen und weiterentwickeln. Eine demokratische Kultur zeichnet sich durch Pluralismus und die Achtung von Menschenrechten aus.

² Der Beitrag basiert auf Forschung im „Projekt Immersive Demokratie“ unter der Leitung von Matthias Quent im Rahmen des unabhängigen „European Metaverse Research Network“ (EMRN). Das EMRN wurde 2022 mit einer nicht zweckgebundenen Spende von Meta gefördert. Auf der Website www.metaverse-forschung.de finden sich weitere Studien zum Thema sowie eine Übersicht von Partner*innen und Symposien.

immersivere virtuelle Umgebungen nutzen werden. Seit Zuckerberg den Begriff „Metaverse“ eingeführt hat, steigt die Zahl wissenschaftlichen Publikationen dazu an. Weil viele Entwicklungen gerade erst stattfinden, sind Definitionen nur vorläufig und veränderbar. Park und Kim (2022) schlagen folgendes Verständnis vor:

„Metaverse ist ein zusammengesetztes Wort aus Transzendenz (Meta) und Universum und bezieht sich auf eine dreidimensionale virtuelle Welt, in der Avatare an politischen, wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Aktivitäten teilnehmen. Der Begriff wird häufig im Sinne einer virtuellen Welt verwendet, die auf dem täglichen Leben basiert und in der sowohl das Reale als auch das Irreale koexistieren.“ (S. 4221, eigene Übersetzung)

Das Metaverse ist von der Idee gekennzeichnet, ein dauerhaft existierendes virtuelles Universum zu schaffen, in dem eine Vielzahl dezentraler immersiver virtueller Umgebungen miteinander verbunden sind (Interoperabilität). Nutzende können als Avatare im Metaverse u. a. handeln, spielen, arbeiten, Sport treiben, Konzerte besuchen, Freund*innen treffen, reisen oder an Bildung teilhaben. Möglich ist es auch, eigene Welten zu gestalten und Wahlkämpfe oder auch Demonstrationen durchzuführen. Zentrales Unterscheidungsmerkmal zum Web 2.0 ist dabei der höhere Grad der Immersion, das heißt das stärkere Eintauchen in virtuelle Umgebungen. Bereits heute sind viele Millionen Menschen in immersiven virtuellen Welten unterwegs – insbesondere in verschiedenen Gaming-Umgebungen, die als zentraler Treiber der Entwicklungen gelten können.

Das Metaverse ist von der Idee gekennzeichnet, ein dauerhaft existierendes virtuelles Universum zu schaffen, in dem eine Vielzahl dezentraler immersiver virtueller Umgebungen miteinander verbunden sind (Interoperabilität).

Der Begriff Metaverse umfasst die Gesamtheit einzelner virtueller immersiver Umgebungen. Wie hoch der Grad der Immersion ist, hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab, insbesondere:

- Intensität und Qualität: Extended Reality: Augmented Reality, Mixed Reality, Virtual Reality, die durch die jeweilige Technologie erzeugt wird und von der Leistungsfähigkeit entsprechender Geräte abhängt (beispielsweise der VR-Brillen)
- Realismus/Intensität und Qualität der Abbildung der physischen Realität (reine Fantasiewelt, abstrakt, fotorealistisch/digitaler Zwilling)
- Interaktivität/Intensität und Qualität der Interaktion mit der virtuellen Welt (keine bis hohe Interaktion (Social VR))

- (A)Synchronität/Grad der zeitlichen Präsenz (Asynchron, zeitversetzt, Echtzeitpräsenz)
- Sozialität/Grad der Interaktion und Qualität mit anderen User*innen (keine bis audio-visuelle und haptische Interaktionen)
- Authentizität/Grad der Kohärenz und Glaubwürdigkeit der immersiven Erfahrung

Zu den vergleichswisen neuen Anwendungsfeldern virtueller Immersionserfahrungen gehören u. a. der Handel mit virtuellen (v. a. NFT) und realen Gütern, virtuelle Arbeitsplätze, Sport, Kultur, Bildung, Therapie, Tourismus, Stadtplanung, Medien und Social Virtual Reality.

Mit dem Versprechen intensiverer Erfahrungen in immersiven Umgebungen geht das Risiko einher, dass diese Erfahrungen nicht nur positiv sein können, sondern – intendiert oder nicht – negative individuelle und gesellschaftliche Folgen haben können. Es ist naheliegend, dass auch Belästigungen und Hasssprache im Metaverse besonders intensiv wirken. Insbesondere verbale Echtzeitkommunikation sowie neue nonverbale Äußerungsmöglichkeiten durch Avatare fordern die bisherigen (teil-prekären) existierenden Umgangsweisen mit archivierten toxischen Inhalten in Hinblick auf Regulation, Strafverfolgung und Gegenrede heraus. Dies gilt für Strafverfolgung und Umsetzung von Gemeinschaftsstandards, aber auch für spezifische Angebote zur Unterstützung von Betroffenen.

Mit dem Versprechen intensiverer Erfahrungen in immersiven Umgebungen geht das Risiko einher, dass diese Erfahrungen nicht nur positiv sein können, sondern – intendiert oder nicht – negative individuelle und gesellschaftliche Folgen haben können.

Künstliche Intelligenz ist auch für das Metaverse im industriellen wie im sozialen Segment eine Schlüsseltechnologie, beispielsweise für Interaktionen mit KI-gestützten Avataren und Umgebungselementen, personalisierter Werbung, beim Erkennen von Verhaltensmustern, bei der Regulation, wenn es etwa um die Bekämpfung von Hassbotschaften und Desinformationen geht sowie im automatisierten Worldbuilding. Erst durch die Unterstützung von KI können virtuelle Umgebungen im großen Maßstab mit einem hohen Grad an Authentizität und Realismus gestaltet werden, beispielsweise durch die Grafik-Engine Unreal 5.

Forschungsstand

Gründung und Entwicklung des Metaverse und demokratierrelevante Fragestellungen werden in der Literatur insbesondere unter den Aspekten von Ethik (Slater et al. 2020), Verantwortung und

Nachhaltigkeit (Moro-Visconti 2022), Inklusion und Diversität (Zallio und Clarkson 2022), Konsequenzen für das Klima (Palak et al. 2023) sowie in Hinblick auf Regulation (Rosenberg 2022) beleuchtet. Dwivedi et al. (2023) nutzen den Begriff „Darkverse“, um damit dunkle Seiten des Metaverse zusammenzufassen – u. a. die Bedrohung der Privatsphäre und verminderte Realität, Identitätsdiebstahl, invasive Werbung, Fehlinformationen, Propaganda, Phishing, Finanzkriminalität, terroristische Aktivitäten, Missbrauch, Pornografie, soziale Eingliederung, psychische Gesundheit, sexuelle Belästigung. Einige Publikationen formulieren kritische Positionen und Sorgen vor einer neuen Dimension des digitalen Überwachungskapitalismus und werfen die Datenschutzproblematik ein (u. a. Bojic 2022; Anderson und Rainie 2022) oder warnen vor Szenarien gewaltförmiger Radikalisierung (Bajwa 2022). Die neue Dichte an Daten, die durch immersive Technologien gesammelt werden kann, reicht über haptische Bewegungsinformationen, Eye-Tracking, Mikroreaktionen in der Mimik, Stimmenanalysen bis zur kameragestützten Erfassung von Informationen über die physischen Räume, in denen sich Nutzende aufhalten. Auch deutschsprachige Veröffentlichungen zum Thema Metaverse erscheinen seit der Ankündigung von Marc Zuckerberg verstärkt (u. a. Büchel und Klös 2022). Empirische Berichte, Fallstudien oder analytische Auseinandersetzungen mit Dimensionen, sozialen und demokratischen Konsequenzen von Teilaspekten des Metaverse sind allerdings auch international noch rar und empirische Analysen über die Folgen für die demokratische Kultur existieren kaum.

In einer Analyse für die Stiftung Zukunft Berlin und die Foundation Metaverse Europe beschreibt Hermann (2022) u. a. den „Lock-In-Effekt“ (S. 3) eines zentralisierten Metaverse als Herausforderung. Bereits aus den sozialen Medien bekannte negative Effekte könnten im Metaverse verstärkt werden, insbesondere Fake-News und Filterblasen, Hate-Speech und Polarisierung, Biases und Diskriminierung, Mental Health, Verbraucher- und Datenschutz, Überwachung, Kontrolle und Zensur sowie gezielte Werbung (ebd., 4). Ein privatwirtschaftliches Metaverse erscheine problematisch für Grundrechte, die politische Öffentlichkeit sowie demokratische Verfahren und Prozesse (ebd., 5). Es sollten daher u. a. langfristig europäische Strukturen und Unternehmen aufgebaut und auf europäischer Ebene demokratische Prozesse definiert und Regulationen angepasst werden. Nehring (2023) weist in einem Policy Paper der Konrad-Adenauer-Stiftung auf die Notwendigkeit von Regulierung und Strafverfolgung im Metaverse hin und warnt davor, dass Desinformationen in neuen virtuellen Kommunikationsräumen realistischer

Bereits aus den sozialen Medien bekannte negative Effekte könnten im Metaverse verstärkt werden, insbesondere Fake-News und Filterblasen, Hate-Speech und Polarisierung, Biases und Diskriminierung, Mental Health, Verbraucher- und Datenschutz, Überwachung, Kontrolle und Zensur sowie gezielte Werbung.

und intensiver wirken und somit noch gefährlicher werden – insbesondere durch Deepfakes. Er empfiehlt daher frühzeitige Medienbildung über diese neuen Räume.

Unterwegs im Metaverse

Überraschend ist ein Mangel an ethnografischen und demokratiepolitischen empirischen Untersuchungen in immersiven virtuellen Umgebungen, da teils mehrjährige Erfahrungen mit einzelnen Technologien und Anwendungskontexten existieren. Dies gilt insbesondere für den Kontext elektronischer Spiele, Gaming-Studies und vor allem für Metaverse-ähnliche Spiele wie Second Life (Boellstorf 2015) oder Minecraft (Nebel et al. 2015). Das vergleichsweise gut beforschte Sandbox-Spiel Minecraft wird beispielsweise 2021 monatlich von 140 Millionen Spielenden genutzt (Bergert 2021). Auf YouTube und Twitch sind rund um das Spiel virale Communitys entstanden. Das Spiel wird auch in der historischen und politischen Bildung eingesetzt. Mit der „unzensurierten Bibliothek“ von Reportern ohne Grenzen ist es Nutzenden aus verschiedenen Ländern möglich, auf Texte zuzugreifen, die in ihrem Land verboten sind.³

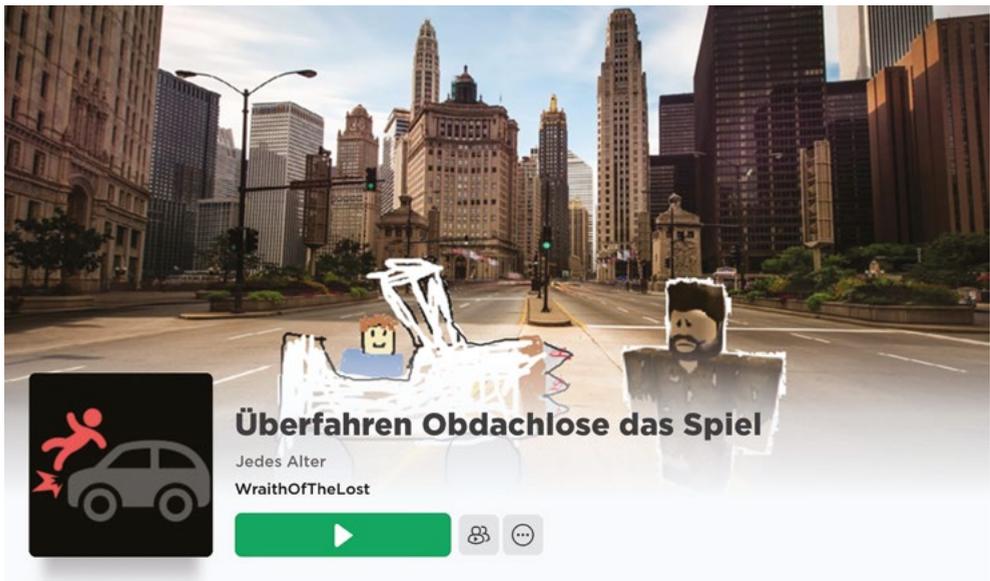


Abb. 1: Screenshot „Roblox“: sozialdarwinistische Quest, wohnungslose Menschen zu überfahren (07.07.2023)

Die ADL (2022) stellt fest, dass Diskriminierung und rechtsextreme Ideologien in Onlinegames zunehmen – auch in immersiven Umgebungen wie Fortnite oder Roblox. Auf Roblox finden sich

³ <https://www.uncensoredlibrary.com/de> [07.07.2023].

etwa usergenerierte Umgebungen, die nicht nur Kreativität, Zusammenarbeit oder Selbstwirksamkeitserfahrungen stärken können, sondern die auch zu gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und Rechtsextremismus motivieren können, beispielsweise Umgebungen mit der sozialdarwinistischen Quest, wohnungslose Menschen zu überfahren (Abb. 1). Auch NS-Konzentrationslager und (rechts-)terroristische Anschläge konnten bzw. können nach Recherchen von Mick Prinz im Projekt „Good Gaming“ der Amadeu Antonio Stiftung in der App nachgebaut und nachgespielt werden, obwohl dies mit den Gemeinschaftsstandards nicht vereinbar ist.

Gut erforscht sind psychologische Wirkungen von VR/XR Technologien, die bereits seit einigen Jahren erfolgreich zur Unterstützung von Psychotherapien eingesetzt werden, etwa zur Behandlung von Angststörungen. Auch Potenziale von Virtual Reality (VR) insbesondere für die Therapie von Angststörungen und Depressionen, für die Förderung von Empathie durch Perspektivwechsel sowie für Teilhabe und kulturelle Inklusion sind erforscht (u. a. Herrera et al. 2018; van Loon et al. 2018). VR-Technologien können dabei helfen, Empathie für marginalisierte Gesellschaftsgruppen und Abwertungsmechanismen herzustellen. Für Bildung im Allgemeinen bietet immersives Lernen neue Möglichkeiten (u. a. Frehlich 2020).

VR-Technologien können dabei helfen, Empathie für marginalisierte Gesellschaftsgruppen und Abwertungsmechanismen herzustellen.

Dimensionen demokratischer Kultur im Metaverse

Tabelle 1 fasst relevante Fragestellungen demokratischer Kultur sowie Chancen und Risiken in dieser Hinsicht bezogen auf die Entwicklung des Metaverse heuristisch zusammen. Aus Platzgründen kann auf die einzelnen Aspekte nicht ausführlich eingegangen werden. Insgesamt zeigen sich auf der *individuellen Ebene* eine Vielzahl von Chancen, insbesondere durch Bildungs- und Perspektivwechselansätze, durch neue Freiheiten der Entwicklung individueller Identitäten, durch virtuelle Selbstwirksamkeitserfahrungen und durch die Möglichkeit, im Metaverse Anerkennungs- und Statusgewinne erreichen zu können. Dabei ist zu beachten, dass auf der individuellen Ebene alle drei Ordnungen des bekannten Digital Divide wirksam werden: 1) ungleiche Zugänge (bspw. beim Erwerb von Hardware/Brillen), 2) ungleiche Nutzung (bspw. Entertainment vs. Bildung) und 3) ungleiche Ergebnisse (bspw. beruflich nützliche soziale Kontakte) (Matzat und Van Ingen 2020). Auf der *Mikro- und Mesoebene* bietet das Metaverse Ermöglichungs-, Erfahrungs- und Resonanzräume sowohl für zwischenmenschliche Kommunikation, kleine Gruppen sowie für orthodoxe (insbesondere rund um den ökonomischen, soziokulturellen und politischen Mainstream) als auch für heterodoxe Gemeinschaften. Zu unterscheiden ist hier zwischen positiven Partizipationsformen und sogenannter dunkler Partizipation (Quandt 2018).

Ebene	Fragen im Kontext demokratischer Kultur	Chancen	Risiken (Darkverse)
<p>Individualebene (Avatare/User*innen)</p>	<p>Nutzer als Konsument*innen oder Individuen? Rechte der Avatare, Anerkennung und Aufstieg, Identitätsgestaltung, Sicherheit, Wohlbefinden, Hass, Manipulation, Einbeziehung und Vielfalt, Möglichkeiten der Beteiligung, Folgen der Immersion für den Einzelnen</p>	<p>Überwindung von Barrieren und Grenzen (physisch, psychisch, sozial, kulturell, ökonomisch, Identität), Engagement, Mitbestimmung, Resonanz-/Wirksamkeitserfahrungen, Perspektivenwechsel, Bildung und Information, Zugehörigkeit, Edutainment, Selbstwirksamkeit</p>	<p>digitale Kluft, Datenmissbrauch, Manipulation, Isolation, Desinformation, Diskriminierung, Hass, Belästigung und digitale Gewalt, Desensibilisierung und Entmenschlichung, Radikalisierung</p>
<p>Mikroebene (Communitys & soziale Interaktionen)</p>	<p>Wie integrativ und partizipativ sind die Gemeinschaften?</p>	<p>Abstimmungen, Aktivismus, Organisation, (transformative) Beteiligung an Plattformen und Gesellschaft, Solidarität</p>	<p>dunkle Partizipation/toxische und radikalisierende Gemeinschaften, Polarisierung, Stammesdenken und Silo-Denken</p>
<p>Mesoebene (immersive Umgebungen mit verschiedenen technologischen Grundlagen)</p>	<p>Wie integrativ und partizipativ sind die Plattformen?</p>	<p>(Politische) Bildung & Edutainment, Wertevermittlung, Förderung von Vielfalt, Inklusion und Partizipation durch Design</p>	<p>Datenmissbrauch, digitale Kluft, Manipulation, strukturelle Diskriminierung, Cyberangriffe</p>
<p>Makroebene (Metaverse als Universum verschiedener verbundener immersiver virtueller Umgebungen)</p>	<p>Eigentum, Governance, Ethik, Datenschutz, Interoperabilität, Design, Regulierung</p>	<p>Neue Beteiligungsstrukturen, Zusammenwachsen & globale Verantwortung, Zusammenarbeit, Überwindung von Grenzen.</p>	<p>Digitaler Überwachungskapitalismus, Monopolisierung und Beherrschung von Plattformen, Cyberattacken, ungleiche Verteilung von Reichtum und Macht, Manipulation durch Desinformation, Untergrabung der staatlichen Ordnung, Verlust sozialer und regionaler Bindungen und Aufstieg populistischer und nationalistischer Gegenreaktionen, neue Ängste und Angstmache (z. B. im Zusammenhang mit Transhumanismus), Verlust der gemeinsamen Realität</p>

Tab. 1: Fragestellungen demokratischer Kultur im Metaverse auf Individual-, Makro-, Meso- und Mikroebene

Während demokratische Partizipation Aspekte der Förderung von Beteiligung, Empathie, Solidarität, Wissen und kritischer Öffentlichkeit sowie (co)kreative Zusammenarbeit umfasst, können als dunkle Partizipation nach Kowert (2020) im Kontext Gaming insbesondere Hate Speech, (sexuelle) Belästigung, Trolling, Griefing, Doxxing, Fake News, Cheating, Trash Talkin, Contrary Play und unangemessenes Rollenspielen verstanden werden. Gerade die letztgenannten Aspekte stellen avatarbasierte Umgebungen vor Herausforderungen, die diese von klassischen sozialen Medien unterscheiden. Gesamtgesellschaftlich, d. h. auf der *Makroebene*, sind die Risiken für die Demokratie, die in der Literatur sowie in Hintergrundgesprächen genannt wurden, besonders auffällig. Problematisch ist die Einseitigkeit der Gestaltungs- und Entscheidungsgewalt dieser Technologien durch global agierende private Unternehmen. Der Schutz von Daten und die Auflösung sozialer Gemeinschaften und gemeinsamer Realitäten werden ebenso befürchtet wie neue Möglichkeiten der Manipulation – insbesondere in Verbindung mit dem Einsatz von künstlicher Intelligenz.

Auch nationalistische und verschwörungsideologische Akteur*innen kritisieren das immer weitergehende Verschmelzen zwischen realen und virtuellen Realitäten u. a. mit dem Begriff des „Post-humanismus“ und behaupten, damit wollten globale liberale Eliten die totale Kontrolle über die Menschen gewinnen und das Menschsein letztlich vernichten (Dilger 2022). Der technologische Wandel kann daher mit weiter verstärkter politischer Polarisierung zwischen (rechts-)nationalistischen und populistischen Bewegungen sowie der soziokulturellen und -technologischen Entwicklung des globalisierten Kapitalismus einhergehen.

Das Metaverse wird die Individualisierung und wahrscheinlich die Bildung von Subgemeinschaften in digitalen Umgebungen weiter vorantreiben. Dies findet bildlichen Ausdruck in den fast unbegrenzten Möglichkeiten, den eigenen Avatar zu gestalten und subkulturelle Peergroups zu bilden. Unternehmen können durch das Design virtueller Umgebungen die Rahmen für Normalitätsvorstellungen setzen,

während demokratisch legitimierte nationale und supranationale Institutionen an Bedeutung und Einfluss verlieren könnten. Den potenziellen Profiten der Unternehmen stehen unberechenbare soziale Folgen gegenüber. Bei dieser schematischen Gegenüberstellung ist zu berücksichtigen, dass sich Interdependenzen zwischen den Ebenen ergeben: Dynamiken und Richtungen dieser Interaktionen sind zukünftig zu erforschen. Gemeinschaften und einzelne Contentcreators können die Entwicklung immersiver digitaler Umgebungen mitgestalten – und sei es durch Protest oder Streik. Durch cokreative Zusammenarbeit sind soziale virtuelle Umgebungen in ständigen Veränderungs- und Erweiterungsprozessen, beispielweise durch Modifikationen oder Updates.

Gemeinschaften und einzelne Contentcreators können die Entwicklung immersiver digitaler Umgebungen mitgestalten – und sei es durch Protest oder Streik.

Ansätze demokratischer Beteiligungsmöglichkeiten sind dabei zwar sichtbar, erscheinen aber teilweise prekär oder sogar kontraproduktiv. Neben der Gefahr scheinpartizipativer Prozesse kann die Art und Weise, wie Beteiligung in immersiven digitalen Umgebungen designt ist, auch undemokratischen, plutokratischen Entwicklungen Vorschub leisten: Beispielsweise können auf der Plattform Decentraland Nutzende an Abstimmungen über die Entwicklung und Governance dieser virtuellen Welt teilnehmen. Dabei ist jedoch das Gewicht der Stimme abhängig von der Anzahl der digitalen Währung der MANA-Tokens, die die User*innen halten (Decentraland o.J.). Stimmen derjenigen, die in der digitalen Welt reicher sind, zählen dementsprechend mehr als die Stimmen weniger wohlhabender User*innen. Dies verstößt gegen das demokratische Grundprinzip von „One Person, one vote“, d. h. des Grundsatzes der Gleichheit der Wahl, und erinnert an die Dystopie in „Snow Crash“.

Diskussion

Das Metaverse führt auf verschiedenen Ebenen zu einer steigenden Intensität bereits bestehender Bedrohungen demokratischer Kultur. Dem stehen vielsprechende Anwendungsmöglichkeiten für Bildung, neue Gemeinschaftserfahrungen, zivilgesellschaftliche Organisation, das Sprengen identitärer, nationaler und sozialer Grenzen und die Ansprache bisher schwer erreichbarer Zielgruppen in der politischen Bildung gegenüber. Die spielerischen und technischen Komponenten können es ermöglichen, Themen jenen zugänglich zu machen, die um klassische Bildungsveranstaltungen oder Ausstellungen eher einen Bogen machen. Demokratie-, Kompetenz- und Wertebildung muss sich mit den Lebensrealitäten der Zielgruppen auseinandersetzen und sollte daher auch neue virtuelle Räume nicht ignorieren. Treibende Unternehmen, Stiftungen und Regulierungsinstitutionen tragen Verantwortung dafür, bei der Entwicklung des Metaverse unabhängige Akteur*innen aus Forschung und Zivilgesellschaft einzubeziehen. Dies setzt bei diesen die Bildung spezifischer Wissensbestände mit dem Ziel transformativer Beteiligung an der Entwicklung des Internets der Zukunft, die Finanzierung partizipativer Projekte und die Etablierung von Austauschforen voraus.

Treibende Unternehmen, Stiftungen und Regulierungsinstitutionen tragen Verantwortung dafür, bei der Entwicklung des Metaverse auch unabhängige Akteur*innen aus Forschung und Zivilgesellschaft einzubeziehen.

Matthias Quent, Prof. Dr., ist Professor für Soziologie und Vorstandsvorsitzender des Instituts für demokratische Kultur an der Hochschule Magdeburg. Er forscht derzeit zu Rechtsextremismus und gesellschaftlichem Wandel im Zusammenhang mit ökologischen und digitalen Transformationsprozessen und leitet das Projekt „Immersive Demokratie“.

Literatur

- ADL Center for Technology and Society (2022). „Hate Is No Game. Hate and Harassment in Online Games 2022.“ Online verfügbar unter <https://www.adl.org/sites/default/files/documents/2022-12/Hate-and-Harassment-in-Online-Games-120622-v2.pdf> (abgerufen am 09.05.2023).
- Anderson, Janna/Rainie, Lee (2022). The Metaverse in 2040. Pew Research Center. Online verfügbar unter <https://www.pewresearch.org/internet/2022/06/30/the-metaverse-in-2040/> (abgerufen am 09.05.2023).
- Bajwa, Aman (2022). Malevolent Creativity & the Metaverse: How the Immersive Properties of the Metaverse May Facilitate the Spread of a Mass Shooter’s Culture. *The Journal of Intelligence, Conflict, and Warfare* 5(2), 32–52. <https://doi.org/10.21810/jicw.v5i2.5038>.
- Bergert, Denise (2021). Minecraft zählt mittlerweile 140 Mio. Nutzer monatlich. PCWelt. Online verfügbar unter <https://www.pcwelt.de/article/1195175/minecraft-zaehlt-mittlerweile-140-mio-nutzer-monatlich.html> (abgerufen am 07.07.2023).
- Boellstorff, Tom (2015). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvc77h1s>.
- Bojic, Ljubisa (2022). Metaverse through the Prism of Power and Addiction: What Will Happen When the Virtual World Becomes More Attractive than Reality? *European Journal of Futures Research* 10(1), 22. <https://doi.org/10.1186/s40309-022-00208-4>.
- Büchel, Jan/Klös, Hans-Peter (2022). Metaverse: Hype oder „next big thing“? Institut der deutschen Wirtschaft Köln e. V. Online verfügbar unter <https://www.iwkoeln.de/studien/jan-buechel-hans-peter-kloes-hype-oder-next-big-thing.html> (abgerufen am 09.05.2023).
- Decentraland (o.J.). DAO User Guide. Online verfügbar unter <https://docs.decentraland.org/player/general/dao/dao-userguide/> (abgerufen am 28.06.2023).
- Dilger, Fabian (2022). #Faktenfuchs: Transhumanisten planen keine globale Verschwörung. Bayerischer Rundfunk. Online verfügbar unter <https://www.br.de/nachrichten/deutschland-welt/faktenfuchs-transhumanisten-planen-keine-globale-verschwoerung,TQBAPem> (abgerufen am 07.07.2023).
- Dwivedi, Yogesh K/Kshetri, Nir/Hughes, Laurie et al. (2023). Exploring the Darkverse: A Multi-Perspective Analysis of the Negative Societal Impacts of the Metaverse. *Information Systems Frontiers*. <https://doi.org/10.1007/s10796-023-10400-x>.
- European Commission (2022). Call: Culture, the arts and cultural spaces for democratic participation and political expression, online and offline. Horizon Europe Framework Programme (HORIZON). Online verfügbar unter https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2023-2024/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2023-2024_en.pdf (abgerufen am 09.05.2023).
- Frehlich, Craig (2020). *Immersive learning: a practical guide to virtual reality’s superpowers in education*. Lanham, Rowman & Littlefield.
- Hermann, Isabella (2022). *Demokratische Werte nach Europäischem Verständnis im Metaverse*. Berlin, Foundation Metaverse Europe.
- Herrera, Fernanda/Bailenson, Jeremy/Weisz, Erika/Ogle, Elise/ Zaki, Jamil (2018). Building Long-Term Empathy: A Large-Scale Comparison of Traditional and Virtual Reality Perspective-Taking. *PLOS ONE* 13(10), e0204494. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494>.
- Kowert, Rachel (2020). Dark Participation in Games. *Frontiers in Psychology* 11, 598947. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>.
- Linux Foundation (2023). Linux Foundation Announces Launch of the Open Metaverse Foundation. Online verfügbar unter <https://www.linuxfoundation.org/press/open-metaverse-foundation> (abgerufen am 30.01.2023).

- Matzat, Uwe/Van Ingen, Erik (2020). Social inequality and the digital transformation of Western society: What can stratification research and digital divide studies learn from each other? In: Sabine Maasen/Jan-Hendrik Passoth (Hg.). *Soziologie des Digitalen—Digitale Soziologie?* Baden-Baden, Nomos, 379–397. <https://doi.org/10.5771/9783845295008-379>.
- McKinsey & Company (2022). Value creation in the Metaverse. The real business of the virtual world. Online verfügbar unter <https://www.mckinsey.com/capabilities/growth-marketing-and-sales/our-insights/value-creation-in-the-metaverse> (abgerufen am 07.05.2023).
- Moro-Visconti, Roberto (2022). ESG-compliant Metaverse Ecosystems: Clues for Impact Investing. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/profile/Roberto-Moro-Visconti-2/publication/362179434_ESG-compliant_Metaverse_Ecosystems_A_Multilayer_Network_Interpretation/links/62f6774c52130a3cd717c9ca/ESG-compliant-Metaverse-Ecosystems-A-Multilayer-Network-Interpretation.pdf (abgerufen am 07.07.2023).
- Nebel, Steve/Schneider, Sascha/Rey, Günter Daniel Rey (2016). „Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research.” *Journal of Educational Technology & Society* 19(2), 355–366.
- Nehring, Christopher (2023). Manipulation und Desinformation im Metaverse. Berlin: Konrad-Adenauer-Stiftung.
- Palak, Sangeeta/Gulia, Preeti/Gill, Nasib Singh/Chatterjee, Jyotir Moy (2023). Metaverse and Its Impact on Climate Change. In: Aaboul Ella Hassanién/ Ashraf Darwish/ Mohamad Torky (Hg.). *The Future of Metaverse in the Virtual Era and Physical World*. Basel, Springer International Publishing, 211–222. https://doi.org/10.1007/978-3-031-29132-6_12.
- Park, Jinsu/Kim, Naeun Lauren (2022). From Metaverse to the Real World: The Role of Avatar Identification in Consumer’s Virtual Purchasing Behavior. *Innovate to Elevate*. Iowa State University Digital Press. <https://doi.org/10.31274/itaa.15732>.
- Quandt, Thorsten (2018). Dark Participation. *Media and Communication* 6(4), 36–48. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i4.1519>.
- Rosenberg, Louis (2022). Regulation of the Metaverse: A Roadmap: The risks and regulatory solutions for largescale consumer platforms. 2022 the 6th International Conference on Virtual and Augmented Reality Simulations, 21–26. <https://doi.org/10.1145/3546607.3546611>.
- Slater, Mel/Gonzalez-Liencre, Cristina/Haggard, Patrick/Vinkers, Charlotte/Gregory-Clarke, Rebecca/Jelley, Steve/Watson, Zillah/Breen, Graham/Schwarz, Raz/Steptoe, William/Szostak, Dalila/Halan, Shivashankar/Fox, Deborah/Silver, Jeremy (2020). The Ethics of Realism in Virtual and Augmented Reality. *Frontiers in Virtual Reality* 1(1). <https://doi.org/10.3389/frvir.2020.00001>.
- Stephenson, Neal (2021). *Snow Crash*. Frankfurt a.M., Fischer.
- van Loon, Austin/Bailenson, Jeremy/Zaki, Jamil/Bostick, Joshua/Willer, Robb (2018). „Virtual Reality Perspective-Taking Increases Cognitive Empathy for Specific Others” edited by C. Lamm. *PLOS ONE* 13(8), e0202442. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202442>.
- WEF (o.J.). The Metaverse. Online verfügbar unter <https://www.weforum.org/topics/the-metaverse> (abgerufen am 07.05.2023).
- Zallio, Matteo/Clarkson, P. John (2022). Designing the metaverse: A study on inclusion, diversity, equity, accessibility and safety for digital immersive environments. *Telematics and Informatics* 75, 101909. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2022.101909>.

Polarisierung durch oder auf soziale(n) Medien?

Johannes Gemkow (Forschungsinstitut Gesellschaftlicher Zusammenhalt, Teilinstitut Leipzig)

Soziale Medien haben sich im Leben Jugendlicher institutionalisiert. Sie sind nicht mehr wegzudenken und erfüllen bestimmte Funktionen, wie das Pflegen sozialer Beziehungen, konsumtive Unterhaltung oder Organisation des Alltags. Auch die politische Informationsaneignung findet zu einem nicht unerheblichen Teil auf sozialen Medien statt und ist untrennbar mit dem dortigen sozialen Netzwerk verbunden. Dieser Beitrag diskutiert anhand qualitativer Interviews mit Jugendlichen aus den Jahren 2021 und 2022, wie *durch* die Wahrnehmung von Populismus *auf* sozialen Medien Polarisierung entstehen kann.

Empfohlene Zitierung:

Gemkow, Johannes (2023). Polarisierung durch oder auf soziale(n) Medien? In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 44–57.

Schlagwörter:

Polarisierung, soziale Medien, Populismus, Jugend



**„DAS WISSEN ÜBER
POPULISMUS UND DIE
SOZIALE HOMOPHILIE
ZEIGT, DASS ES DEN
JUGENDLICHEN WICHTIG
ERSCHEINT, SICH NICHT
NUR MIT DEN WERTEN FÜR
ETWAS ZU IDENTIFIZIEREN,
SONDERN VOR ALLEM ZU
WISSEN, VON WEM MAN SICH
ABZUGRENZEN HAT.“**

Johannes Gemkow

Einleitung

Polarisierung ist eine wiederkehrende Diagnose gesellschaftlicher Zerwürfnisse. Dabei zeigt sich Polarisierung unter anderem in Zukunftsängsten (Schnetzer und Hurrelmann 2021), ökonomischen und sozialräumlichen Ungleichheiten (Mau et al. 2020) und in polarisierten Diskursen (Wolkenstein 2019). Die Rolle von sozialen Medien steht dabei wiederholt im Fokus.

Nicht zuletzt sind 2022 zwei breit rezipierte Bücher dazu erschienen: In „Die vierte Gewalt“ von Richard David Precht und Harald Welzer wurden soziale Medien als „Kultur der Assholery“ (Precht und Welzer 2022, 14) bezeichnet, während Jürgen Habermas in seinem Essay zum Strukturwandel der Öffentlichkeit mit sozialen Medien „enthemmt[...], gegen dissonante Meinungen und Kritik abgeschirmte [...] Diskurse“ assoziiert (Habermas 2022, 47). Doch wie können wir den Zusammenhang von Polarisation und sozialen Medien verstehen? Dieser Frage widmet sich dieser Beitrag.

In den beiden Jahren 2021 und 2022 wurden vom Autor Interviews mit Jugendlichen geführt, in denen die Jugendlichen über ihre Wahrnehmung und Erfahrungen zu Populismus auf sozialen Medien sprachen. Dabei wurde auch diskutiert, ob die sozialen Medien in ihrer Logik mit Filterblasen und Echokammern an sich schon für eine Polarisation auf diesen Plattformen sorgen. Die beiden Blöcke der Interviews verkörpern die Präpositionen im Titel des Beitrages – „*durch*“ meint hier, dass soziale Medien durch ihre technologische Infrastruktur per se für Polarisation sorgen, während „*auf*“ die Rolle des Handelns der Jugendlichen auf den Plattformen fokussiert.

Polarisierung und Populismus

Polarisierung als wiederkehrende zeitgenössische Diagnose gilt als Gefahr für den gesellschaftlichen Zusammenhalt in Deutschland. Unterscheiden muss man dabei zwischen verschiedenen Konzepten von Polarisation (Neubaum 2020). Im Kontext von sozialen Medien sind dabei insbesondere die ideologische und affektive Polarisation interessant. Mit der ideologischen Polarisation ist das Auseinanderdriften von Einstellungen entlang bestimmter Sachthemen (z. B. Migration, Klimawandel) gemeint, während affektive Polarisation auf die zunehmende wechselseitige Ablehnung verschiedener sozialer Gruppen verweist.

Polarisierung als wiederkehrende zeitgenössische Diagnose gilt als Gefahr für den gesellschaftlichen Zusammenhalt in Deutschland.

Die Forschung zum Populismus hat ebenfalls unzählige Definitionsvorschläge und Perspektiven entfaltet (Lewandowsky 2022; Gemkow und Ganguin 2023). Wurde 2004 mit Blick auf die

Konzeptualisierung von Populismus noch von „inherent incompleteness“ (Taggart 2004, 275) gesprochen, haben sich mittlerweile fachübergreifende Gemeinsamkeiten etabliert. Verbreitung fand vor allem die Definition von Cas Mudde. Mudde definiert Populismus als ‚ideology that considers society to be ultimately separated into two homogeneous and antagonistic groups, ‘the pure people’ versus ‘the corrupt elite’, and which argues that politics should be an expression of the *volonté générale* (general will) of the people“ (Mudde 2004, 543).

Zur Anpassungsfähigkeit von Populismus gehört, dass er häufig als „dünne Ideologie“ definiert wird, das heißt, es bedarf einer weiteren, häufig politischen Ideologie, damit der Populismus sich entfalten kann. Zentral für diesen Zugriff ist die Unterteilung in verschiedene Akteur*innen: Volk, Regierung bzw. Eliten – und die Populist*innen als Heilbringende. Im Sinne dieser Definitionen trägt Populismus ein polarisierendes Element (Volk vs. Elite) in sich und besetzt polarisierte Themen, was zu Synergieeffekten zwischen beiden Phänomen führt.

Populismus trägt ein polarisierendes Element (Volk vs. Elite) in sich und besetzt polarisierte Themen, was zu Synergieeffekten zwischen beiden Phänomen führt.

Methode

Die qualitativen Interviews mit Jugendlichen aus dem Umkreis Leipzig und deren Auswertung geben einen tiefgehenden, aber nur ausschnitthaften Einblick in den Umgang Jugendlicher mit Populismus und Polarisierung. Die Jugendlichen waren alle Gymnasiast*innen und ordneten sich politisch als links-liberal ein. Die Interviews wurden mit dem theoretischen Kodieren nach Corbin und Strauss (2015) ausgewertet. Mit dieser Methode wird – auch im Gegensatz zur qualitativen Inhaltsanalyse – das Material deutlich offener aufgebrochenen, um generelle Muster und Zusammenhänge hervorzukehren. Mit der Auswertung zeigen sich drei grundlegende Thesen, die im Folgenden besprochen werden.

These 1: Jugendliche haben Eigendefinitionen von Populismus und Polarisierung.

Die offenen Interviews verfolgten das Ziel, den Jugendlichen keine Definition von Populismus nahelegen, sondern ihr eigenes Wissen über Populismus und auch Polarisierung erläutern zu können. Dabei zeigte sich, dass Jugendliche über differenziertes Wissen über Populismus verfügen. Dieses Wissen ist, durchaus überraschend, durchweg informell. Überraschend war es deshalb, da sowohl in der neunten Jahrgangsstufe im Lernbereich „Politische Ordnung in der Bundesrepublik Deutschland“ als auch in der elften Jahrgangsstufe im Lernbereich „Politik als Wissenschaft“ des sächsischen Lehrplans für Gymnasien Populismus ein Teil der inhaltlichen Erläuterung des jeweiligen

Lernbereichs (Sächsisches Staatsministerium für Kultus 2019) ist. An eine Thematisierung von Populismus im Unterricht konnte sich jedoch keine*r der Schüler*innen erinnern.

Das Wissen der Jugendlichen über Populismus zeigt sich in drei Dimensionen. Erstens einem praktischen Wissen, in welchem sich die Definition von Populismus ausdrückt. Zweitens einem methodischen Wissen, worunter der kommunikative Stil des Populismus fällt, und drittens das motivationale Wissen, unter dem das beabsichtigte Ziel von Populismus benannt wird.

Mit der praktischen Seite des Wissens wird das von den Schüler*innen explizite Verständnis von Populismus geäußert. Populismus wird von den Jugendlichen als der subjektive Anspruch auf die Richtigkeit der eigenen politischen Meinung bei fehlender Auseinandersetzung mit dem Gegenüber verstanden. Die fehlende Auseinandersetzung wird gleichgesetzt mit dem Fehlen von Argumentationen. Ein Ankerbeispiel aus den Interviews dafür ist folgendes Zitat:

Populismus wird von den Jugendlichen als der subjektive Anspruch auf die Richtigkeit der eigenen politischen Meinung bei fehlender Auseinandersetzung mit dem Gegenüber verstanden.

„Also erstmal so Halbwahrheiten erzählen, starke Aussagen machen, ohne die dann wirklich begründen zu können.“

Wird nicht mehr argumentiert, kann auch nicht mehr widersprochen werden. Dabei spielt die wer-tebezogene Dimension, die sich in der fehlenden Auseinandersetzung widerspiegelt, eine wichtige Rolle, wie folgendes Zitat zeigt:

„Dass dann halt jemand gegen Ausländer ist oder gegen Frauen und das macht dann auch viel kaputt, glaub ich, weil reden ist schwer, wenn die Meinungen so klar sind. Das ist halt auch Populismus, dass die Menschen glauben, ihre Meinung ist die richtige und dann kann man auch nicht mehr reden.“

Populismus wird mit Themen verbunden, bei dem dieser als dem eigenen Werteempfinden diametral entgegenstehend betrachtet wird (wie hier Ausländer*innen- oder Frauenfeindlichkeit). Solche Themen werden wiederholt von den Interviewten als Konfliktachsen herangezogen, um ihre eigene Abgrenzung zum Populismus zu veranschaulichen. Unter das methodische Wissen fallen die konkreten kommunikativen Stile des Populismus. Folgendes Zitat veranschaulicht dieses Wissen:

„Populismus, ja ähm, halt wenn man Sachen sagt, die einfach nicht stimmen beziehungsweise zu einfach gesagt sind. Also klar, dass beispielsweise nicht alle Flüchtlinge nach Deutschland kommen können, aber das passiert ja auch nicht. Es ist dann halt immer so übertrieben und das ist für viele Menschen auch schön, denk ich, weil es Sachen so einfach aufn Punkt bringt und man weiß dann, okay, so ist es richtig und muss sich dann nicht mehr damit weiter beschäftigen.“

Vereinfachungen und Übertreibungen sind beides wiederholt genannte Stilmittel des Populismus. Wie in diesem Beispiel treten Vereinfachungen und Übertreibungen fast synonym auf, in dem die jeweilige Vereinfachung als Übertreibung eines tatsächlichen Sachverhalts auftritt und damit den subjektiven Anspruch auf Richtigkeit stützen soll. Wenn die Jugendlichen neben dem performativen Ausdruck von Populismus Aspekte wie die „Lenkung durch Tech-Konzerne“, die Möglichkeit der Partizipation und Organisation (nach dem Motto: „Das ist halt einfach für die sich zu organisieren und ihr Weltbild zu verteilen“) sowie Bots oder algorithmisch gelenkte Aufmerksamkeitserregung genannt haben, dann ist das Ausdruck der technischen Möglichkeiten, die soziale Medien für den Populismus bieten.

Schließlich verfügen die Jugendlichen auch über ein ausdifferenziertes motivationales Wissen über Populismus auf sozialen Medien. Darunter ist die intendierte Wirkung von Populismus zu verstehen, wie sie in folgendem Zitat zum Ausdruck kommt:

Jugendliche verfügen über ein ausdifferenziertes motivationales Wissen über Populismus auf sozialen Medien.

„Ich denke, glaub ich zuerst an Meinungsmache. Also, das halt man, dass Leute versuchen, irgendwie einen von einer anderen Meinung zu überzeugen, indem sie eben sehr sehr viel auch nicht so seriöse Sachen teilen.“

Das Setzen von bestimmten Deutungsweisen wird hier mit persuasiver Intention verknüpft. Meinungsmache und Persuasion sind neben der Manipulation die auffälligsten Äußerungen der Jugendlichen.

Populismus wird durch die Jugendlichen nicht im Sinne der hier zitierten sozialwissenschaftlichen Definition wiedergegeben. Die Jugendlichen beziehen Populismus nicht auf gesellschaftliche Muster (bspw. Volk und Elite), sondern auf eine subjektive Disposition (bspw. unkritische Annahme der Richtigkeit der eigenen Meinung), die in interaktionistischen Settings, wie einer Diskussion, hervorkommt.

Wenn Populismus durch die Jugendlichen mit Polarisierung in Verbindung gebracht wird, zeigen sich, in Einklang mit der sozialwissenschaftlichen Literatur, gesellschaftliche Muster. Polarisierung

wird zum einen als kommunikativer Stil von Populist*innen verstanden. Sprich, Populist*innen bedienen sich absoluten Aussagen, die polarisierend sind. Dies zeigt sich auch in Forschungsbefunden, nach denen Populist*innen krisenrhetorische Themenbereiche mit polarisierten Argumentationen bedienen (Schemer et al. 2018; Roberts 2021, 5). Zum anderen wird Polarisierung von den Jugendlichen als eine Begleiterscheinung von Populismus verstanden. Polarisierung ist eine wichtige Ursache für Populismus, die die Jugendlichen als gesellschaftliche „Lagerstimmung“ bezeichneten. In Form einer gesellschaftlichen „Spaltung“ entfachte der Populismus aber auch selbst wieder polarisierte Fronten. Das Zusammenspiel von Populismus und Polarisierung lässt sich auch theoretisch untermauern: Populismus baut u. a. auf einer moralisierten Unterscheidung zwischen „gutes/reines Volk“ und „böse/korrupte Eliten“ auf und enthält damit immer eine Dichotomie, in der sich diskursiv Polarisierung entwickeln kann (dazu auch: Wolkenstein 2019, 56).

Während die Jugendlichen Populismus subjektivieren, sehen sie Polarisierung als gesellschaftliches Problem an. Dabei thematisierten sie eher die ideologische Polarisierung, wenn bestimmte wahrgenommene Fronten anhand von einzelnen Themen veranschaulicht wurden.

Während die Jugendlichen Populismus subjektivieren, sehen sie Polarisierung als gesellschaftliches Problem an.

These 2: Jugendliche handeln auf sozialen Medien weder in Filterblasen noch Echokammern.

Die interviewten Jugendlichen pflegen zwar ein konsensorientiertes Netzwerk auf sozialen Medien und sind von direkten Populismuserfahrungen, also populistischen Äußerungen aus dem eigenen Freundeskreis nicht betroffen, begegnen aber in anderen Zusammenhängen auf sozialen Medien Populismus. Damit zeigt sich, dass bei der Nutzung sozialer Medien durch Jugendliche prinzipiell keine homogenen Informationsrepertoires vorherrschen. Dieses Ergebnis bestätigt damit das Fehlen empirischer Evidenzen für die Existenz von sich bestätigenden Informationsumgebungen (Begenat 2016, 315; Stark et al. 2021, 308).

Eher scheint es zuzutreffen, dass Disruptionen zur eigenen politische Meinung wahrgenommen werden können, aber gleichzeitig dann auch ignoriert werden. Ein Ankerbeispiel für diese Haltung zeigt folgendes kurzes Zitat:

„Natürlich kriegt man so etwas auch manchmal so auf Social Media mit, aber da ist man nicht irgendwie persönlich betroffen.“

Hier zeigt sich ein übergreifendes Muster. Während das eigene Netzwerk unbetroffen vom Populismus zu sein scheint, wird Populismus als gesellschaftliches Phänomen problematisiert. Dies zeigt

sich beispielsweise, wenn die Jugendlichen von einem „gemeinsamen Aufregen“ über Populismus berichten oder wenn sie sich freuen, „wenn meine Freunde was posten“, was dann dem eigenen Werteempfinden entspricht. Mit Blick auf den Populismus über das eigene Netzwerk hinaus entsteht aber ein Gegenbild, wie folgendes Zitat zeigt:

„Ich glaube eher, dass es schlimmer wird [der Populismus], gut Corona geht irgendwann hoffentlich, aber die Menschen sind halt trotzdem noch da mit ihrer Meinung und das kann man denen auch nicht nehmen und es gibt ja auch andere Themen wie Klima, das bleibt auf jeden Fall und Populismus und so ne Zweilagerstimmung also bleibt schon weiterhin auf jeden Fall.“

Dem Populismus wird auf gesellschaftlicher Ebene eine große Bedeutung zugeschrieben. Dabei wird wiederholt auf eine Spaltung in zwei Lager verwiesen. Für diese Entwicklung sehen die Jugendlichen – konträr zu ihrem eigenen Medienhandeln – die sozialen Medien als mitverantwortlich. Insbesondere die konsumorientierten Plattformbetreiber*innen mit ihren algorithmisch-personalisierten Angeboten und einer nicht näher beschriebenen Ausnutzung menschlicher Psyche werden hier als Gründe angeführt. Ebenso verweisen die Jugendlichen auf sich verstärkende Echokammern in populistischen Netzwerken:

„Also bei Social Media wird halt viel gepostet und du kannst nicht alles kontrollieren, irgendwo findet sich immer was, was halt nicht geht und das ist auch das gefährliche, manche sehen halt immer wieder so was und denken dann, okay das ist wahr und wenn die dann mal was andres mitkriegen, denken die okay, das ist falsch.“

Die Reflexion der Jugendlichen über deren Medienhandeln ist somit ambivalent, folgt aber einer prinzipiellen Unterscheidung zwischen der eigenen Lebenswelt und der Wahrnehmung gesellschaftlicher Wirklichkeit. Für die eigene Lebenswelt wird eine Konsensorientierung ausgemacht, in der die sozialen Medien den eigenen wertekonformen Freundeskreis duplizieren. Für den Bezug zur Gesellschaft hingegen werden soziale Medien als Beförderer von Populismus betrachtet, welcher die

Die Reflexion der Jugendlichen über deren Medienhandeln ist ambivalent, folgt aber einer prinzipiellen Unterscheidung zwischen der eigenen Lebenswelt und der Wahrnehmung gesellschaftlicher Wirklichkeit.

Gesellschaft spaltet. Sprachlich manifestieren die Jugendlichen diesen Unterschied durch personaldeiktische Ausdrücke wie „andere“, „viele“, „manche Leute“ oder gar „Jüngere“.

Die Nutzung sozialer Medien scheint zu einer erhöhten Wahrnehmung konfrontierender Meinungen zu führen. Damit einher geht nun aber gerade kein deliberativer Aushandlungsprozess, sondern eine Verzerrung des Meinungsklimas in polarisierte Fronten. Die wiederum bringt eine wahrgenommene Schwächung gesamtgesellschaftlichen Zusammenhalts bei gleichzeitiger Stärkung von gruppenbezogenen ‚Binnen-Zusammenhalt‘ mit sich.

These 3: Jugendliche handeln auf sozialen Medien nach geteilten Werten.

Der Grund für die Konsensorientierung der Jugendlichen bezüglich ihrer eigenen Lebenswelt könnte in einer Logik der Vergemeinschaftung liegen. Ein Anhaltspunkt dafür ist die These der sozialen Homophilie, nach der sich das soziale Netzwerk der Jugendlichen (auch) online aus Menschen speist, zu denen ein Wertekonsens besteht („value homophily“). Dieser Wertekonsens konnte bereits in den USA als politisch motiviert nachgewiesen werden (Colleoni et al. 2014). Hierbei stellt sich erstens die Frage, inwieweit auch in Deutschland ein (politisch) motivierter Wertekonsens als Bedingung für das soziale Online-Netzwerk der Jugendlichen vorherrscht. Hinweise, dass es einen Wertekonsens gibt, zeigt folgendes Zitat:

Der Grund für die Konsensorientierung der Jugendlichen bezüglich ihrer eigenen Lebenswelt könnte in einer Logik der Vergemeinschaftung liegen.

„Ähm, auf jeden Fall. Das Problem ist halt bloß, einfach weil ich ja halt in einer Umgebung bin, die halt alle relativ ähnliche politische Meinung haben. Deswegen, ich auch meine politische Meinung habe, glaube ich, zum großen Teil. Ähm, kam das halt nicht wirklich zu Kontroversen oder so, ähm, starken Diskussion, sondern es ging dann halt eher darüber, ja das find ich scheiße, ja, ich auch.“

Das Wissen über Populismus und die soziale Homophilie zeigt, dass es den Jugendlichen wichtig erscheint, sich nicht nur mit den Werten für etwas zu identifizieren, sondern vor allem zu wissen, von wem man sich abzugrenzen hat.

Dabei zeigt sich eine Differenz zwischen dem „Binnen-Zusammenhalt“, also dem partikularistischen Zusammenhalt im Freund*innenkreis, und dem „Zwischen-Zusammenhalt“, also einem gesamtgesellschaftlichen Zusammenhalt. Beim gesamtgesellschaftlichen Zusammenhalt divergieren Wahrnehmung und Vorstellung. Während in der Wahrnehmung eine unüberbrückbare Kluft zwischen vom Populismus durchdringenden Strömungen und der lebensweltlichen Harmonie der Jugendlichen herrscht, vermitteln die Jugendlichen eine normative Position des gesamtgesellschaftlichen Zusammenhalts und fordern diesen (bildungs-)politisch ein. Inwiefern die Ergebnisse damit Hinweise für

eine affektive Polarisierung geben, ist bei der einseitigen Stichprobe nur zu vermuten. Da die affektive Polarisierung auf eine wechselseitige Ablehnung politisch Andersdenkender hinweist (Helbling und Jungkunz 2020) und in diesem Fall ein sehr homogenes Milieu der Jugendlichen interviewt wurde, kann somit nur eine einseitige Ablehnung festgestellt werden.

Daran anschließend wird, vor allem beim Umgang mit Populismus auf den sozialen Medien, auf die Unwahrscheinlichkeit einer diskursiven Aushandlung zwischen Populist*innen und Nicht-Populist*innen hingewiesen.

„Naja, was ich halt auch meinte, dass so Aussagen immer so absolut sind. Also es gibt nur dafür oder dagegen und das ist halt schon spalterisch und das merkt man auch dass das schon angekommen ist bei uns, das man mitkriegt, okay, irgendjemand redet nicht mehr mit jemand anderem, weil der oder die das gesagt hat.“

Die defätistische Haltung der Jugendlichen ist im praktischen Wissen über Populismus schon vorbereitet. Dieser wird verstanden als Anspruch auf Richtigkeit der eigenen politischen Meinung bei fehlender Auseinandersetzung mit dem Gegenüber. Auch hier stellt sich nun die Frage, ob die soziale Homophilie ursächlich für den pessimistischen Blick der Jugendlichen gegenüber einer kommunikativen Aushandlung zwischen ihnen selbst und den von ihnen als Populist*innen bezeichneten Akteur*innen ist.

Fazit

Die Interviews mit Jugendlichen zeigen einen differenzierten Blick auf das von ihnen selbst wahrgenommene Medienhandeln. Die Jugendlichen greifen bei der Bestimmung von Populismus und Polarisierung auf eigene Wissensvorräte zurück. Dabei ist jedoch eine deutliche Diskrepanz auszumachen zwischen den eigenen Vorstellungen, was Populismus ist, und den sozialwissenschaftlichen Definitionen von Populismus. Hier stellt sich die Frage, inwieweit diese Unschärfe zu einer möglichen Fehleinschätzung populistischer Kommunikation, gerade auch auf sozialen Medien, aufseiten der Jugendlichen führt.

Die Jugendlichen greifen bei der Bestimmung von Populismus und Polarisierung auf eigene Wissensvorräte zurück. Dabei ist eine deutliche Diskrepanz auszumachen zwischen den eigenen Vorstellungen und den sozialwissenschaftlichen Definitionen von Populismus.

Es zeigt sich generell, dass die Jugendlichen zwischen der Bedeutung von sozialen Medien für ihr eigenes Medienhandeln und der Bedeutung von sozialen Medien auf gesellschaftlicher Ebene differenzieren. Während soziale Medien den eigenen konsensorientierten Freundeskreis online rahmen, werden sie problematisiert, wenn es um deren Breitenwirkung geht. Möglicherweise spielt hier der Third-Person-Effekt eine Rolle, nach dem Individuen den Einfluss medialer Wirkungen bei anderen als höher betrachten als bei sich selbst (Katz und Aspden 1997). In Zusammenhang mit der allgemein gestiegenen Bedeutung von Populismus und Polarisierung, die auch in den Interviews als mögliche soziale Erwünschtheit eine Rolle spielt, lässt sich die Problematisierung gesellschaftlicher Zustände als Kultivierungseffekt besser verstehen.

Diese von den Jugendlichen vorgenommene Differenzierung veranschaulicht sehr gut, dass die Bedeutung sozialer Medien nur kontextbezogen sinnvoll ist. Bei der Frage, ob soziale Medien grundsätzlich durch ihre technische Infrastruktur zu einer Polarisierung führen, ist durchaus Vorsicht geboten. Soziale Medien können über das gezielte Filtern, Auswählen und Erstellen von Informationen dazu genutzt werden, die eigenen politischen Überzeugungen zu stützen.

Soziale Medien können über das gezielte Filtern, Auswählen und Erstellen von Informationen dazu genutzt werden, die eigenen politischen Überzeugungen zu stützen.

Jedoch ist auch zu vermerken, dass die Konzepte von Echokammer und Filterblase selbst einen simplifizierenden Impetus in sich tragen, den Bruns mit „ill-defined ideas“ beschreibt (2019, 117). Dahinter liegt die Annahme, dass die beiden Konzepte selbst nicht trennscharf definiert sind und die menschliche Informationsaneignung zu stark verkürzen. Stark et al. (2021) sehen bisher keine empirischen Evidenzen für die Existenz von sich bestätigenden Informationsumgebungen. Viel eher scheint die Nutzung von sozialen Medien zu einer steigenden Zahl konfrontierender Meinungen zu führen, wie auch die Interviews zeigen.

Dass soziale Medien durch ihre technische Infrastruktur zu Polarisierung beitragen können, ist jedoch unstrittig. Vor allen an den rechtspopulistischen Rändern lösen sie Polarisierungseffekte aus (Helbling und Jungkunz 2020), indem soziale Medien verfestigte Meinungen verstärken können (Sung und Lee 2015). Ebenso verweisen die vielseitigen Synergieeffekte zwischen sozialen Medien und populistischen Kommunikationspraktiken, wie fehlende journalistische Gatekeeper*innen, algorithmische Belohnung von Skandalisierung und niedrigschwellige Community-Bildung, auf das Polarisierungspotenzial. Dabei kommt es jedoch immer auch auf die sozial-praxisbezogenen Ebene der*des Medienhandelnden an. Bestimmte Einstellungen, wie Autoritarismus und Demokratiefeindlichkeit, tragen vor allem an den politischen Rändern zu Polarisierung bei. Aber auch mit Blick auf die eher linksliberalen, gut gebildeten Jugendlichen zeigen sich Polarisierungseffekte

durch die klare themenbezogene Abgrenzung gegenüber Dritten, den fehlenden Kontakt mit Andersdenkenden und die fehlende Kommunikationsbereitschaft. Der Einfluss sozialer Medien dafür scheint aber grundsätzlich nicht überaus groß zu sein. Die jugendlichen Sozialbeziehungen unterscheiden sich nicht von jenen Beziehungen, die die Jugendlichen abseits von sozialen Medien aufrechterhalten. Viel eher scheint hier doch die Hypothese der „social augmentation“ (Katz und Aspden 1997) zuzutreffen. Mit der ist gemeint, dass die sozialen Ressourcen Jugendlicher sich all-
gemein auf sozialen Medien online wiederfinden.

Die hier dargelegten Polarisierungstendenzen sind möglicherweise von einer Lesart, die jenseits der Binarität von „durch“ soziale Medien oder „auf“ sozialen Medien herrührt. Der mediale und politische stark aufgeladene Diskurs von einer Spaltung der Gesellschaft in unüberbrückbare Lager wirkt womöglich wesentlich grundleger bei der Selbsteinschätzung der Jugendlichen mit, als dass diese sich selbst in einem dieser Lager verorten könnten

(Mau 2022, 18). Dabei spielt der Populismus als Form einer medial wirksamen Erzählung von „oben“ und „unten“ und von „jetzt“ oder „nie mehr“ eine viel größere Rolle als die technische Infrastruktur sozialer Medien, die dann mitunter auch verkürzt als Ausgangspunkt einer „Kultur der Assholery“ (Precht und Welzer 2022, 14) herangezogen wird.

Die hier dargelegten Polarisierungstendenzen sind möglicherweise von einer Lesart, die jenseits der Binarität von „durch“ soziale Medien oder „auf“ sozialen Medien herrührt.

Johannes Gemkow, Dr., ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Forschungsinstitut Gesellschaftlicher Zusammenhalt (FGZ), Teilstandort Leipzig. Am FGZ forscht Johannes Gemkow über den Zusammenhang zwischen gesellschaftlichem Zusammenhalt und (teil-)öffentlicher Kommunikation populistischer Gruppierungen und Jugendlicher auf sozialen Medien.

Literaturverzeichnis

Begenat, Matthias (2016). Öffentlichkeit – für alle? Wiesbaden, Springer VS.

Bruns, Axel (2019). Are filter bubbles real? Cambridge, Wiley John + Sons.

Colleoni, Elanor/Rozza, Alessandro/Arvidsson, Adam (2014). Echo Chamber or Public Sphere? Predicting Political Orientation and Measuring Political Homophily in Twitter Using Big Data. *Journal of Communication* 64 (2), 317–332. <https://doi.org/10.1111/jcom.12084>.

- Corbin, Juliet M./Strauss, Anselm L. (2015), *Basics of qualitative research. Techniques and procedures for developing grounded theory*. 4. Aufl., Los Angeles, SAGE.
- Gemkow, Johannes /Ganguin, Sonja (2023), *Populismus auf Social Media – Ein praxeologischer Ansatz*. In: Baris Ertugrul/Ullrich Bauer (Hg.). *Sozialisation und gesellschaftlicher Zusammenhalt. Aufwachsen in Krisen und Konflikten*. Frankfurt, Campus, 61–90.
- Habermas, Jürgen (2022). *Ein neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit und die deliberative Politik*. Berlin, Suhrkamp.
- Helbling, Marc/Jungkunz, Sebastian (2020). *Social divides in the age of globalization*. *West European Politics* 43 (6), 1187–1210. <https://doi.org/10.1080/01402382.2019.1674578>.
- Katz, James E./Aspden, Philip (1997). *A nation of strangers?* *Communication of the ACM* 40 (12), 81–86. <https://doi.org/10.1145/265563.265575>.
- Lewandowsky, Marcel (2022). *Populismus. Eine Einführung*, Wiesbaden, Springer VS.
- Mau, Steffen (2022). *Kamel oder Dromedar? Zur Diagnose der gesellschaftlichen Polarisierung*. *Merkur* 76 (874), 5–18.
- Mau, Steffen/Lux, Thomas/Gülzau, Fabian (2020). *Die drei Arenen der neuen Ungleichheitskonflikte. Eine sozialstrukturelle Positionsbestimmung der Einstellungen zu Umverteilung, Migration und sexueller Diversität*. *Berliner Journal für Soziologie* 30 (3-4), 317–346. <https://doi.org/10.1007/s11609-020-00420-8>.
- Mudde, Cas (2004). *The Populist Zeitgeist*. *Government and Opposition* 39 (4), 541–563. <https://doi.org/10.1111/j.1477-7053.2004.00135.x>.
- Neubaum, German (2020). *Polarisierung*. In: Isabelle Borucki/Katharina Kleinen-von Königslöw/Stefan Marschall/Thomas Zerback (Hg.). *Handbuch Politische Kommunikation*, Wiesbaden, Springer VS, 1–16.
- Precht, Richard David/Welzer, Harald (2022). *Die vierte Gewalt. Wie Mehrheitsmeinung gemacht wird, auch wenn sie keine ist*, Frankfurt am Main, Fischer.
- Roberts, Kenneth M. (2021). *Populism and Polarization in Comparative Perspective: Constitutive, Spatial and Institutional Dimensions*. *Government and Opposition* 57 (4), 1–23. <https://doi.org/10.1017/gov.2021.14>.
- Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2019). *Lehrplan Gymnasium. Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung/Wirtschaft*. Online verfügbar unter <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php?lplanid=76&lplansc=1IrlLTgST50TPa55GLt6b&token=0784950715b51a5f262b4a46dd079278> (abgerufen am 23.09.2023).
- Schemer, Christian/Wirth, Werner/Wettstein, Martin/Müller, Philipp/Schulz, Anne/Wirz, Dominique (2018). *Wirkung populistischer Kommunikation. Populismus in den Medien, Wirkungen und deren Randbedingungen*. *Communicatio Socialis* 51 (2), 118–130. <https://doi.org/10.5771/0010-3497-2018-2-118>.
- Schnetzler, Simon/Hurrelmann, Klaus (2021). *Trendstudie: „Jugend in Deutschland“*. Große Herausforderungen nach dem Corona-Schock. Winter 2021/22. <https://doi.org/10.17879/84049608080>.
- Stark, Birgit/Magin, Melanie/Jürgens, Pascal (2021). *Maßlos überschätzt. Ein Überblick über theoretische Annahmen und empirische Befunde zu Filterblasen und Echokammern*. In: Mark Eisenegger/Marlis Prinzing/Patrik Ettinger/Roger Blum (Hg.). *Digitaler Strukturwandel der Öffentlichkeit*, Wiesbaden, Springer VS, 303–321.
- Sung, Kang Hoon/Lee, Moon J. (2015). *Do Online Comments Influence the Public's Attitudes Toward an Organization? Effects of Online Comments Based on Individuals' Prior Attitudes*. *The Journal of Psychology* 149 (3-4), 325–338. <https://doi.org/10.1080/00223980.2013.879847>.
- Wolkenstein, Fabian (2019). *Populismus und Volkssouveränität*. In: Ralf Mayer/Alfred Schäfer (Hg.). *Populismus – Aufklärung – Demokratie*. Baden-Baden, Nomos, 45–65.



**„ES ZEIGT SICH GENERELL,
DASS DIE JUGENDLICHEN
ZWISCHEN DER BEDEUTUNG
VON SOZIALEN MEDIEN FÜR
IHR EIGENES MEDIENHANDELN
UND DER BEDEUTUNG VON
SOZIALEN MEDIEN AUF
GESELLSCHAFTLICHER EBENE
DIFFERENZIEREN. WÄHREND
SOZIALE MEDIEN DEN EIGENEN
KONSENSORIENTIERTEN
FREUNDESKREIS ONLINE
RAHMEN, WERDEN SIE
PROBLEMATISIERT, WENN ES UM
DEREN BREITENWIRKUNG GEHT.“**

Johannes Gemkow



TEIL II
**REGRESSIVE
PLATTFORM-KULTUREN**

Self-Care, Mental Health und Antifeminismus – visuelle Strategien antifeministischer Influencerinnen auf TikTok und Instagram

Mareike Fenja Bauer (European New School of Digital Studies) & Viktoria Rösch (Frankfurt University of Applied Science)

In diesem Beitrag werden die medialen Praktiken antifeministischer Influencerinnen auf TikTok und Instagram rekonstruiert und insbesondere inhaltliche Anknüpfungspunkte an Self-Care-Diskurse in den sozialen Medien ins Zentrum der Analyse gestellt. Die zentrale These ist, dass die inhaltlichen Verknüpfungen von Self-Care-Kultur und ideologischem Traditionalismus die politische Agenda antifeministischer Influencerinnen verschleiern und das vermeintlich unpolitische Individuum ins Zentrum stellen. Der Beitrag macht damit auf die Verschränkungen neoliberaler Logiken und autoritärer Ideologien aufmerksam. Zu diesem Zweck wird das zugrundeliegende Verständnis von Antifeminismus skizziert, um das Phänomen der antifeministischen Influencerinnen zu konzeptualisieren. Anhand vier empirischer Beispiele werden zwei verschiedene Typen antifeministischer Influencerinnen und deren jeweils spezifische Verbindungslinien an Debatten um Self-Care herausgearbeitet.

Empfohlene Zitierung:

Bauer, Mareike Fenja/Rösch, Viktoria (2023). Self-Care, Mental Health und Antifeminismus – visuelle Strategien antifeministischer Influencerinnen auf TikTok und Instagram. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 60–77.

Schlagwörter:

Antifeminismus, Social Media, politisches Influencing, Self-Care, rechte Anschlussstellen, ideologischer Traditionalismus



**„EXEMPLARISCH WIRD
DEUTLICH, DASS ES
DER RÜCKGRIFF AUF
THEMENKOMPLEXE DER
NEOLIBERALEN SELF-CARE-
KULTUR ANTIFEMINISTISCHEN
INFLUENCERINNEN
ERMÖGLICHT, IHRE
IDEOLOGISCHEN
ÜBERZEUGUNGEN ZU
VERMARKTEN UND
ANTIFEMINISTISCHE INHALTE
ZU DEPOLITISIEREN.“**

Mareike Fenja Bauer & Viktoria Rösch

Einleitung

Als zentrales Ideologiefragment dient Antifeminismus der autoritären Rechten weltweit zur politischen Mobilisierung und ermöglicht einen Anschluss an konservativ-bürgerliche Diskurse (Lang 2015; Meiring et al. 2018). Ein aktuelles Beispiel ist die Mobilisierung gegen Lesungen von Kinderbüchern durch Drag-Queens in Österreich und Bayern, die bis in das konservative Parteienspektrum hineinragt¹. Zentraler Ort der Verbreitung antifeministischer Narrative sind

Zentraler Ort der Verbreitung antifeministischer Narrative sind die sozialen Medien. Auf verschiedenen Plattformen findet eine transnationale Vernetzung von Akteur*innen, aber auch eine Verflechtung der Narrative statt.

die sozialen Medien. Auf verschiedenen Plattformen findet eine transnationale Vernetzung von Akteur*innen, aber auch eine Verflechtung der Narrative statt. Neben dezidiert politischer Agitation werden antifeministische Inhalte zugleich in Alltagserzählungen eingebettet und stehen neben vermeintlich nicht politischem Content. An dieser Stelle treten politische Influencer*innen oder im konkreten Falle antifeministische Influencer*innen aufs Tableau, die eine antifeministische Weltsicht verbreiten. Diese Weltsicht ist gekennzeichnet durch eine Positionierung, die sich konträr zum Feminismus verortet. Die bisherige Forschung zur Verbreitung von Antifeminismus in den sozialen Medien fokussiert vor allem auf Parteien, Religionsgemeinschaften oder Maskulinisten (bspw.: Lang und Peters 2016; Volpers 2020). Mit diesem Beitrag wollen wir eine weitere Gruppe in den Blick nehmen: Influencerinnen. Konkret interessiert, wie antifeministische Influencerinnen auf Instagram und TikTok antifeministische Inhalte mit den Themen Entschleunigung, Self-Care und Mental Health verknüpfen. Wir konstatieren eine wechselseitige Beeinflussung der medialen Aufbereitung antifeministischer Thesen bei gleichzeitiger inhaltlicher Adaption der ideologischen Elemente an (neo-)liberale Diskurse und zeigen, wie antifeministische Influencerinnen als ‚Lifestyle-Gurus‘ agieren. Zum Schluss fragen wir, vor welche besonderen Herausforderungen demokratische Gesellschaften aufgrund dieses Phänomens gestellt werden und welche Möglichkeiten der Intervention jenseits der plattformeigenen Moderationspraktiken wir sehen.

Antifeminismus

In Anlehnung an das Impulspapier „Antifeminismus – Plädoyer für eine analytische Schärfe“ (femPi et al. 2022) verstehen wir Antifeminismus als eine Ideologie, die durch unterschiedliche Ideologiefragmente

¹ Siehe für Bayern: „Geplante Drag-Lesung für Kinder sorgt für Kulturkampf in München“ (Wolf und Steinbacher 2023); siehe für Österreich: „Großangelegte Demo und Gegendemo bei Dragqueen-Lesung in Wien“ (der Standard 2023).

getragen wird. Antifeminismus stützt sich auf ein im ideologischen Traditionalismus verankertes Weltbild und ein patriarchales cis-heteronormatives Verständnis von Geschlecht (siehe z. B. Blum 2019; Lang und Fritzsche 2018). Demnach baut Antifeminismus als Ideologie auf der Idee einer je nach Ausprägung gottgegebenen oder natürlichen patriarchalen Hierarchie der Geschlechter auf (femPi et al. 2022). ‚Der Feminismus‘ dient dem Antifeminismus als Bezugspunkt und Feindbild. Dieser ist allerdings nicht identisch mit tatsächlichen feministischen Debatten und verwendeten Eigenbezeichnungen, sondern wird in pejorativer und verallgemeinernder Absicht verwendet (Blum 2019).

(Hetero-)Sexismus, Misogynie, die Vorstellung der Familie als Leitbild der Gesellschaft („Familismus“ (Notz 2015)), die Gegner*innenschaft zur sexuellen, reproduktiven und geschlechtlichen Selbstbestimmung, Queerfeindlichkeit sowie die verschwörungserzählerische Idee eines allmächtigen Feminismus dienen dem Antifeminismus als Ideologiefragmente, die je nach Ausprägung sowie Kontext unterschiedlich auftreten und gewichtet sein können (femPi et al. 2022).

Die im Antifeminismus zentrale Cis- und Heteronormativität schließt an das alltägliche Geschlechterwissen an und dient als Brückennarrativ (Mayer 2021; Meiering et al. 2018). Antifeminismus tritt häufig mit anderen Ideologien der Ungleichheit auf, fungiert als ideologische Brücke zwischen verschiedenen politischen Lagern und erfüllt eine „Scharnierfunktion“ (Lang und Peters 2015) für antidemokratische Akteur*innen in die sogenannte bürgerliche Mitte. Antifeminismus stellt damit eine besondere Gefahr für pluralistische und liberale Gesellschaften dar und ist kein randständiges Phänomen, sondern lässt sich in sämtlichen sozialen Milieus und politischen Lagern finden (Blum 2019).

Politische Influencer*innen

Wir verstehen antifeministische Influencer*innen als Unterkategorie politischer Influencer*innen. In Anlehnung an Maly (2020) und Rösch (2022, 2023a) werden politische Influencer*innen in diesem Beitrag wie folgt definiert: Politische Influencer*innen sind Social-Media-Nutzer*innen, die politische Narrative verbreiten, indem sie die Praktiken des (kommerziellen) Influencings strategisch nutzen. Ergo definieren wir sie über die zu beobachtenden medialen Praktiken und nicht über die Reichweite (z. B. Anzahl der Follower*innen, Views etc.) oder die Reaktionen anderer User*innen. Weiterhin sagt die Reichweite nur bedingt etwas über die parasozialen Beziehungen von Publikum und Influencer*in aus (Einstein 2020). Geht es um (politische) Meinungsbildungsprozesse auf sozialen Medien, sind aber diese parasozialen

Politische Influencer*innen sind Social-Media-Nutzer*innen, die politische Narrative verbreiten, indem sie die Praktiken des (kommerziellen) Influencings strategisch nutzen.

Beziehungen zwischen Influencer*innen und Follower*innen essenziell (Lou 2022; Abdulmajeed und El-Ibiary 2020). Mit Blick auf das etablierte Konzept der politischen Meinungsführerschaft weisen Lazarsfeld et al. (1944) zudem darauf hin, dass Meinungsführer*innen besonders dann einflussreich sind, wenn das Publikum dem politischen Thema unerwartet ausgesetzt ist (Lazarsfeld et al. 1944, 15). Zentral ist daher das Suggestieren einer emotionalen Nähe zwischen Influencer*in und ‚Community‘. Diese parasoziale Beziehung wird hergestellt, indem die User*innen, als Freund*innen adressiert, durch Fragen vermeintlich mit einbezogen und vermeintlich intime Alltagsmomente performiert werden (Rösch 2023b, 28f.). Diese Einblicke werden verknüpft mit antifeministischen Inhalten. Demnach verbreiten antifeministische Influencer*innen eine antifeministische Weltsicht. Das Phänomen beschränkt sich nicht nur auf Maskulinisten innerhalb der sogenannten „Manosphere“ (Nagle 2017), auch Frauen agieren als antifeministische Influencerinnen insbesondere auf viel genutzten Plattformen wie Instagram und TikTok.

Ein weitverbreitetes Sujet auf TikTok und Instagram sind Beiträge zu Self-Care und Wellness (Baker und Rojek 2020; Baker 2022). Dieses zunächst unpolitisch erscheinende Themenfeld bietet überraschende Anknüpfungspunkte für antifeministische Inhalte. Den Anschluss an die neo-liberale Wellness-Culture nehmen wir im Themenkomplex Entschleunigung, Self-Care und Mental Health in den Blick. Dafür greifen wir auf qualitativ-empirische Daten aus zwei laufenden Dissertationsprojekten zurück, die

Das zunächst unpolitisch erscheinende Themenfeld Self-Care und Wellness bietet überraschende Anknüpfungspunkte für antifeministische Inhalte.

mediale Praktiken (neu-)rechter bzw. antifeministischer Influencerinnen auf Instagram und TikTok zum Gegenstand haben und mit zwei unterschiedlichen methodischen Zugängen arbeiten: zum einen mittels multi-modalen inhaltsanalytischen Ansätzen (Serafini und Reid 2019; Jewitt 2016), zum anderen mittels Grounded Theory (Corbin und Strauss 2015) und rekonstruktiver Bildanalyseverfahren (Breckner 2012; Müller 2016). Die multi-modale Inhaltsanalyse ermöglicht es, die verschiedenen Modi der Kommunikation (z. B. Screentext, Bildsprache, Gestik, Mimik, Audios etc.) in den Blick zu nehmen. Der zweite Zugang analysiert die visuelle Struktur des Gesamt-Accounts in Relation zur textlichen Ebene und wirft darüber hinaus einen Fokus auf einzelne Beiträge. Betrachtet wurden die einzelnen Posts als Analyseeinheit im Kontext des gesamten Social-Media-Auftritts der entsprechenden Influencerinnen. Die hier präsentierten Ergebnisse bilden lediglich einen kleinen Ausschnitt aus den beiden Projekten, weswegen insbesondere die Rekonstruktion der visuellen Ebene nur begrenzt Raum in der Darstellung einnimmt (für einen tieferen Einblick siehe Rösch 2023b und Bauer 2023b).

Antifeministische Influencerinnen als Lifestyle-Gurus

Zentral für die Wellness Culture ist eine kommerzialisierte Selbstfürsorge (Rahbari 2023). Zahlreiche Influencer*innen präsentieren sich auf Social-Media-Plattformen als Lifestyle-Gurus, die beispielsweise Ratschläge für das eigene Wohlbefinden mit Spiritualität verknüpfen und durch Bücher, Workshops oder Coachings samt Werbeeinnahmen Self-Care und Mental Health zu ihrem Geschäftsmodell machen (Baker 2022; Rahabri 2023). Diese neoliberale Self-Care-Kultur appelliert an die eigene Verantwortung für die mentale Gesundheit, wobei die Darstellung des vermeintlich eigenen Lebens als Werbefläche dient.

Themenkomplexe wie Familie, Ehe und die Gegner*innenschaft zu reproduktiven Rechten sind stark verankert innerhalb des Antifeminismus (siehe Blum 2019), aber auch im Feld der Self-Care-Kultur tauchen antifeministische Influencer*innen auf. Durch den Rückgriff auf die weitverbreitete Self-Care-Kultur (Baker 2022) besteht die Gefahr eines Mainstreamings antifeministischer Inhalte – also die Etablierung antifeministischer Inhalte im sogenannten Mainstream und die Verschiebung von dem, was als gesellschaftlich akzeptiert verstanden wird (siehe Nettelblatt 2023).

Im Folgenden soll die Verknüpfung von Self-Care-Kultur und ideologischem Traditionalismus sowie die damit einhergehende Verschleierung der politischen Agenda anhand zwei Typen antifeministischer Influencerinnen aufgezeigt werden: TradWives und spiritueller Coaches.

TradWife und ästhetisierte Entschleunigung

Die Verknüpfung von Lifestyle-Influencing und ideologischem Traditionalismus zeigt sich vor allem in der Figur der TradWife (*Traditional Wife*). Die TradWife ist eine Selbstbezeichnung und hat ihren Ursprung in Reddit-Foren (Mattheis 2021). TradWives propagieren ein konservatives und traditionelles Bild von Geschlecht mit einer klaren geschlechtlichen Aufgabenverteilung. Eng verknüpft sind TradWives mit der Vorstellung einer *weißen* Vorherrschaft (*white supremacy*) (Di Sabati und Hughes 2021; Mattheis 2021). TradWives waren zunächst ein Social-Media-Phänomen der US-amerikanischen Alt-Right-Bewegung, verbreiten sich aber zunehmend transnational.

Die Verknüpfung von Lifestyle-Influencing und ideologischem Traditionalismus zeigt sich vor allem in der Figur der TradWife.

Exemplarisch für TradWives sollen hier der deutschsprachige Account @freyarosi (Instagram) und der US-amerikanische Account @EsteecWilliams (TikTok) besprochen werden. Beide Accounts prägen den Diskurs über TradWives und wurden bereits in den Medien thematisiert (siehe z. B.: Barkey 2022, Brause et al. 2022). Darüber hinaus verwenden beide selbst die Bezeichnung affirmativ. @EsteecWilliams nutzt

den Terminus Tradwife, @freyarosi die eingedeutschte Variante mit dem Hashtag #traditionellefrau. Das Gesicht hinter dem Account @freyarosi ist zudem als rechte Aktivistin bekannt (Rösch 2023b: 32). Wie für TradWives kennzeichnend, stellen @freyarosi und @EsteeWilliams ein vermeintlich ‚harmonisches, traditionelles Leben‘ dar, eine Art Phantasma als Gegenbild zum hektischen Alltag der Moderne (Kiosayava et al. 2022, 41). Sie inszenieren sich als Lifestyle-Gurus (Baker und Rojek 2020) und verknüpfen ihre Kritik an der Moderne mit der Ablehnung des Feminismus. Der Account @freyarosi greift gezielt den Themenkomplex Entschleunigung und Self-Care auf, beispielsweise durch die Verwendung von Hashtags wie #slowliving, #Entschleunigung oder #Selfcare.

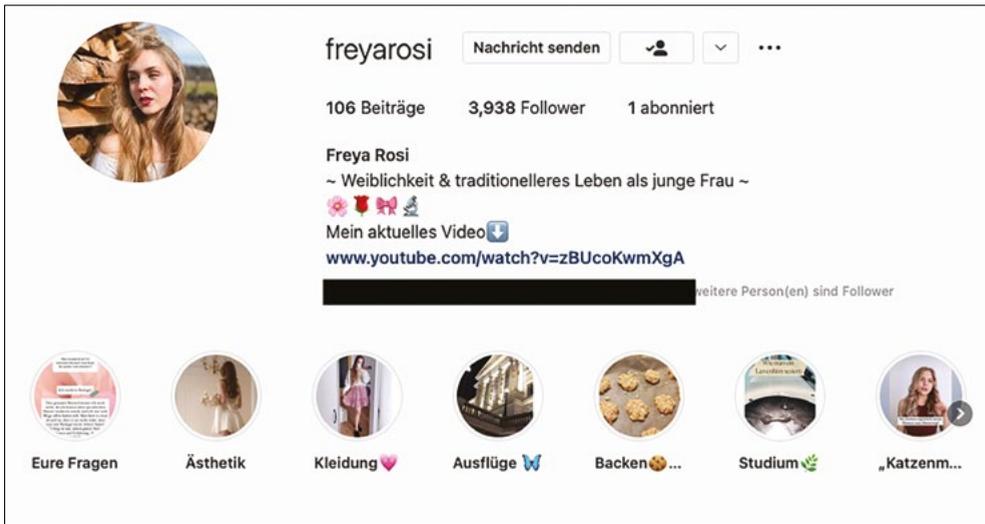


Abb. 1: Screenshot Instagram-Account @freyarosi (<https://instagram.com/freyarosi/>; Aufnahmedatum: 24.06.2022. Geschwärzt.)

Der verkörperte Traditionalismus wird eingeflochten in Self-Care-Diskurse, das Konzept des Slowliving mit Heimat verbunden. Traditionalität ist für sie ein ganzheitliches Konzept (@freyarosi 01.01.2022). Einen zentralen Stellenwert nimmt die ästhetische Care-Arbeit als elementare Aufgabe von Frauen für die traditionelle Gemeinschaft ein (etwa Backen, das ‚Heim‘ dekorieren, aber auch sich selbst ‚schön machen‘). Sowohl @freyarosi als auch @EsteeWilliams verknüpfen die ‚traditionelle‘ Lebensführung eng mit dem Sinn für das Schöne und Feminität, die als explizit antifeministisch verstanden wird. Die Ästhetisierung des traditionellen Lebens passt dabei zu den Sehgewohnheiten der beiden Plattformen und knüpft an die permanente Ästhetisierung von Alltäglichem durch Influencer*innen an (Nymoer und Schmitt 2021, 70).

Der verkörperte Traditionalismus wird in Self-Care-Diskurse eingeflochten.

„Auch als junge Studentin kann man sich Magie und Romantik im Alltag schaffen. Das geht gut durch Schönheit, in jeder Form. Man kann, angefangen mit Sichtbarem, sich selbst liebevoll zurecht machen, sich immer wieder Kleidung anziehen, in der man sich schön und besonders fühlt. Dann kann man seine Umgebung schön gestalten, mit Dekoration wie Blumen, Kerzen oder was auch immer einem entspricht. Man kann spazieren gehen und die Natur für das schätzen, was sie in jeder Jahreszeit an Schönheit zu bieten hat.“ (@freyarosi 12.06.2021)

@freyarosi spricht nicht nur von ästhetischer Care-Arbeit am Selbst und im häuslichen Umfeld, sondern empfiehlt auch einen ästhetisierenden Blick auf ‚die Natur‘ zu werfen. Ein bekanntes Narrativ aus Self-Care-Diskursen: Ziel ist nicht die Verhältnisse als solche, sondern lediglich den Blick auf die Verhältnisse zu verändern. Auch @EsteeWilliams, die mit circa 106.000 Follower*innen und Millionen von Videoaufrufen als eine der bekanntesten Vertreterinnen der sogenannten TradWife-Community zählt, greift auf die ästhetisierende Darstellung von Weiblichkeit und Self-Care-Kultur zurück.



Abb. 2: Screenshot TikTok-Account @EsteeWilliams (<https://www.tiktok.com/@esteeWilliams/video/7121204813890669870?lang=de-DE> (17.07.22), zuletzt aufgerufen am 19.05.2023)

Der zu sehende Screenshot (Abb. 2) ist Teil eines TikToks, welches einen „day of pampering“ (Tag der Verwöhnung) darstellt. Dort zeigt sie die Zubereitung von gesundem Essen, Schönheitspflege

und präsentiert sich in einem neu gekauften Kleid. Die TikTokerin inszeniert diese Darstellung als Teil ihres Lebens als TradWife und schließt damit ähnlich wie @freyarosi an die Ästhetisierung und Verknüpfung von ideologischem Traditionalismus und Self-Care-Kultur an.

Dem vermeintlich entschleunigten Lebensstil wird ‚der Feminismus‘ gegenübergestellt. Hier offenbart sich der im ideologischen Traditionalismus verankerte Antifeminismus.

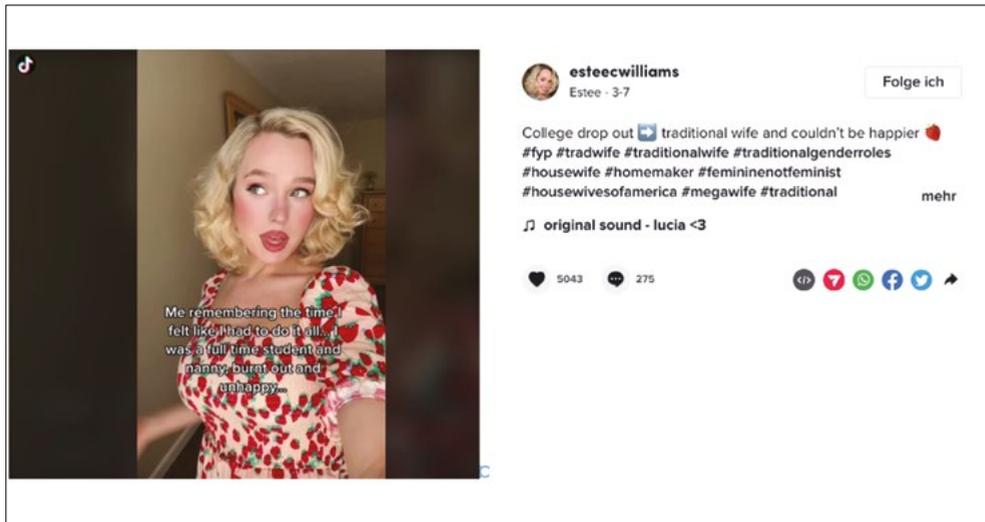


Abb. 3: Screenshot TikTok-Account @EsteeceWilliams (<https://www.tiktok.com/@esteecewilliams/video/7207863085166578990?lang=de-DE> (07.03.2023), zuletzt aufgerufen am 07.03.2023)

In Abbildung 3 ist zu sehen, wie die Influencerin durch Screentext und dazugehöriger Caption ihre antifeministische Haltung mit dem Themenkomplex Entschleunigung, Self-Care und Mental Health verknüpft. @EsteeceWilliams teilt durch den Screentext die Erzählung, dass sie früher das Gefühl habe, ‚alles‘ zu machen („I had to do it all“) und als Vollzeit-Studentin und Nanny überlastet („burnt out“) und unglücklich gewesen sei. In der nächsten Videosequenz (Abb. 4) betont sie, dass sie nun durch ihre Entscheidung für das Leben als TradWife von diesem gesellschaftlichen Druck befreit sei („Now I’m finally liberated from all the pressure society placed on me. Living a traditional marriage cleaning our home and cooking food from scratch for my husband“).@freyarosi benennt ebenfalls die gesellschaftlichen Verhältnisse und schreibt:

„Ironischerweise wurde aus der Befreiung der Frau das Drängen in einen neuen Lebensentwurf, der geprägt durch Materialistisches ist.“ (@freyarosi 14.01.2021)



Abb. 4: Screenshot TikTok-Account @EsteeWilliams (<https://www.tiktok.com/@esteeewilliams/video/7207863085166578990?lang=de-DE> (07.03.2023), zuletzt aufgerufen am 07.03.2023)

Die Kritik an der doppelten Vergesellschaftung der Frau greifen rechte Akteur*innen immer wieder auf (Sauer 2017, 8). Anders als in feministischen Analysen wird diese jedoch nicht mit patriarchalen und sexistischen Gesellschaftsverhältnissen in Zusammenhang gebracht. Statt den Abbau ebendieser Gesellschaftsstrukturen anzustreben, verkaufen sowohl @EsteeWilliams als auch @freyarosi eine traditionelle Lebensweise als Problemlösung.

Statt den Abbau patriarchaler und sexistischer Gesellschaftsstrukturen anzustreben, verkaufen sowohl @EsteeWilliams als auch @freyarosi eine traditionelle Lebensweise als Problemlösung.

Die antifeministische Haltung bleibt jedoch meist zunächst subtil. Beispielsweise werden durch den Hashtag #femininenotfeminist in der Caption zum beschriebenen TikTok (Abbildung 3) Weiblichkeit und Feminismus als Gegensätze benannt. @EsteeWilliams führt zudem die Überlastung durch ‚den Feminismus‘ an.

Andere antifeministische Influencerinnen sprechen im Zusammenhang mit dieser Erzählung von einer „*feminist hustle culture*“, die Frauen von ihrer Weiblichkeit trenne und je nach Ausprägung aus ihrer vermeintlich natürlichen oder gottgegebenen Rolle als Hausfrau und Mutter dränge.

Antifeminismus gilt so als Möglichkeit für ein entschleunigtes Leben. Durch diese subtile Vermittlung antifeministischer Erzählungen und die Fokussierung auf die individuelle Lebensweise kommt es zu einer Depolitisierung von antifeministischen Inhalten. Eine antifeministische Haltung wird zu einer ideologischen Antwort auf Sinnsuche und gilt nicht mehr als politische Position. Hier tritt die Ähnlichkeit zu Lifestyle-Coaches offen

Antifeminismus gilt als Möglichkeit für ein entschleunigtes Leben. Durch diese subtile Vermittlung antifeministischer Erzählungen und die Fokussierung auf die individuelle Lebensweise kommt es zu einer Depolitisierung von antifeministischen Inhalten.

zutage, wenn die eigenen Bedürfnisse und das vermeintlich ‚authentische‘ Selbst ins Zentrum gestellt werden. Der ‚traditionelle‘ Lebensstil wird zwar als ‚natürlich‘ geframed, aber gleichzeitig als autonome Entscheidung gelabelt. Auch TradWives können sich nicht der individuellen Autonomiemaxime neoliberaler Gesellschaften entziehen und fügen sich damit ein in das spätmoderne Konzept individueller Autonomie, das durch Authentizität und eine Lebensgestaltung „in Übereinstimmung mit dem eigenen Selbst“ (Amlinger und Nachtwey 2022, 80) ergänzt wird.

TradWives insistieren darauf, dass dieser Weg auch Arbeit, Mühen und Selbstdisziplin bedeutet. Vielmehr noch: Traditionell zu leben bezeichnet @freyarosi als widerständigen Akt:

„Wenn man heutzutage traditionell lebt, lebt man kontrakulturell. Gegen den heutigen Zeitgeist, in dem Konsum und Oberflächliches das ist, worum sich alles drehen soll. Sich so zu positionieren kostet Mut, den nicht alle Menschen haben.“ (@freyarosi 16.09.2020)

Spirituelle Coaches und antifeministische Esoterik

In „Gefährlicher Glaube. Die Radikale Gedankenwelt der Esoterik“ benennen Lamberty und Nocun Antifeminismus als Scharnierstelle zwischen Esoterik und Rechtsextremismus (2022, 220). Basis dafür ist ein essentialistisches und naturalisierendes, binäres Geschlechterverhältnis. So wird von besonderen weiblichen oder männlichen Energien fabuliert. Auch antifeministische Influencerinnen greifen auf diese Erzählung zurück. Ideen einer vermeintlichen spirituellen weiblichen und männlichen Energie werden dabei auch mit dem bereits erwähnten verschwörungserzählerischem Narrativ der „*feminist hustle culture*“ verknüpft (zum Zusammenhang von Verschwörungserzählungen und Antifeminismus siehe auch Bauer 2023a). Als Beispiel soll hier der Account @MorganMay genannt

werden. @MorganMay beschreibt sich in ihrem TikTok-Profil als Orakel, Transformations-Expertin und Coach (Abb. 5) und beschäftigt sich in ihren Videos vor allem mit Themen wie Spiritualität, Self-Care und Mental Health.



Abb. 5: Screenshot TikTok-Account @MorganMay (<https://www.tiktok.com/@themorganmay?lang=de-DE>, zuletzt aufgerufen am 19.05.2023)

Auf ihrem Account nimmt die Gegner*innenschaft zum Feminismus eine bedeutende Rolle ein.



Abb. 6: Screenshot TikTok-Account @MorganMay (<https://www.tiktok.com/@themorganmay/video/7113186784938364202?lang=de-DE> (25.06.22), zuletzt aufgerufen am 19.05.2023)

In ihren Videos bezeichnet sie Feminismus beispielsweise als Misogynie (Abb. 6) und spricht davon, dass die „*feminist hustle culture*“ Traumata auslöse, da sie Frauen von ihrer vermeintlich natürlichen

spirituellen weiblichen Energie trenne und so eine Gefahr für die mentale Gesundheit darstelle. Ähnlich wie bei den TradWives wird die eigene individuelle Lebenslage bzw. das eigene Wohlbefinden fokussiert und ‚Feminismus‘ als Gefahr für dieses identifiziert. Durch die Verknüpfung mit zunächst unpolitisch erscheinenden Themenkomplexen, wie mentale Gesundheit und spirituelles Wohlbefinden, findet zudem eine weitere Verschleierung antifeministischer Inhalte als politische Idee statt. @MorganMay bindet diese Themen zentral in ihrem TikTok-Auftritt ein und verknüpft ihre antifeministische Position mit ihrem Geschäftsmodell.

Durch die plattformspezifischen Funktionen Stitches und Duette fördert TikTok die Interaktion und Imitation von Inhalten. In Stitches werden die Inhalte anderer in das eigene Video eingeflochten, in Duetten können andere TikToks dem Eigenen gegenübergestellt werden, um auf diese zu reagieren oder zu imitieren etc. Diese Techniken ermöglichen, dass antifeministische Influencer*innen sich über ihre Inhalte miteinander – auch transnational – vernetzen.



Abb. 7: Screenshot TikTok-Account @melxspirit (<https://www.tiktok.com/@melxspirit/video/7168395743986765061?lang=de-DE> (21.11.22), zuletzt aufgerufen am 19.05.2023)

Im Beispiel (Abb. 7) ist zu sehen, wie eine deutschsprachige Influencerin, die spirituelle Coachings und Tarot-Kartenlegungen anbietet (links im Bild), auf ein TikTok einer anderen englischsprachigen Influencerin reagiert. Letztere bezeichnet in ihrem TikTok „modern day feminism“ als „scam“. Im Duett wird dieser Aussage zugestimmt und weiter ausgeführt:

*„Heutiger Feminismus ist der GRÖSSTE Schwachsinn! Immer mehr verstehen es! Ich rede in meinen Coachings und Legungen auch viel darüber! Ihr seid Frauen und um glücklich zu sein, muss man es empfangen können! Es LEBEN können. Frau sein ist wunderschön. Hört ihr zu!“
(@melxspirit 21.11.2021)*

Antifeminismus ist Teil des Geschäftsmodells und verknüpft sich ähnlich wie bei @MorganMay mit einer neoliberalen Coaching-Mentalität gepaart mit vermeintlicher Spiritualität.

Fazit und Ausblick

Exemplarisch wird deutlich, dass es der Rückgriff auf Themenkomplexe der neoliberalen Self-Care-Kultur antifeministischer Influencerinnen ermöglicht, ihre ideologischen Überzeugungen zu vermarkten und antifeministische Inhalte zu depolitisieren. Durch den inszenierten Lifestyle gelingt ihnen die Vermittlung antifeministischer Weltbilder bei gleichzeitigem Ansprechen individualisierter Themenkomplexe wie Self-Care, Entschleunigung und (mentale) Gesundheit.

Die Verknüpfung von ideologischem Traditionalismus und Self-Care-Kultur dient dabei nicht nur der Verschleierung der eigenen politischen Agenda, sondern bietet zugleich einen antifeministischen Problem- und Lösungsrahmen für die gesellschaftlichen Umstände. Es wird ein vermeintlich selbstbestimmter, entschleunigter und traditionalistischer Lifestyle inszeniert – als Kontrast zur neoliberalen ‚feministischen‘

Die Verknüpfung von ideologischem Traditionalismus und Self-Care-Kultur dient dabei nicht nur der Verschleierung der eigenen politischen Agenda, sondern bietet zugleich einen antifeministischen Problem- und Lösungsrahmen für die gesellschaftlichen Umstände.

Moderne. Wie Haas (2020) in ihrem Buch zu aktuellen Selbstbildern identitärer Frauen feststellt, sind einige der aufgeführten Kritiken seitens der Rechten an der neoliberalen Gesellschaft durchaus zutreffend, doch ist die Kritik nicht emanzipatorisch. Vielmehr dient sie der Pauschalisierung und Delegitimierung feministischer Positionen sowie der grundsätzlichen Ablehnung der Moderne, einem der zentralen Eckpfeiler neurechter Ideologie.

Weiterhin ermöglicht es die neoliberale Self-Care-Kultur, Antifeminismus zum Geschäftsmodell zu machen, wie am Beispiel der spirituellen Coaches zu sehen ist.

Antifeministische Akteur*innen agieren auf Social Media über Sprach- und Landesgrenzen hinaus. Am Beispiel der sogenannten TradWives zeigt sich das transnationale Ausmaß des antifeministischen Influencings. Dabei sprechen antifeministische Influencerinnen durch das Besetzen bestimmter Themenräume gezielt Online-Communities an und erreichen dadurch ein potenziell neues Publikum. Eine Entwicklung, die wir in diesem Artikel nicht näher ausgeführt haben, ist die Verknüpfung ideologischer Inhalte mit Fitness-Content. Dies ist vor allem eine Domäne maskulinistischer Influencer, beispielsweise Andrew Tate, aber auch weibliche Akteurinnen treten zunehmend auf das Tableau.

Der Beitrag verdeutlicht, dass bei der Betrachtung von Antifeminismus weibliche Akteurinnen nicht aus dem Blick gelassen werden dürfen und belegt die Anschlussfähigkeit und Wandelbarkeit antifeministischer Narrative. Antifeminismus wird so nicht nur feminisiert, sondern über die Aufbereitung in den sozialen Medien auch modernisiert und depolitisiert. Der Kern der Botschaft bleibt der Gleiche, aber in Verbindung mit Self-Care-Kultur wird es möglich – ganz individuell – sich Antifeminismus als Lifestyle anzueignen. Über visuell geprägte Plattformen werden neue Zielgruppen erreicht und die Aussagen erscheinen zunächst – im wahrsten Sinne des Wortes – weichgezeichnet. Durch das Anknüpfen an Self-Care-Kultur und Praktiken des Influencings sind antifeministische und andere ideologische Inhalte oft nur schwer als solche zu erkennen. Sie verstoßen selten explizit gegen die Communityrichtlinien der Plattformen.

Vor diesem Hintergrund sind (automatisierte) Moderationspraktiken kaum greifend. Um die Anschlussfähigkeit antifeministischer Weltbilder aufzubrechen, braucht es vor allem Sichtbarmachung und Aufklärung. Gezielt müssen dabei auch Social-Media-Nutzer*innen als Zielgruppe politischer Bildung angesprochen werden. Geschlecht sollte dabei als relevante Kategorie einbezogen werden, da sich die Mediennutzung sowohl in Produktion als auch

Um die Anschlussfähigkeit antifeministischer Weltbilder aufzubrechen, braucht es vor allem Sichtbarmachung und Aufklärung. Gezielt müssen dabei auch Social-Media-Nutzer*innen als Zielgruppe politischer Bildung angesprochen werden.

in Konsumtion unterscheidet (dazu Sigl und Sierts 2022). Die kritische Reflexion im Umgang mit Social-Media-Beiträgen und Influencer*innen ist dabei zentral. In Anbetracht dessen, dass antifeministische Akteur*innen durch den verkürzten Lösungsansatz eines ideologischen Traditionalismus durchaus bestehende gesellschaftliche Problemlagen ansprechen, müssen auch feministische Argumentation und Lösungsansätze gestärkt und als Teil politischer Bildung verstanden werden.

Mareike Fenja Bauer ist Doktorandin an der European New School of Digital Studies/Europa-Universität Viadrina Frankfurt (Oder) und Mitglied im Netzwerk „feministische Perspektiven und Interventionen gegen die (extreme) Rechte“ (kurz: femPi). Ihr Dissertationsprojekt befasst sich mit antifeministischen Influencerinnen in visuellen Social-Media-Inhalten.

Viktoria Rösch ist Soziologin und forscht zu extrem rechten Influencerinnen auf YouTube und Instagram und arbeitet an der Frankfurt University of Applied Science in einem Forschungsprojekt zum Wechselverhältnis von gesellschaftlichen Geschlechterverhältnissen und der zeitgenössischen extremen Rechten. Sie ist Mitglied im Netzwerk „feministische Perspektiven und Interventionen gegen die (extreme) Rechte“ (kurz: femPi).

Literatur

- Abdulmajeed, Maha/El-Ibiary, Rasha (2020). Analyzing the communicative strategies of Egyptian political influencers: content and discourse analyses of Twitter accounts. *Communication & Society* 33 (2), 295–311. <https://doi.org/10.15581/003.33.2.295-311>.
- Amlinger, Carolin/Nachtwey, Oliver (2022). *Gekränkte Freiheit. Aspekte des libertären Autoritarismus*. Berlin, Suhrkamp.
- Baker, Stephanie Alice (2022). Alt. Health Influencers: How Wellness Culture and Web Culture Have Been Weaponised to Promote Conspiracy Theories and Far-Right Extremism during the COVID-19 Pandemic. *European Journal of Cultural Studies* 25 (1), 3–24.
- Baker, Stephanie Alice/Rojek, Chris (2020). *Lifestyle Gurus. Constructing Authority and Influence Online*. Cambridge, Polity Press.
- Barkey, Sophie (2022). Trend „Tradwife“: Darum wollen junge Frauen auf TikTok zurück in die 50er: Berliner Zeitung 02.11.2022. Online verfügbar unter <https://www.berliner-zeitung.de/news/trend-tradwife-darum-wollen-junge-frauen-auf-tiktok-zurueck-die-50er-li.282868> (abgerufen am 24.10.2023).
- Bauer, Mareike Fenja (2023a). Anti-Feminism in the Context of Corona Conspiracy Theories in Germany. In: Judith Goetz/Stefanie Mayer (Hg.). *Global Perspectives on Anti-Feminism: Far-Right and Religious Attacks on Equality and Diversity*. Edinburgh, Edinburgh University Press.
- Bauer, Mareike Fenja (2023b). Beauty, baby and backlash? Anti-feminist influencers on TikTok. *Feminist Media Studies*, DOI: 10.1080/14680777.2023.2263820.
- Blum, Rebekka (2019). *Angst um die Vormachtstellung: Zum Begriff und zur Geschichte des deutschen Antifeminismus*. Hamburg, Marta Press UG.
- Breckner, Roswitha (2012). Bildwahrnehmung – Bildinterpretation. Segmentanalyse als methodischer Zugang zur Erschließung bildlichen Sinns. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 37, 143–164.
- Brause, Christina/Doweideit, Anette/Tukowski, Mandoline (2022). Instagram als Verbreitungsmedium für geistiges Zündeln. *Welt* 13.01.2022. Online verfügbar unter <https://www.welt.de/politik/deutschland/plus236171180/Politische-Agitation-So-locken-Rechte-und-Islamisten-bei-Instagram-in-ihren-Bann.html> (abgerufen am 24.10.2023).
- Corbin, Juliet/Strauss, Anselm (2015). *Basics of Qualitative Research. Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. 4. Aufl. Los Angeles u. a., SAGE.

- Der Standard (2023). Großangelegte Demo und Gegendemo bei Dragqueen-Lesung in Wien. Der Standard 16.04.2023. Online verfügbar unter <https://www.derstandard.de/consent/tcf/story/2000145543473/grossan-gelegte-demo-und-polizeiaufgebot-gegen-dragqueen-lesung-in-wien> (abgerufen am 26.05.2023).
- Di Sabato, Bruna/Hughes, Bronwen (2021). Back to the Future? *Anglistica AION: An Interdisciplinary Journal*, 24 (1), 25–40.
- Einstein, Mara (2020). Religious Influencers: Faith in the World of Marketing. In: Rebecca Lind Ann (Hg.). *Producing Theory in a Digital World: The Intersection of Audiences and Production in Contemporary Theory*. Vol. 3. Bd. 3. Digital Formations, vol. 119. New York/Bern/Berlin/Brussels/Vienna/Oxford/Warsaw, Peter Lang, 121–138.
- Netzwerk feministische Perspektiven und Interventionen gegen die (extreme) Rechte (femPI)/ Forschungsnetzwerk Frauen und Rechtsextremismusforschung (2022). Antifeminismus – Plädoyer für eine analytische Schärfe. Impulspapier. Online verfügbar unter <https://fempinetzwerk.wordpress.com/2022/07/01/antifeminismus-pladoyer-fur-eine-analytische-scharfe/> (als pdf) (abgerufen am 19.05.2023).
- Jewitt, Carey (2016). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London/New York, Routledge Taylor & Francis Group.
- Kisoyava, Maria-Elena / Veilleux-Lepage/ Yannick / Newby, Vanessa (2022). Conversations with other (alt-right) women: How do alt-right female influencers narrate a far-right identity? *Journal for Deradicalization*, 31, 35–72.
- Lang, Juliane (2015). Familie und Vaterland in der Krise. Der extrem rechte Diskurs um Gender. In: Sabine Hark/ Paula-Irene Villa (Hg.). (Anti-)Genderismus. Sexualität und Geschlecht als Schauplätze aktueller politischer Auseinandersetzungen. Bielefeld, transcript, 167–181.
- Lamberty, Pia/Nocun, Katharina (2022). Gefährlicher Glaube. Die Radikale Gedankenwelt der Esoterik. Köln, Quadriga.
- Lewis, Rebecca. (2018). Alternative Influence: Broadcasting the Reactionary Right on YouTube. Online verfügbar unter <https://datasociety.net/library/alternative-influence/#> (abgerufen am 15.04.2022).
- Lou, Chen (2022). Social Media Influencers and Followers: Theorization of a Trans-Parasocial Relation and Explication of Its Implications for Influencer Advertising. *Journal of Advertising* 51 (1), 4–21. <https://doi.org/10.1080/00913367.2021.1880345>.
- Maly, Ico (2020). Metapolitical New Right Influencers: The Case of Brittany Pettibone. *Social Sciences* 9 (7), 113. <https://doi.org/10.3390/socsci9070113>.
- Mayer, Stefanie (2021). Anti-Gender-Diskurse – vom ‚gesunden Menschenverstand‘ zur ‚Politik mit der Angst‘. In: Sonja A. Strube/Rita Perintfalvi/Raphaella Hemet/Miriam Metze/Cicek Sahbaz (Hg.). *Anti-Genderismus in Europa*. Bielefeld, transcript, 35–50.
- Mattheis, Ashley A. (2021). #TradCulture: Reproducing whiteness and neo-fascism through gendered discourse online. In: Shona Hunter/Christi van der Westhuizen (Hg.). *Routledge Handbook of Critical Studies in Whiteness*. London, Routledge, 91–101.
- Meiering, David/Dziri, Aziz/Foroutan, Naika/Teune, Simon/Lehnert, Esther/Abou-Taam, Marwan (2018). Brückennarrative – Verbindende Elemente für die Radikalisierung von Gruppen. PRIF Report 7/2018. Online verfügbar unter https://www.hsfk.de/fileadmin/HSFK/hsfk_publicationen/prif0718.pdf (abgerufen am 15.04.2022).
- Müller, Michael R. (2016). Bildcluster. Zur Hermeneutik einer sich veränderten sozialen Gebrauchsweise der Fotografie. *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung*, 17(1), 95-142. doi:<https://doi.org/10.1515/sosi-2016-0004>
- Nagle, Angela (2017). Kill all normies: Online Culture Wars from 4Chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right. Winchester, Zero-Books.
- Nettelbladt, Gala (2023). From Scandalization to Normalization: Conceptualizing the Mainstreaming of Far-Right Contestations in Participatory Processes. *European Planning Studies* 31, (8), 1575–93. <https://doi.org/10.1080/09654313.2022.2072682>.

- Notz, Gisela (2015). Kritik des Familismus. Theorie und soziale Realität eines ideologischen Gemäldes. Stuttgart, Schmetterling Verlag.
- Nymoene, Ole / Schmitt, Wolfgang M. (2021). Influencer. Die Ideologie der Werbekörper. Berlin, Suhrkamp.
- Rahbari, Ladan (2023) COVID-19 Pandemic and the Crisis of Care: Wellness Discourses, Neoliberal Self-Care, and (Dis)Infodemic. *Social Sciences* 12 (3), 137. <https://doi.org/10.3390/socsci12030137>.
- Rösch, Viktoria (2022). Ressentimentale Politik: Rekonstruktion medialer Gefühlsarbeit (Neu-)Rechter Frauen. *Sozialer Sinn* 23 (1), 73-104. <https://doi.org/10.1515/sosi-2022-0004>
- Rösch, Viktoria (2023a). Politische Influencer:innen, die neuen Emotionsarbeiter:innen? In: Andreas Wagener/ Carsten Stark (Hg.). *Die Digitalisierung des Politischen. Theoretische und praktische Herausforderungen für die Demokratie*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 307–326.
- Rösch, Viktoria (2023b). Heimatromantik und rechter Lifestyle. Die rechte Influencerin zwischen Self-Branding und ideologischem Traditionalismus. *GENDER – Zeitschrift für Geschlecht, Kultur und Gesellschaft*, 15(2), S. 25–40.
- Sauer, Birgit (2017). Gesellschaftstheoretische Überlegungen zum europäischen Rechtspopulismus. Zum Erklärungspotential der Kategorie Geschlecht. *Politische Vierteljahresschrift*, 58(1), 1–20.
- Serafini, Frank/Reid, Stephanie F. (2019). Multimodal Content Analysis: Expanding Analytical Approaches to Content Analysis. *Visual Communication*, <https://doi.org/10.1177/1470357219864133>.
- Sigl, Johanna/Sierts, Lena (2022). Die Neue Rechte im digitalen Raum: Zwei Herausforderungen für die geschlechterreflexive Rechtsextremismusprävention. *Demokratie gegen Menschenfeindlichkeit*, 51-62.
- Volpers, Simon (2020). *Neue rechte Männlichkeit. Antifeminismus, Homosexualität und Politik des Jack Donovan*. Hamburg, Marta Press.
- Wolf, Georg/Steinbacher, Moritz M. (2023). Geplante Drag-Lesung für Kinder sorgt für Kulturkampf in München. *Tagesschau* vom 08.05.2023. Online verfügbar unter <https://www.tagesschau.de/inland/regional/bayern/br-geplante-drag-lesung-fuer-kinder-sorgt-fuer-kulturkampf-in-muenchen-100.html> (abgerufen am 26.05.2023).

Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys

Constantin Winkler (PRIF – Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung)

Antisemitismus hat im digitalen Zeitalter ein Ausmaß erreicht, das vergangene Anstrengungen seiner Aufarbeitung unzureichend erscheinen lässt. Insbesondere im Internet wird er offen kommuniziert. Dies zeigt sich exemplarisch und häufig besonders unmittelbar in Gaming-Communitys, in denen Antisemitismus sowohl artikuliert werden als auch heran- und letztlich aus ihnen herauswachsen kann. Im Artikel wird ein Überblick über antisemitische Phänomene und Akteur*innen in Communitys digitaler Spiele gegeben. Nach einer Problemeinführung und einem zunächst groben Überblick wird mittels Beispielen aufgezeigt, wie Antisemitismus in digitalen Spielen, Modifikation, Spielpraxis und auf Community-Plattformen in Erscheinung tritt. Der digitale Antisemitismus verbleibt allerdings nicht im virtuellen Raum, was die hohe Relevanz des Themas für Forschung und politische Praxis unterstreicht.

Empfohlene Zitierung:

Winkler, Constantin (2023). Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 78–89.

Schlagwörter

Antisemitismus, Communitys, digitale Spiele, Gaming, Games



**„ANTISEMITISCHE
AKTEUR*INNEN FINDEN
IMMER WIEDER WEGE,
IHRE INHALTE SO ZU
CAMOUFLIEREN, DASS SIE
NUR VON PERSONEN MIT
DEM NÖTIGEN WISSEN ALS
ANTISEMITISCH ERKANNT
WERDEN.“**

Constantin Winkler

Problemeinführung

Digitale Spiele sind längst kein Nischenphänomen für Nerds mehr – ein großer Teil der Gesellschaft nutzt sie regelmäßig. Insbesondere unter Jugendlichen gehören sie zum Alltag. Die „Jugend, Information, Medien“-Studie (Feierabend et al. 2021) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest kommt zu dem Schluss, dass 72% aller 12- bis 19-Jährigen mehrmals wöchentlich digitale

Die Materialität des digitalen Spiels schafft durch seine technologisch vermittelten spezifischen Praktiken eine besondere Immersionserfahrung.

Spiele nutzen – sei es am PC, der Konsole oder an mobilen Geräten. Das verwundert wenig, denn durch die Art, wie digitale Spiele beschaffen sind, erlangen die Spielenden den Eindruck einer realen Teilhabe am Geschehen. Anders ausgedrückt: Die Materialität des digitalen Spiels schafft durch seine technologisch vermittelten spezifischen Praktiken eine besondere Immersionserfahrung. Prinzipiell uneingeschränkt werden diese Möglichkeiten spätestens im Falle virtueller Realitäten – auch wenn sich digitale Spiele tatsächlich meist stark am realen Alltag orientieren (Schwietring 2013, 37). Dadurch werden sie zu einem „Spiegel der Gesellschaft, die sie produziert“ (Hoang und Prinz 2021, 28), inkl. der Thematisierung, aber auch Reproduktion von Missständen und Klischees.

Spiele sind schon immer zentraler Kulturbestandteil (Huizinga 1997, 57). Sie sind eine „grundlegende, menschliche Aktivität“ (Böss et al. 2008, 6) sowie Ausdruck sozialer Realitäten und wirken zugleich auf diese ein. Digitale Spiele unterscheiden sich von analogen vor allem durch die „Beschaffenheit der Spielhandlungen und Orte“ (ebd.) – und nicht durch womöglich abweichende Ziele und Motive. Sie eröffnen mithilfe von Community-Bildung soziale Kommunikationsräume und bieten Möglichkeiten zur Integration sowie Vergemeinschaftung. Dies geschieht sowohl offline als auch in Foren oder mithilfe spezieller Tools zur Vernetzung. Denn der extreme Zuwachs an digitalen Plattformen und technischer Hardware im Zuge der Digitalisierung durchdringt den „gesamten sozialen, persönlichen und intimen“ (Thimm und Nehls 2019, 973) Alltag, verändert nachhaltig „Kommunikations- und Handlungsformen“ (ebd.) und sorgt so für eine Verlagerung der Etablierung und Pflege von Kontakten ins Netz und auf darauf ausgerichtete Plattformen. Das Internet ist somit nicht einfach eine Scheinwelt (Adamowsky 2013, 49). Multiplayerspiele bieten darüber hinaus Chatfunktionen und Gruppenfeatures direkt im Spiel. Ihr virtueller Raum ist zugleich ein sozialer (Compagna 2013, 122). Auf Video- und Streamingplattformen beobachten Spieler*innen oder Unbeteiligte andere Personen beim Spielen. Digitale Spiele sind längst „in nahezu allen gesellschaftlichen Teilbereichen“ (Bottel und Kirschner 2019, 1089) anzutreffen. Sie sind Unterhaltungsform, kommerzielle Produkte und Anreizstrategie in Nicht-Spiel-Kontexten (ebd. 1093f). Die Popkultur arbeitet mit Videospieldreferenzen und wird ihrerseits in Spielen aufgegriffen. Ästhetische Ansätze aus digitalen Spielen

werden großflächig übernommen. Sie sind längst auch selbst künstlerisches Kulturgut (Hoang und Prinz 2021, 10). Der Markt für digitale Spiele und Spielkultur in Form von Events, Streaming, E-Sport oder Merchandise ist gigantisch und hat den Umsatz von Musik, Filmen oder Sport längst übertraffen (Witkowski 2020). Digitale Spiele treiben die Technikentwicklung voran und verkaufen sich aufgrund immer neuer Bedarfe, die sie selbst wecken (Schwietring 2013, 32). Ganze Internet- und TV-Sender befassen sich rund um die Uhr mit Gaming oder behandeln es gleichwertig zu anderen Kulturerzeugnissen.

Allein die quantitative Bedeutung digitaler Spiele rechtfertigt also bereits eine soziologische Auseinandersetzung mit ihnen (Schwietring 2013, 28). Ihre Relevanz gründet auf der hohen Anzahl an Spieler*innen, dem Einfluss verschiedener Szenen und „der starken wirtschaftlichen Komponente“ (Hoang und Prinz 2021, 9). An digitalen Spielen und ihren Communitys lassen sich soziale Phänomene ablesen, die in modernen medialisierten Lebenswelten zwangsläufig entstehen. Zudem bringen sie selbst neuartige Phänomene hervor.

Wie bei jedem vergemeinschaftenden Kulturphänomen existiert auch im Fall digitaler Spiele eine exkludierende Kehrseite. Diese Exklusion kann sich anhand von Spielmechaniken und Abwertung spielerischer Fähigkeiten oder in Form kultureller und sozialer Kämpfe, die aus der Alltagswelt übernommen werden, offenbaren. Für den vorliegenden Artikel bilden Ausprägungen von Antisemitismus das Zentrale dieser Alltagsphänomene. Zur Notwendigkeit der Erforschung des Verhältnisses von Spielkultur und Antisemitismus existieren bisher nur wenige Überlegungen (vgl. Engel et al. 2022; White und Melnick 2022). Zwar entdecken politische Initiativen nach und nach die Relevanz von Digital Games für rechte Strukturen (vgl. z. B. Amadeu Antonio Stiftung 2021), Antisemitismus – der sich ohnehin nicht nur bei Rechten, sondern in breiten Teilen der Gesellschaft findet – stellt dabei allerdings ein eher randständig betrachtetes Thema dar.

Antisemitische Phänomene im Gaming – ein Überblick

Die geringe wissenschaftliche und politische Aufmerksamkeit, die Antisemitismus in Communitys digitaler Spiele erfährt, wird spätestens dann fragwürdig, wenn die Vielzahl der Ausprägungen, in denen dieser in Erscheinung tritt, in den Blick genommen wird. So existieren ganze Spiele, die von antisemitischer oder antizionistischer Propaganda Gebrauch machen (vgl. Huberts 2021, 54). Auch Modifikationen oder Community-Inhalte für bereits existierende Spiele weisen zum Teil massiven Antisemitismus auf (vgl. Fromm und Kernbach 2001,

Modifikationen oder Community-Inhalte für bereits existierende Spiele weisen zum Teil massiven Antisemitismus auf.

274f). Ausdruck dessen sind u. a. Spielinhalte und Serverkulturen, die positive Bezüge zu antisemitischen Gruppen herstellen oder Spielerfahrungen in Form von digitaler Jagd auf Jüdinnen*Juden sowie den Nachbau von Vernichtungslagern bieten. Videospieldreferenzen werden von politischen Gruppen für Propagandamaterial genutzt und Onlinekampagnen werden ebenso wie antisemitische Attentate gamifiziert. Antisemitische Provokationen und vermeintlicher Humor werden in Form von Nicknames, Clannamen oder Memes auf Community-Plattformen verbreitet. Antisemit*innen vernetzen sich mithilfe von Tools, die für Gamer*innen entwickelt wurden, wie Discord, Steam oder TeamSpeak (vgl. Hoang und Prinz 2021, 45). Damit nutzen sie die gleichen Möglichkeiten zur Vergemeinschaftung wie die meisten Spieler*innen (vgl. Witting 2013, 181ff). Sie bilden Spieler*innengruppen und teilen so ihren Alltag miteinander, denn virtuelle Gemeinschaften unterscheiden sich grundsätzlich – abseits der Ortsbindung – recht wenig von realen (Katzjäger 2013, 102).

Antisemitische digitale Spiele

Zwar stehen bei der Betrachtung von Communitys weniger digitale Spiele als Kulturartefakte, sondern vielmehr die Personen vor den Bildschirmen im Mittelpunkt der Betrachtung, doch handelt es sich bei Propagandaspielen häufig um Erzeugnisse einzelner oder einer geringen Anzahl von Spieler*innen und somit von Personen, die

Bei Propagandaspielen handelt es sich häufig um Erzeugnisse einzelner oder einer geringen Anzahl von Spieler*innen und somit von Personen, die selbst Teil der Communitys sind.

selbst Teil der Communitys sind. Zudem sind dies keine Spiele, in denen sich, wie vielleicht in den meisten Kulturerzeugnissen, antisemitische Stereotype finden. Vielmehr bieten sie spielbare Vernichtungsfantasien zu Propagandazwecken. Sie sind also einzig dazu entworfen, Jüdinnen*Juden herabzuwürdigen und zu verhöhnen sowie antisemitische Spieler*innen anzusprechen oder jene, die sich potenziell noch zu solchen entwickeln könnten.

Versuche, antisemitische Inhalte in Form von digitalen Spielen zu verbreiten, finden sich bereits in den 1980er-Jahren (vgl. Huberts 2021, 54). Seit dieser Zeit kursiert ein immer wieder in neuen Versionen und für verschiedene Plattformen neu aufgelegtes Spiel mit dem wenig Spielraum für Fantasie offenlassenden Titel „KZ Manager“ (Urheber unbekannt 198X). Bei der Ursprungsversion handelt es sich um ein Spiel für den C64, das auf Schulhöfen herumgereicht wurde. Wie der Name vermuten lässt, geht es im Spiel um die Verwaltung von Vernichtungslagern. Die Spieler*innen müssen Jüdinnen*Juden vernichten. Dafür müssen sie Zyklon B erwerben und Leichen entsorgen, um die Zufriedenheit des deutschen Volkes zu steigern. Das Geld für diese Aktionen stammt aus der Zwangsarbeit im Lager.

Inzwischen haben antisemitische Spiele den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Zu nennen wären hier beispielsweise die Reihe „ZOG’s Nightmare“ (Resistance Records 2006) – ZOG steht für „Zionist occupied Government“ – oder das von der National Alliance (2002) entwickelte „Ethnic Cleansing“. In beiden Spielen müssen Jüdinnen*Juden getötet werden, um Nationalist*innen vor ihnen zu „schützen“.

Da es sich bei Antisemitismus nicht um ein Problem der politischen Rechten handelt, überrascht es nicht, dass zumindest auch in islamistischen Kreisen zutiefst antisemitische Spiele entwickelt werden. So müssen im Militär-Egoshooter „Special Force“ (Hisbollah 2003), in der Rolle eines Hisbollah-Milizionärs, israelische Soldat*innen getötet werden, um Allahs Segen empfangen zu können. Ähnlich im Spiel „Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque“ (Nidal Nijm Games 2022), in dem der*die Spieler*in als palästinensischer Terrorist israelische Soldat*innen töten muss. Dieses Spiel war lange Zeit auf der beliebten Internetvertriebsplattform Steam erhältlich. Auf der Website des Spiels gibt der alleinige Entwickler an, die Perspektive der Spieler*innen ändern zu wollen und liefert vermeintlich moralische Gründe für die Ermordung von Israelis (Nidal Nijm Games 2022). Ähnliche Motive finden sich auch in syrischen Shootern, in denen zionistische Feindbilder aufgebaut werden und die Intifada gefeiert wird.

Antisemitismus in Modifikationen

Bis auf sehr wenige Ausnahmen ist den meisten Propagandaspielen eine gewisse technische Rückständigkeit anzumerken. Dieser Faktor minimiert die Zielgruppe auf jene, die bereits indoktriniert sind oder den Kitzel des Verbotenen suchen. Doch auch Modifikationen, sogenannte Mods, oder Community-Inhalte für bereits existierende Spiele weisen zum Teil massiven

Bis auf sehr wenige Ausnahmen ist den meisten Propagandaspielen eine gewisse technische Rückständigkeit anzumerken. Dieser Faktor minimiert die Zielgruppe auf jene, die bereits indoktriniert sind oder den Kitzel des Verbotenen suchen.

Antisemitismus auf (vgl. Fromm und Kernbach 2001, 274f). Insbesondere Spieleklassiker können zum Teil große Modding-Communitys vorweisen.

Vor allem für Ego-Shooter existiert eine Vielzahl antisemitischer Mods. Viele dieser Spielanpassungen zielen darauf ab, als Antisemit*innen zu spielen oder Jüdinnen*Juden erschießen zu können. So sind beispielsweise für die Shooter-Reihen „Day of Defeat“ (Valve Corporation 2003) oder „Counter-Strike“ (Valve Corporation 2000) eine ganze Reihe sogenannter Skins in Umlauf, die es ermöglichen, als Adolf Hitler, Mitglied der Waffen-SS oder Neo-Nazi zu spielen. Ebenso wie im Falle von Propagandaspielen finden sich unter Mods nicht nur nationalsozialistische Bezüge, sondern auch andere

antisemitische Motivationen. So bietet die Mod „Gaza Conflict“ (Gaza Conflict Developers 2010) für „Battlefield 2“ (DICE 2005) die Möglichkeit, ein Mitglied der radikal-islamistischen Terrororganisation Hamas zu spielen. Ein gleichnamiges Skinpack (Sgt. Sev3n 2015) für „Counter-Strike“ tauscht u. a. alle Terroristen im Spiel gegen israelische IDF-Soldaten und alle Antiterror-Einheiten gegen palästinensische Terroristen aus. Damit wird deutlich vermittelt, welche Akteur*innen nach Ansicht des Entwicklers als Terrorist*innen und welche als Kämpfer*innen gegen den Terror zu erachten sind.

Antisemitische Nutzung vorgegebener Spielinhalte

Viele Spieler*innen greifen gar nicht erst auf Modifikationen von Spielen zurück, sondern nutzen einfach das vorhandene Spielmaterial, um ihre antisemitischen Fantasien ausleben zu können. Insbesondere sogenannte Sandbox Games laden mit ihren vielfältigen Entfaltungsmöglichkeiten auch Antisemit*innen zum

Viele Spieler*innen greifen gar nicht erst auf Modifikationen von Spielen zurück, sondern nutzen einfach das vorhandene Spielmaterial, um ihre antisemitischen Fantasien ausleben zu können.

Bau virtueller Vernichtungslager ein. So finden sich auf Servern des Spiels „Minecraft“ (Mojang Studios 2011) Gelände mit Gaskammern, Verbrennungsöfen, Reichsflaggen-Verzierung und Tafeln mit antisemitischen, vermeintlich humoristischen Botschaften. Auf der Onlineplattform Reddit existieren mehrere Beiträge, in denen Nutzer*innen stolz ihre Auschwitz-Nachbauten im Science-Fiction-Aufbauspiel „RimWorld“ (Ludeon Studios 2018) präsentieren. Auf Plattformen wie Steam tauschen sich Spieler*innen dazu aus, wie im Gefängnis-Management-Spiel „Prison Architect“ (Introversion Software 2015) Vernichtungslager betrieben werden können. Die Vorschläge reichen von kosmetischen Mods, welche den Spielablauf in den Zweiten Weltkrieg verlegen, bis hin zu Tipps zu vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten, welche die Realisierung eines Vernichtungsszenarios ermöglichen.

Auch bei der Instrumentalisierung nicht modifizierter Spiele bieten sich Spiele, deren Handlung im Zweiten Weltkrieg oder im Nahen Osten angesiedelt ist, besonders an. Die Spielhandlungen sind zwar meist darauf ausgelegt, gegen Nazis oder Terrorist*innen zu kämpfen, doch spätestens in den Mehrspielermodi der Spiele, in denen Spieler*innen auch diese Seite übernehmen können, wird dieser Handlungsrahmen aufgehoben (vgl. Hummer 2006, 17).

Community-Plattformen

Viele der bisher aufgeführten Erfahrungen lassen sich auch allein erleben. Doch gerade bei Community-Inhalten findet ein starker Austausch innerhalb der Communitys selbst statt. Auf der vermutlich bekanntesten Gaming-Community-Plattform Steam finden sich viele Gruppen, die antisemitisch

auffallen. So wird in einer Gruppe, die in Anlehnung an den antisemitischen Mythos den Titel „Zionist Occupation Government“ trägt, zum Erhängen von Jüdinnen*Juden aufgerufen. Da es sich bei Antisemitismus um ein irrationales Ressentiment handelt, sind verschwörungsmythische Gruppen besonders anziehend für antisemitische Akteur*innen. Auch viele Gruppen mit Bezug zu Palästina fallen durch verschiedene Formen von Antisemitismus auf. Die Gruppe „#FreePalestine“ nutzt als Gruppenbild eine stilisierte Karte Israels, das darauf komplett in die Farben der palästinensischen Flagge gehüllt ist. Dabei handelt es sich um eine verbildlichte Variante der antiisraelischen Forderung nach einem Palästina vom Jordan bis zum Mittelmeer – Israel soll also von der Landkarte verschwinden. Insbesondere innerhalb rechtsextremer Gruppen tummeln sich sehr offen antisemitische Nutzer*innen. In der Gruppe „Das Sturmlokal“ – benannt nach den Stützpunkten der SA – findet sich eine Vielzahl von Nutzer*innen, die bereits durch ihre Namen und Avatare antisemitisch auffallen. Darunter Wehrmachts-, SA- und SS-Bezüge, aber auch zum Ku-Klux-Klan oder zum deutschen Kaiserreich, ebenso wie anti-linke Anspielungen, vermeintlich humoristische Naziverweise, Wehrsportästhetik, Verhöhnung von Jüdinnen*Juden sowie positive Bezüge auf US-Antisemit*innen oder Attentäter*innen.

Auf der vermutlich bekanntesten Gaming-Community-Plattform Steam finden sich viele Gruppen, die antisemitisch auffallen.

Auch andere Onlinedienste, die ursprünglich für Spieler*innen entworfen wurden, werden von Antisemit*innen zur Vernetzung genutzt. Der Dienst Discord beispielsweise, der es praktisch jeder Person ermöglicht, einen eigenen Server zu betreiben und selbstständig zu moderieren, wird von politischen – darunter auch antisemitischen – Zusammenhängen über alle politischen Lager hinweg genutzt. Digitale Spiele stehen auf vielen dieser Server längst nicht mehr im Mittelpunkt.

Alles nur ein Spiel?

An dieser Stelle mag sich manchen vielleicht noch immer die Frage stellen, weshalb diesem Thema größere wissenschaftliche und politische Relevanz eingeräumt werden sollte. Immerhin spielen sich viele der hier beschriebenen Phänomene in Onlineblasen ab. Die Entgegnung darauf ist simpel: Online- und Gaming-Antisemitismus verbleiben nicht im Netz.

Vermittlungsalgorithmen, denen häufig Homogenitätsaxiome zugrunde liegen, tragen auf vielen Plattformen dazu bei, dass homogenisierte Echokammern entstehen und sich auch Freundschaften herausbilden (Schrape und Siri 2019, 1053ff). Vernetzte Spieler*innen verkehren daher in einigen Fällen auch ganz real miteinander (Witting 2013, 179). Auf diese Weise bekommen antisemitische Strukturen Zulauf und es bilden sich Räume, in denen eine Radikalisierung

stattfinden kann (vgl. Thimm und Nehls 2019, 978), denn politische Szenen haben das Vernetzungs- und Agitationspotenzial des Gamings längst erkannt.

Auch ist bekannt, dass antisemitischer Onlinehass nicht im Netz verbleibt. Selbst wenn er nur online artikuliert wird, hat er bleibende Auswirkungen, sowohl auf die unmittelbar Betroffenen als auch auf die Mitlesenden (Geschke et al. 2019, 27f.). Diese umfassen zum einen emotionale Folgen, zum anderen aber auch Folgen bei allen, die sich

aus dem Bewusstsein über die Existenz dieser Phänomene nicht mehr in Debatten und Diskussionen einbringen. An diesem Punkt werden also auch demokratische Prozesse beeinflusst.

Antisemitischer Onlinehass verbleibt nicht im Netz. Selbst wenn er nur online artikuliert wird, hat er bleibende Auswirkungen.

Die Zuspitzung dessen sind antisemitische Terroranschläge von Personen, die sich in Communitys digitaler Spiele radikalisiert haben (vgl. Fleischmann 01.05.2021). Der Attentäter von Halle, der versuchte, in die Synagoge von Halle einzudringen und dort möglichst viele Jüdinnen*Juden zu ermorden und nach dem gescheiterten Versuch zwei Menschen erschoss und weitere verletzte, hat sich nicht nur auf Imageboards wie 4chan bis zur Waffengewalt radikalisiert, sondern auch auf Steam und Discord-Servern. Zudem hat er seine Tat selbst gamifiziert, indem er sie mit einer Helmkamera in Egoperspektive gefilmt hat. Das dabei entstandene Material machte er über eine Plattform der Gaming-Szene zugänglich: Über einen Stream auf der Plattform Twitch konnten Zuschauer*innen den Terroranschlag mitverfolgen und live via Chatfunktion kommentieren. Um die Tat vollends zu gamifizieren, legte der Täter perfide Achievements (Erfolge) für sich selbst und mögliche Nachahmungstäter*innen fest. Der Täter wollte sich selbst zu einem Meme machen, was ihm gelungen ist.

Fazit

Antisemit*innen folgen dem generellen Trend, ernste bzw. spielfremde Bereiche zu gamifizieren (Bach 2022, 247). „Der Schein der Freiheit des Spiels tarnt den Ernst des Zwecks“ (ebd. 248) – und das nicht nur zur zweckrationalen Steigerung der Verwertbarkeit menschlicher Arbeitskraft. Die Lernaspekte der Gamification lassen sich auch im Sinne anderer ideologischer Indoktrination und Radikalisierung instrumentalisieren (ebd. 249). Neben (Selbst-)Disziplinierung kann so letztlich auch die Normalisierung antisemitischer Positionen vollzogen werden. Dazu trägt auch toxisches Verhalten bei, dem wenig widersprochen wird (Hoang und Prinz 2021, 46ff.).

Antisemit*innen entwerfen sich in Gaming-Communitys selbst, bringen ihre Identität ein und formen diese (vgl. Katzjäger 2013). Die mangelhafte Moderation von Inhalten stellt dabei nur ein

Oberflächenproblem dar, denn bei sehr kurzlebigen Ingame-Inhalten wirken diese beispielsweise ohnehin kaum. Zudem finden antisemitische Akteur*innen immer wieder Wege, ihre Inhalte so zu camouflieren, dass sie nur von Personen mit dem nötigen Wissen als antisemitisch erkannt werden.

Die eigentlichen Probleme sind struktureller Natur und offenbaren sich in alltäglichem, normiertem Antisemitismus. Wie die Antisemitismusforscherin Monika Schwarz-Friesel feststellt, verbreitet sich Antisemitismus im Internet, „als hätte es nie eine Aufklärungs- und Erinnerungskultur nach Auschwitz gegeben“ (Schwarz-Friesel 2019, 9f). Gaming-Communitys sind davon nicht ausgenommen. Dennoch ist bisher das weitreichende Fehlen einer Datenlage auszumachen. Dabei korreliert die Verbreitung von Online-Antisemitismus mit realen Übergriffen, Attacken, Drohungen und Beleidigungen (ebd. 140). Auch offenbart sich, weshalb viele bisherige Forschungsansätze, die sich mit rechtsextremen Strukturen in Communitys digitaler Spiele beschäftigen, das Problem Antisemitismus nicht ganz greifen können: Er ist kein reches Phänomen.

Zwar gehören verkürzte „Killerspiel“-Debatten inzwischen weitgehend der Vergangenheit an, doch um Antisemitismus in Communitys digitaler Spiele angemessen analysieren zu können, benötigt es eine soziologische Betrachtung, die ein detailliertes Verständnis von Antisemitismus mitbringt und digitale Spiele umgebende Communitys ernst nimmt – ebenso wie die Eigenheiten, die sich aus dieser Kombination ergeben.

Nur so kann den Folgen von Antisemitismus, der sich in Gaming-Communitys verbreitet und aus ihnen herauswächst, auch politisch angemessen begegnet werden.

Um Antisemitismus in Communitys digitaler Spiele angemessen analysieren zu können, benötigt es eine soziologische Betrachtung, die ein detailliertes Verständnis von Antisemitismus mitbringt und digitale Spiele umgebende Communitys ernst nimmt.

Constantin Winkler ist Sozialwissenschaftler aus Berlin. Er arbeitet im Bereich der Antisemitismusforschung und -bildung und forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communitys digitaler Spiele. Seit 2023 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am PRIF – Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung im Projekt RadiGaMe, in dessen Rahmen auch ein Teilprojekt am IDZ läuft und in dem Radikalisierungsprozesse und Präventionsmaßnahmen auf Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten interdisziplinär untersucht werden.

Literaturverzeichnis

- Adamowsky, Natascha (2013). Digitale Kultur im Horizont des Spiels. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft.
- Amadeu Antonio Stiftung (Hg.) (2021). Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys. Berlin.
- Bach, Clemens (2022). Die Gamification des Spiels in der Kunst. Adornos Schillerkritik und das Versprechen der (Un-)Freiheit. In: Robin Becker/David Hagen/Livia von Samson (Hg.). Ästhetik nach Adorno. Positionen zur Gegenwartskunst. Berlin, Verbrecher Verlag, 247-263.
- Böss, Daniel/Cisowska, Anna/Compagna, Diego/Derpmann, Stefan/Klein, Irmgard/Kubischok, Nils/Maibaum, Arne (2008). Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (04/2008).
- Bottel, Matthias/Kirschner, Heiko (2019). Digitale Spiele. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 1089–1102.
- Compagna, Diego (2013). Postnukleare Handlungstheorie. Soziale Akteure, moderne Subjekte und Handlungsträgerschaft in digitalen Spielen. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 109–129.
- Engel, Matthias/Hebler, Sebastian/Schwalb, Severin (2022). Antisemitismus in digitalen Spielen. Eine interdisziplinäre Bestandsaufnahme zwischen Game Studies und Antisemitismusforschung. In: Lennard Schmidt/Andreas Borsch/Salome Richter et al. (Hg.). Antisemitismus zwischen Kontinuität und Adaptivität. Göttingen, V&R Unipress, 173–192.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2021). JIM-Studie 2021 - Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.
- Fleischmann, Lars (2021). Game-Expertin über die Spiele der Nazis. „Eine Gamefizierung von Terror“. taz, die tageszeitung vom 01.05.2021. Online verfügbar unter <https://taz.de/Game-Expertin-ueber-die-Spiele-der-Nazis/!5763526/> (abgerufen am 14.04.2023).
- Fromm, Rainer/Kernbach, Barbara (2001). Rechtsextremismus im Internet. Die neue Gefahr. München, Olzog.
- Geschke, Daniel/Klaßen, Anja/Quent, Matthias/Richter, Christoph (2019). #Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie. Eine bundesweite repräsentative Untersuchung. Berlin, Amadeu Antonio Stiftung.
- Hoang, Viet/Prinz, Mick (2021). Gaming und Rechtsextremismus. 25 Fragen und Antworten & Thema. Hannover.
- Huberts, Christian (2021). Rechte Falschspieler:innen in Gaming Communities. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hg.). Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys. Berlin, 54–57.
- Huizinga, Johan (1997). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg, Rohwolt.
- Hummer, Christian (2006). „Fire in the hole!“. Virtuelle Erlebniswelten: Neonazi-Spiele und -Clans. Lotta (23), 15–17.
- Katzjäger, Isabelle (2013). Gaming your Identity. Das Selbst in Computerspielen. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 91–108.
- Nidal Nijm Games (2022). fursanaqsa.com. Online verfügbar unter fursanaqsa.com (abgerufen am 14.04.2023).
- Salzborn, Samuel (2019). Globaler Antisemitismus. Eine Spurensuche in den Abgründen der Moderne. Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung.
- Schrabe, Jan-Felix/Siri, Jasmin (2019). Facebook und andere soziale Medien. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 1053–1064.

- Schwarz-Friesel, Monika (2019). Judenhass im Internet. Antisemitismus als kulturelle Konstante und kollektives Gefühl. Leipzig, Hentrich und Hentrich.
- Schwietring, Thomas (2013). Game Over! Sind digitale Spiele Spiele? Über die Ausweitung des Spielbegriffs und den Nutzen alternativer Zugänge. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 25–46.
- Thimm, Caja/Nehls, Patrick (2019). Digitale Methoden im Überblick. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 973–990.
- White, Craig Isaac/Melnick, Professor (2022). Antisemitism in the Gaming Community: The Types of Jewish Hate within Video Games. *International Journal of Art, Humanities & Social Science* Volume 3 (Issue no 02), 12–17.
- Witkowski, Wallace (2020). Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. MarketWatch. Online verfügbar unter <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> (abgerufen am 12.11.2022).
- Witting, Tanja (2013). Vergemeinschaftungsprozesse im Kontext digitaler Spiele. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 173–184.

Von Halle bis Buffalo: Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt

Mick Prinz (Amadeu Antonio Stiftung | Good Gaming – Well Played Democracy)

Videospielwelten und die Gaming-Kultur sind aus dem gesellschaftlichen Alltag nicht mehr weg zu denken. 58 Prozent der 6- bis 69-jährigen Deutschen nutzen das Kulturgut Games. Auch die extreme Rechte und Rechtsterroristen instrumentalisieren Teile von Gaming-Welten. Der Beitrag blickt vor allem auf die Anschläge von Buffalo, Halle und München und skizziert, wo sich Verbindungslinien in die Gaming-Kultur abzeichnen. Auch Gaming-Plattformen, wie der Spiele-Baukasten Roblox, werden einer inhaltlichen Analyse unterzogen. Durch die Möglichkeit, usergenerierte Inhalte anzubieten, sind diese Videospiel-Welten besonders beliebt bei extrem rechten Akteur*innen. Abschließend formuliert der Beitrag Forderungen, welche der extremen Rechten Partizipation auf Plattformen wie Steam oder Roblox erschweren.

Empfohlene Zitierung:

Prinz, Mick (2023). Von Halle bis Buffalo: Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 90–103.

Schlagwörter:

Rechtsterrorismus, Videospielplattformen, Gamifizierung, Gaming-Kultur



**„IMMER MEHR
RECHTSEXTREME TÄTER
GREIFEN AUF LIVESTREAM-
PLATTFORMEN ZURÜCK
– IN DER HOFFNUNG,
IHRE RASSISTISCHE
UND ANTISEMITISCHE
GEWALT MIT NUR WENIGEN
KLICKS TAUSENDEN VON
USER*INNEN ZEIGEN ZU
KÖNNEN.“**

Mick Prinz

Nach Amokläufen, terroristischen Anschlägen oder gewaltvollen Ausschreitungen sind es stets zwei Fragen, die Debatten in Talkshows, Presseklubs und Zeitungskolumnen dominieren: Wer sind die Täter und warum haben sie so gehandelt? Vor allem in den letzten Jahren hat dabei eine Erklärung eine kleine Renaissance erlebt. Ein vermeintlich einfaches Erklärungsmuster, das zwischenzeitlich als überwunden galt. Die Rede ist von der Diskussion über gewaltvolle Videospiele und ihre Wirkungen – die „Killerspiel-Debatte“. So sprach etwa die Journalistin Eva Quadbeck nach den Ausschreitungen in der Silvesternacht 22/23 davon, dass nicht außer Acht gelassen werden dürfe, „welche Videospiele gespielt werden [...] und dass da auch dann teilweise nicht mehr die Realität gesehen wird, wenn man auf der Straße steht, und dann wahlweise gegen Polizisten oder Rettungskräfte vorgeht“ (vgl. WDR Presseclub Januar 2023).

Nach Amokläufen, terroristischen Anschlägen oder gewaltvollen Ausschreitungen sind es stets zwei Fragen, die Debatten in Talkshows, Presseklubs und Zeitungskolumnen dominieren: Wer sind die Täter und warum haben sie so gehandelt?

Auch der ehemalige Innenminister Horst Seehofer griff auf eine ähnliche Argumentation zurück, nachdem der Rechtsterrorist B. am 9. Oktober 2019 einen Anschlag auf eine Synagoge in Halle verübte und zwei Menschen tötete. So postulierte Seehofer in einem ARD-Interview:

„Das Problem ist sehr hoch. Viele von den Tätern oder potenziellen Tätern kommen aus der Gamer-Szene. Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild. Man muss genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist, eine Simulation oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag, und deshalb müssen wir die Gamerszene stärker in den Blick nehmen.“
(Golem.de 2019).

Seehofers pauschalisierende Aussage stieß auf viel Kritik. So formulierten Kulturschaffende und Spielende, dass es keine homogene „Gamerszene“ gebe, sondern eher vielschichtige und unterschiedliche Gaming-Communitys, die genauso heterogen sind wie der Rest der Gesellschaft. Dabei darf es nicht überraschen, dass es in diesem Kulturbereich auch rechtsextreme Agitationen gibt, welche weder bagatellisiert noch stellvertretend für die Gaming-Kultur verstanden werden sollten. Dieser Text möchte daher weder die alte Killerspielkeule entstauben noch abseits von Langzeitstudien über mögliche Folgen expliziter Gewaltdarstellungen in Videospiele diskutieren. In diesem Beitrag soll viel eher auf ein Problem eingegangen werden, welches eben nicht nur in, aber eben auch in der Gaming-Kultur eine Rolle spielt: die Instrumentalisierung digitaler Medien durch die extreme Rechte. Dabei wird den Fragen nachgegangen, warum Videospiele und ihre Plattformen für Rechtsextreme eine starke Sogkraft haben, was diese Entwicklung begünstigt und wie Rechtsterroristen

diese Räume für menschenverachtenden Aktionismus nutzen. Vor allem dieser letzte Punkt bildet den Schwerpunkt des Beitrags.

Der antisemitische Anschlag von Halle und Bezüge in die Gaming-Kultur

Auch wenn die eben rezitierte Aussage von Horst Seehofer bei vielen Gamer*innen und Beobachter*innen des Themenfelds zu Kopfschütteln führte, zeigt eine Aufarbeitung der Online-Profile und Terrorschriften des Rechtsterroristen B., dass er tatsächlich Bezüge zu verschiedenen Teilen der Gaming-Kultur herstellte. Das offensichtlichste zuerst: Der Täter B. streamte seinen Anschlag auf der vor allem von Gamer*innen genutzten Plattform Twitch. Auf der Plattform wird primär Live-Content ins Netz gestreamt. Viele Influencer*innen erstellen auf Twitch Videospiel-Inhalte und auch das Thema E-Sport ist sehr präsent auf der Plattform. Der Täter von Halle übertrug mit einer Helmkamera 35 Minuten lang seinen Anschlag auf die Synagoge. Sein Ziel war es, möglichst viele Jüd*innen am höchsten jüdischen Feiertag Jom Kippur zu töten. Bevor Twitch die Aufnahme entfernte, war sie noch etwa 30 weitere Minuten online und wurde von 2.200 Menschen angesehen (Twitch 2019).

Wie viele Millionen andere Deutsche hatte B. ein Profil auf der Videospiel-Plattform Steam. Neben Rollenspielklassikern wie „The Elder Scrolls V: Skyrim“ finden sich in seiner Spielebibliothek auch etablierte Titel, die als Schauplatz den Zweiten Weltkrieg wählen und in denen er mit oder ohne weitere Modifikationen (also von User*innen erstellte Inhalte) die „deutsche“ Perspektive spielen konnte. Ein Trend, der sich auch bei vielen weiteren rechtsextremen Profilen auf Videospielplattformen beobachten lässt: Neonazis fühlen

Neonazis fühlen sich vor allem zu Spielen hingezogen, in denen beispielsweise im Multiplayer-Modus die Rolle der Wehrmacht eingenommen werden kann. Für viele Weltkriegsspiele gibt es zudem Modifikationen, welche beispielsweise verfassungsfeindliche Symbolik oder zusätzliche nationalsozialistische Fraktionen hinzufügen.

sich vor allem zu Spielen hingezogen, in denen beispielsweise im Multiplayer die Rolle der Wehrmacht eingenommen werden kann. Für viele Weltkriegsspiele gibt es zudem Modifikationen, welche beispielsweise verfassungsfeindliche Symbolik oder zusätzliche nationalsozialistische Fraktionen hinzufügen. So auch für das Strategiespiel „Company of Heros“, in welchem die Waffen-SS als vermeintlich legitime Fraktion durch eine Fanerweiterung hinzugefügt wird. Diese extrem rechten Inhalte können dann auf Steam frei heruntergeladen und in bestehende Spiele integriert werden. Ein Game aus der Spielebibliothek des Halle-Täters stach besonders heraus: das Waffenbau-Spiel

„World of Guns“. In diesem müssen Spieler*innen Waffen aus verschiedenen Einzelteilen zusammen- und wieder auseinanderbauen. Der Rechtsterrorist von Halle nutze einen 3D-Drucker, um eine seiner Waffen herzustellen. Duzend gespielte Stunden von „World of Guns“ unterstreichen dabei die Waffenbegeisterung von B., dienen aber nicht als monokausales Erklärungsmuster für sein Verständnis zum Waffenbau (Steam 2023).

Neben seinem Steam-Profil und dem Twitch-Live-Stream gab es weitere Bezüge in die Gaming-Welt. So wurde im „Manifest“ des Täters eine Art Achievement-Liste angeführt, die Spieler*innen so eher aus Videospiele bzw. von Plattformen wie der Xbox oder von Steam kennen. Achievements sind eine Art Erfolgs- und Checkliste für Videospiele*innen, um die eigene Spielweise mit anderen Gamer*innen abzugleichen. Die zutiefst rassistischen und antisemitischen Achievements werden in diesem Beitrag lediglich umschrieben, da eine Reproduktion dieser extremistischen Checklisten Teil der „metapolitischen“ Strategie von Rechtsterroristen ist. Im „Manifest“ werden Ziele benannt, die Gewaltaufrufe gegen Jüd*innen und Muslime sowie explizite Tötungsszenarien formulieren. In den hinterlassenen Dokumenten des Täters von Halle gibt es noch zahlreiche weitere rechtsextreme Dogwhistles, gepaart mit Begriffen aus der Imageboard- und Gaming-Kultur. Diese Codes sollen für Außenstehende unverdächtig erscheinen, für Involvierte aber eine deutliche Nachricht transportieren. So wird beispielsweise das Kürzel „ZOG“ („Zionist Occupied Government“) verwendet und damit die antisemitische Verschwörungserzählung einer angeblichen jüdischen Weltverschwörung platziert.

Vor allem die Achievement-Liste ist ein Beispiel für eine klassische Gamifizierung von Rechtsterrorismus. Gamifizierung oder Gamification hat dabei nicht unmittelbar etwas mit Videospiele zu tun. Viel eher werden dabei nicht-spielerische Prozesse, in diesem Fall ein Terroranschlag, durch spielerische Elemente wie diese Erfolgsliste vergleichbar gemacht. Gamification

Gamification dient der Motivationssteigerung und dafür, sich mit anderen Menschen zu messen. Dass der Rechtsterrorist B. diese Art der Inszenierung wählte, muss dabei also nicht mit einer Leidenschaft für Videospiele zusammenhängen, sondern mit der rechtsextremen Intention, auch andere Menschen zu potenziellen Nachahmer*innen werden zu lassen.

dient der Motivationssteigerung und dafür, sich mit anderen Menschen zu messen. Das kennt man eigentlich von Sprachlern- oder Sport-Apps. Dass der Rechtsterrorist B. diese Art der Inszenierung wählte, muss dabei also nicht mit einer Leidenschaft für Videospiele zusammenhängen, sondern mit der rechtsextremen Intention, auch andere Menschen zu potenziellen Nachahmer*innen werden zu lassen. Anders als die Rechtsterroristen von Christchurch oder Utoya wird B. innerhalb der extremen Rechten weitestgehend belächelt. Da er seine selbst gesteckten Ziele nicht erreichen

konnte, gilt sein Anschlag als fehlgeschlagener Versuch, sein Vorgehen als stümperhaft. Während beispielsweise nach dem Anschlag von Christchurch (März 2019) zahlreiche Rechtsextreme auf der Videospieleplattform Steam den Täter glorifizierten, passierte das bei B. hier nur vereinzelt.

Rechtsterrorismus und Videospielewelten – weitere Verbindungen

Hunderte Profile feierten auf Steam nämlich den Mann, der 51 Menschen aus rassistischer Motivation in Neuseeland ermordete. Sein Bild und auch sein Name wurden als Profilavatar gewählt. Auch andere Bilder des Anschlags wurden so über die Gaming-Plattform verbreitet. Steam ist vor allem als Distributionsplattform bekannt, weist aber auch Merkmale eines klassischen sozialen Netzwerkes auf. So wurde der Terrorist von Christchurch in unterschiedlichen Kommentarspalten als Held gefeiert, während der Halle-Täter B. kaum hervorgehoben wurde.

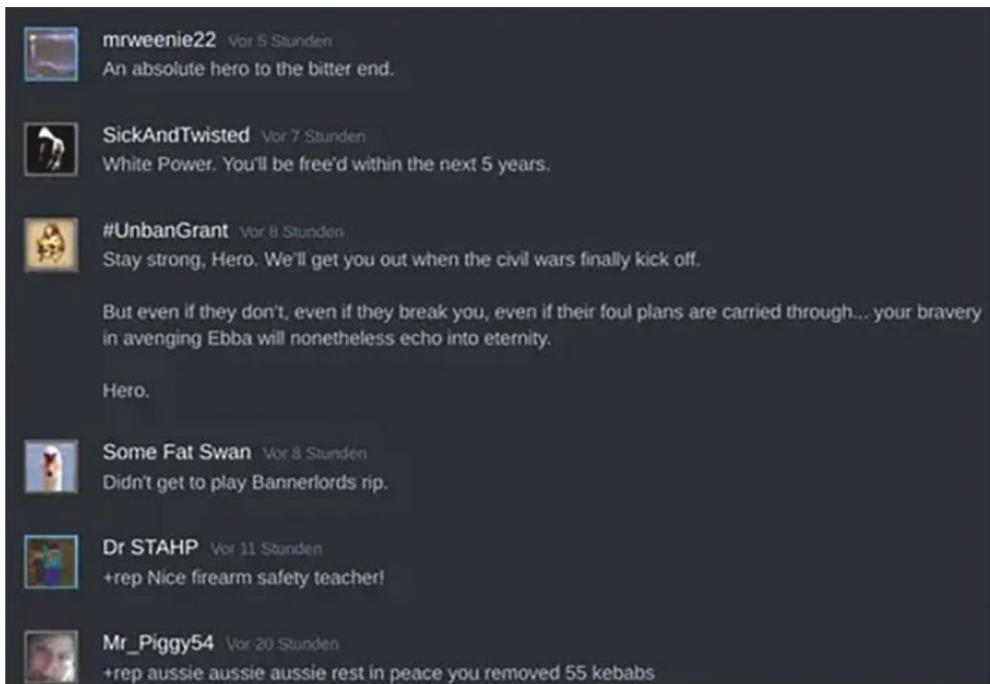


Abb. 1: Screenshot von der Plattform Steam vom 26. März 2019: nach dem Anschlag von Christchurch wurde der Rechtsterrorist auf Steam als Held gefeiert

Trotzdem gab es in der Vergangenheit immer wieder Bezüge auf B. So bei einem Anschlag an einer Schule in Schweden 2021. Ein 15-Jähriger wollte an seiner Schule in Eslöv ein Blutbad anrichten. Seine Vorbilder waren u. a. die Rechtsterroristen von Halle und Christchurch. Neben zahlreichen Datenträgern

mit NS-Propaganda und detaillierteren Ablaufplänen für seinen geplanten Anschlag fand sich auf der Tapete im Kinderzimmer seiner Eltern der Name des Täters von Halle. Der Rechtsterrorist verletzte mehrere Menschen und streamte seinen Anschlag ebenfalls auf Twitch (Belltower.News 2022).

Immer mehr rechtsextreme Täter greifen auf Livestream-Plattformen zurück – in der Hoffnung, ihre rassistische und antisemitische Gewalt mit nur wenigen Klicks Tausenden von User*innen zeigen zu können. Auch der Täter von Buffalo, der zehn Menschen in einem Supermarkt erschoss, streamte am 14. Mai 2022 seinen rassistisch motivierten Anschlag live auf Twitch. Anders als bei Terrorakten der Vergangenheit wirkten hier die erweiterten Sicherheitsmaßnahmen der Plattform. Nach nur 2 Minuten wurde die Übertragung unterbrochen, der neu erstellte Account konnte vom Netz genommen werden. Auch bei diesem Anschlag nutzte der Täter neben Twitch die bei Gamer*innen beliebte Plattform Discord, um seine Terrorschriften zu verbreiten. Es fällt auf: Rechtsterroristen nutzen Plattformen, die bei Gamer*innen beliebt sind, unabhängig von der eigenen Affinität für das Medium Videospiele. Es gibt aber einige Gründe dafür, warum für die extreme Rechte vor allem diese digitalen Orte attraktiv erscheinen.

Niedrigen Hürden für Menschenfeindlichkeit auf Videospiegelplattformen

Vor allem die Moderation von hasserfüllten und toxischen Inhalten bleibt auf einigen Gaming-Plattformen weit hinter den Standards zurück, die von eher klassischen sozialen Medien gesetzt werden. So finden sich zwar auf Plattformen wie Twitch, Steam oder Discord sogenannte Guidelines, welche beispielsweise die Verbreitung von terroristischen Inhalten oder extremistischen Verschwörungsnarrativen untersagen. An der konkreten Umsetzung dieser Terms of Service hapert es aber und auch bestehende Gesetze gegen Hass im Gaming, wie das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG), greifen auf den meisten Gaming-Plattformen nicht. So gibt es nach wie vor auf Steam Wehrmachtsfangruppen oder Profile mit verfassungsfeindlicher Symbolik, z. B. Hakenkreuz oder SS-Runen, in der Profilbeschreibung oder Profile, die rechtsterroristische Täter glorifizieren.

Vor allem die Moderation von hasserfüllten und toxischen Inhalten bleibt auf einigen Gaming-Plattformen weit hinter den Standards zurück, die von eher klassischen sozialen Medien gesetzt werden.

Dass auf Steam rechtsextreme Inhalte kaum moderiert werden, zeigt eine Erhebung der Amadeu Antonio Stiftung. Hierbei wurden Profile gemeldet, die rechtsextreme Inhalte im Profilfoto oder Profilnamen beinhalteten oder durch rassistische und antisemitische Kurzbeschreibungen gegen die Terms of Service der Plattform verstoßen. Während in den meisten Fällen die Plattform nicht reagierte, wurde selten das Profilfoto gelöscht (14%), der Profilname geändert (5,3%), Foto und

Name gelöscht (8,7%) und in den wenigsten Fällen wurde das Profil vollständig entfernt (0,7%) (Amadeu Antonio Stiftung 2021).

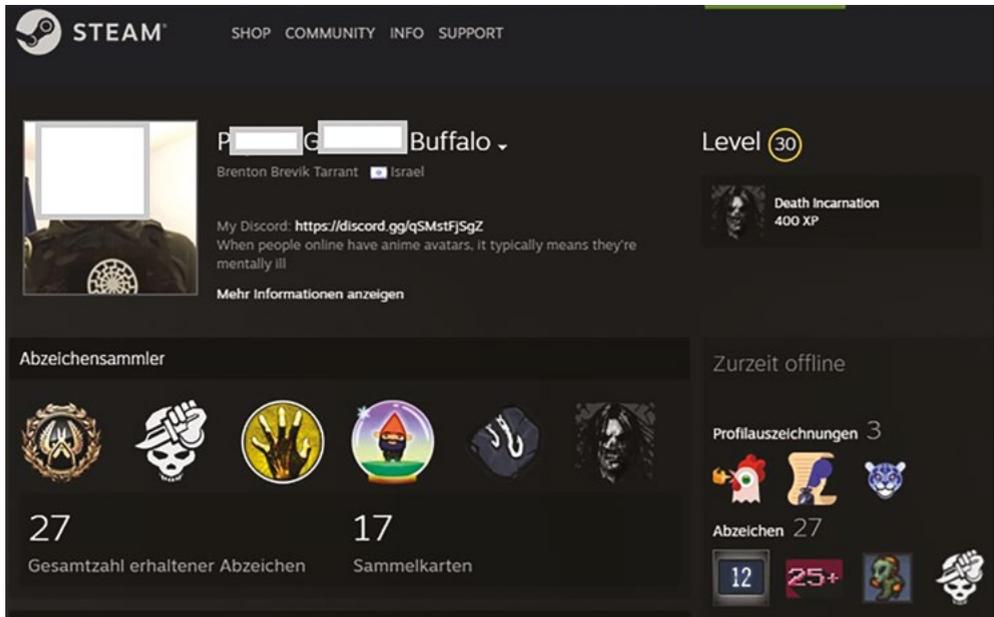


Abb. 2: Ein Steam-Profil, das den Buffalo-Täter glorifiziert, sein Profilbild wählt und auf seine Terrorschriften verlinkt

Nachdem Steam vor einigen Jahren auf der Plattform selbst auswies, dass lediglich 26 Personen den Communitybereich moderieren würden (davon 13 Angestellte und 13 Ehrenamtliche), hält sich die Plattform aktuell mit Einblicken in die eigene Moderationsarbeit bedeckt. Sowohl Steam als auch Twitch legen die Moderation dabei teilweise in die Hände ihrer Communitys.

Contentcreator*innen sind für die Moderation ihrer Kommentarspalten verantwortlich und müssen diese umsetzen. Übergeordnete Standards geben dabei die groben Regeln vor, die von einzelnen Streamer*innen verschärft werden können. Obwohl die Terms of Service von Twitch hasserfülltes Verhalten wie Rassismus, Transfeindlichkeit oder Misogynie untersagt, finden sich diese Formen von Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in vielen Streams und Live-Chats. Auch rechte Meinungsblogger*innen werden regelmäßig in reaktionären Talkformaten als vermeintlich legitime Gesprächspartner*innen dargestellt.

Ein weiterer Grund dafür, dass sich Rechtsextreme in Gaming-Kontexten wohlfühlen, ist eine eher verhaltene Gegenwehr bei diskriminierenden Äußerungen vonseiten der Community. Vor allem

Betroffene berichten immer wieder, dass viele Gamer*innen die Finger still halten oder sich nicht im Voice-Chat zu Wort melden, wenn misogynen oder rassistischen Kommentaren getätigt werden. Für viele gehören Beleidigungen oder Diskriminierung sogar zum Spiel dazu. Natürlich gilt das nicht für alle Videospiele*innen und es gibt auch immer wieder Initiativen und Einzelpersonen, die Haltung beweisen und mit Gegenrede antworten. Aber ein an vielen Stellen eher toxisches Klima begünstigt die Festigung und Verbreitung von menschenfeindlichen Positionen in Gaming-Kontexten.

Fallbeispiel Roblox: Rechtsterrorismus zwischen Fortnite und Lebenssimulationen

Vor allem da, wo user*innengenerierte Inhalte entstehen, also Videospiele*innen ihre eigenen Inhalte auf Plattformen erstellen können, ist die extreme Rechte nicht weit. So auch bei dem vor allem bei 9- bis 12-jährigen Kindern beliebten Gaming-Sandkasten Roblox. Diese Videospieleplattform ist seit 2006 online und erfreut sich zunehmender Beliebtheit. Über 200 Millionen aktive Nutzer*innen greifen monatlich auf Roblox zurück. Der größte Teil davon kommt aus Kanada und den USA. Aber auch

Unter die ca. 24 Millionen spielbaren „Erlebnisse“ (von User*innen erstellte Karten werden in Roblox als „Erlebnis“ bezeichnet) mischen sich auch frauenverachtende, rassistische und rechtsterroristische Kreationen.

in Deutschland steigen die Zugriffszahlen. Auf den ersten Blick erinnert Roblox an Spiele wie „Fortnite“ oder „Minecraft“ – also an bunte Comicwelten, in denen sich Spielende mit einem eigenen Avatar durch verschiedene Szenarien bewegen, Aufgaben lösen und sich in Gruppen zusammenschließen. Das Spielgerüst ist ein Werkzeugkasten, mit dem User*innen eigene Spiele programmieren und bauen können und diese dann auf der Plattform anderen Spielenden zur Verfügung stellen. Dabei werden die meisten gängigen Spielgenres wie Plattform, Shooter oder Rollenspiele abgedeckt, aber auch populäre Spiele wie „Call of Duty“, „Fortnite“ oder „Among Us“ sind auf Roblox nachgebaut. In einer anderen Kreation wird die Rolle von Sicherheitskräften oder Feuerwehrleuten eingenommen, die Hausbrände am Bodensee löschen oder Kriminelle in Hamburg verfolgen. Unter die ca. 24 Millionen spielbaren „Erlebnisse“ (eigene erstellte Karten werden in Roblox als „Erlebnis“ bezeichnet) mischen sich auch frauenverachtende, rassistische und rechtsterroristische Kreationen. Beispielsweise zum Anschlag in Buffalo auf den Tops-Supermarkt (s. Abb. 3). Dieser lässt sich in Roblox aus der Perspektive des Rechtsextremisten erleben. Teil der Spielmap ist die Abbildung eindeutig nationalsozialistischer Symbolik, etwa der Schwarzen Sonne. Auch die zehn rassistischen Morde des Täters lassen sich nachspielen.



Abb. 3: Auf der Videospieleplattform Roblox lassen sich verschiedene rechtsterroristische Anschläge nachspielen – hier der rassistisch motivierte Anschlag von Buffalo

Solche Inhalte auf Roblox sind keine Einzelfälle. Auch andere Anschläge wie Christchurch oder Halle sind auf der Plattform auffindbar. Bei einem „Erlebnis“ zum Halle-Anschlag sind viele Details aus dem 35-minütigen Livestream implementiert. Der Eingang der Synagoge ist klar zu erkennen, ebenso Waffen und Brandsätze, die während des Anschlags verwendet wurden. Selbst Betroffene des rechtsterroristischen Anschlags werden verhöhnt und sind im Spiel abgebildet.

Rechtsextremismus in diesem Gaming-Sandkasten umfasst neben der Glorifizierung von Rechtsterrorismus weitere Themen, die auf das breite Repertoire extrem rechter Ideologiebausteine aufbauen. So gibt es „Erlebnisse“, in denen der eigene Avatar durch Vernichtungslager bewegt wird und dabei Gaskammern betreten werden können. Kritische Einordnung? Fehlanzeige. Dafür wird in vielen Kreationen der Nationalsozialismus mit abgebildeten Siegrunen und Reichsflaggen glorifiziert. Auch misogyne und antifeministische Narrative finden sich in Roblox wieder. Zum Beispiel dann,

Rechtsextremismus im Gaming-Sandkasten umfasst neben der Glorifizierung von Rechtsterrorismus weitere Themen, die auf das breite Repertoire extrem rechter Ideologiebausteine aufbauen. So gibt es „Erlebnisse“, in denen der eigene Avatar durch Vernichtungslager bewegt wird und dabei Gaskammern betreten werden können.

wenn der eigene Avatar vor wütenden „Feministinnen“ fliehen muss, indem er über die Leichen von männlichen Figuren hüpfet.

Die Namen der entsprechenden „Erlebnisse“ werden meist so benannt, dass sie von Moderations- und Recherche Teams nicht leicht zu finden sind. Durch Leetspeak, also das Ersetzen von Buchstaben durch ähnlich aussehende Ziffern und Sonderzeichen, werden Wortfilter umgegangen und rechtsterroristische Inhalte bleiben auf der Plattform bestehen. Die Ersteller*innen scheinen dabei bewusst kein großes Publikum erreichen zu wollen und diese Inhalte primär für die eigene rechte Blase zu produzieren. Das unterstreicht auch eine häufig aktivierte Funktion, welche nur Profilen, die schon älter als zwei Monate sind, den Zugriff zu diesen „Erlebnissen“ erlaubt.



Abb. 4: Der Eingang der Synagoge in Halle in einer rechtsterroristischen Modifikation auf Roblox

Solche Inhalte lassen sich auf der Plattform melden und werden im Anschluss temporär von der Plattform gesperrt. Erst nach einer Überprüfung sind sie erneut zugänglich. In der Vergangenheit wurden dabei einige eindeutig rechtsextremem „Erlebnisse“ auf Roblox gesperrt, andere dagegen bleiben abrufbar. Auch hier wird deutlich: Gaming-Plattformen müssen

Gaming-Plattformen müssen proaktiver moderiert werden und sollten nicht nur auf Zurufe aus der Community reagieren. Vor allem die noch sehr junge Roblox-Zielgruppe nutzt Report- und Melfunktionen selten, da rechtsextreme Inhalte häufig nicht als solche erkannt werden.

proaktiver moderiert werden und sollten nicht nur auf Zurufe aus der Community reagieren. Vor allem die noch sehr junge Roblox-Zielgruppe nutzt Report- und Meldefunktionen selten, da rechts-extreme Inhalte häufig nicht als solche erkannt werden.

Der OEZ-Anschlag in München und die Videospellplattform Steam

Dass Rechtsterroristen auch Gaming-Plattformen nutzen, um sich zu vernetzen oder ihre Ideologie zu verbreiten, verdeutlicht ein letztes Beispiel. Beim Anschlag am und im Münchener Olympia-Einkaufszentrum (OEZ) 2016 erschoss ein Rechtsterrorist neun Menschen. Die Tat wurde dabei akribisch geplant und Ziele benannt, die in das rassistische Weltbild des Täters passten. Mit dem 22. Juli waren selbst Datum und Uhrzeit nicht zufällig gewählt. Zur selben Zeit fand 5 Jahre zuvor der rechtsterroristische Anschlag von Norwegen statt. Der Täter in München hatte sich auf „Steam“ in einer Gruppe mit dem Namen „Anti-Refugee-Club“ mit anderen Rechtsextremen vernetzt. Unter anderem kam er ins Gespräch mit einem 21-jährigen Schüler aus Aztec – New Mexico. Mit ihm tauschte er sich über Pläne zur Waffenbeschaffung und rassistische Mordfantasien aus. Wenige Monate später wurde der Amerikaner selbst zum Mörder und erschoss an einer Schule zwei Menschen und sich selbst. Die Steam-Gruppe, in der sich die beiden Täter vernetzten, wurde im Sommer 2017 von Valve, der Firma hinter Steam, gelöscht (Belltower.News 2018).

Level Up: Counterterrorismus

Über 58% der 6 bis 69-Jährigen Bundesbürger*innen spielen Videospiele (game 2023). Das Kulturgut Games ist mitten in der Gesellschaft verankert und wird sich hier nicht wegbewegen. Es wird deutlich, dass dies auch die extreme Rechte erkannt hat und Gaming-Plattformen in der Vergangenheit intensiv von Rechtsterroristen wie den Tätern von München, Buffalo oder Halle genutzt wurden. Gerade weil Moderation zu zaghaft ausfällt und Sicherheitsbehörden viele Bereiche der Gaming-Welt noch nicht überblicken, dienen diese Orte der Vernetzung, der Verbreitung von Terrormanifesten oder dem Livestreamen von Anschlägen. Zusätzlich werden menschenverachtende Handlungen von Rechtsterroristen in Gaming-Kontexten immer wieder glorifiziert und erlebbar gemacht. Plattformen sind sich der Problemlage zwar zum Teil bewusst und gehen gegen Modifikationen und verherrlichende Profile vor – allerdings noch nicht kontinuierlich. Gaming-Orte wie Steam und Roblox müssen ihre Guidelines proaktiver verfolgen, um Rassismus, Misogynie und Antisemitismus auf ihren Plattformen stärker zu unterbinden. Aber auch Sicherheitsbehörden und Spielende sollten sich der Problemlage bewusster sein und entsprechende Inhalte melden oder

Plattformen sind sich der Problemlage zwar zum Teil bewusst und gehen gegen Modifikationen und verherrlichende Profile vor – allerdings noch nicht kontinuierlich.

ausgehend von der Rechtslage ahnden. Das 2024 in Kraft tretende EU-Gesetz zur Bekämpfung von Hass im Netz, der Digital Service Act, wird auch Gaming-Plattformen mitdenken. Es bleibt abzuwarten, inwiefern der extremen Rechten damit der Spaß am Spiel genommen wird.

Letztlich bleibt wichtig zu betonen, dass viele Videospiele und große Teile der Gaming-Kultur für eine diverse Haltung einstehen und Diskriminierung ablehnen. Diese Positionen zu verteidigen, ist zentraler Bestandteil einer digitalen Zivilgesellschaft und muss letztlich auch im Gaming hör- und spürbarer werden.

Mick Prinz, B. A. Sozialwissenschaften, ist Leiter des Modellprojektes „Good Gaming – Well Played Democracy“ der Amadeu Antonio Stiftung. Gemeinsam mit Spieleentwickler*innen, E-Sportler*innen und Influencer*innen setzt er sich für eine stärkere digitale Zivilgesellschaft in der Gaming-Kultur ein. Forschungsschwerpunkt: toxische und rechtsextreme Gaming-Communities, user*innengenerierter Content auf Gaming-Plattformen und Propagandavideospiele.

Literatur

Amadeu Antonio Stiftung (2021). Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communities. Online verfügbar unter <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2022/02/unverpixelter-hass-netz-final.pdf> (abgerufen am 20.10.2023).

Belltower.News (2018). Das OEZ-Attentat und der international vernetzte virtuelle Rechtsextremismus. Online verfügbar unter <https://www.belltower.news/das-oez-attentat-und-der-international-vernetzte-virtuelle-rechtsextremismus-48668/> (abgerufen am 20.10.2023).

Belltower.News (2022). Anschlagserie – Rechtsterrorismus in der Schule. Online verfügbar unter <https://www.belltower.news/schweden-anschlagserie-rechtsterrorismus-in-der-schule-127815/> (abgerufen am 20.10.2023).

game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2023). Online verfügbar unter <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2023/> (abgerufen am 20.10.2023).

golem.de (2019.) Seehofer möchte „Gamerszene“ stärker kontrollieren. Online verfügbar unter <https://www.golem.de/news/nach-attentat-in-halle-seehofer-moechte-gamer-szene-staerker-kontollieren-1910-144401.html> (abgerufen am 20.10.2023).

Steam (2023). World of Guns: Gun Disassembly. Online verfügbar unter https://store.steampowered.com/app/262410/World_of_Guns_Gun_Disassembly/ (abgerufen am 20.10.2023).

Twitch (2019). Twitch auf Twitter vom 09.10.2019. Online verfügbar unter https://twitter.com/Twitch/status/1182036268202381313?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Cwtterm%5E1182036268202381313%7Ctwgr%5E728ae5acd4455c4f18b9d117a10f2f0ec3b60f-7c%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.derstandard.de%2Fstory%2F2000109713637%2FAngriff-auf-synagoge-2-200-menschen-sahen-bekennervideo-auf-twitch (abgerufen am 20.10.2023).



**„VOR ALLEM DA, WO
USER*INNENGENERIERTE
INHALTE ENTSTEHEN, ALSO
VIDEOSPIELER*INNEN IHRE
EIGENEN INHALTE AUF
PLATTFORMEN ERSTELLEN
KÖNNEN, IST DIE EXTREME
RECHTE NICHT WEIT.“**

Mick Prinz



TEIL III
**PLATTFORMMODERATION
UND -POLITIK**

Paradigmen der Plattformpolitik im Umgang mit Hass und Extremismus: eine chronologische Einordnung

Maik Fielitz & Marcel Jaspert (Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft)

Dieser Beitrag gibt einen Überblick über den Umgang von Tech-Unternehmen mit der Verbreitung von Hass und Extremismus auf ihren digitalen Plattformen. Digitale Plattformen werden dabei als politische Akteure greifbar gemacht, da sie vielschichtige soziale Beziehungen strukturieren, kuratieren und weitreichende politische Entscheidungen treffen können. Plattformen sind Austragungsorte gesellschaftlicher Konflikte, auf denen radikalisierte Inhalte leicht Verbreitung finden, sodass sie auch Tummelplätze für Extremist*innen geworden sind. Da liberale Demokratien einen Umgang mit diesem Hass und Extremismus fordern, sind die Plattformen gefordert, mit Maßnahmen dagegen zu reagieren. In diesem Beitrag werden auf Basis von 403 Blogartikeln der Unternehmensblogs von YouTube, Twitter und Facebook sowie einer qualitativen Inhaltsanalyse Determinanten herausgearbeitet, auf die die Plattformen in ihren politischen Entscheidungen bisher reagiert haben. Die Determinanten Regulierung, ökonomische Interessen, technische Möglichkeiten, Erwartungen und Bedürfnisse der Nutzer*innen und gesellschaftliche Werte und Normen werden fundiert dargestellt. Darüber hinaus werden verschiedene Paradigmen der Plattformpolitik in vier Perioden herausgearbeitet und der dynamische Prozess sichtbar gemacht.

Empfohlene Zitierung:

Fielitz Maik/Jaspert Marcel (2023). Paradigmen der Plattformpolitik im Umgang mit Hass und Extremismus: eine chronologische Einordnung. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 106–123.

Schlagwörter:

Plattformpolitik, Hass, Extremismus, Regulierung



**„OB GEWOLLT ODER NICHT,
BETREIBEN DIE KONZERNE
PLATTFORMPOLITIK – IN
FORM DER ORGANISIERUNG
IHRER MACHTBASIS UND IN
FORM DER EINFLUSSNAHME
AUF POLITISCHE SYSTEME
UND DIE TRANSNATIONALE
NUTZERGEMEINSCHAFT.
DIES HAT AUSWIRKUNGEN
DARAUF, WIE SICH AKTEURE
UND IDEOLOGIEN VERBREITEN
UND EINE BREITE MASSE
ERREICHEN.“**

Maik Fielitz & Marcel Jaspert

Einleitung

Im Januar 2021 trafen die CEOs der wichtigsten globalen Plattformunternehmen eine weitreichende Entscheidung: Sie verbannten den abgewählten US-Präsidenten Donald J. Trump von ihren Plattformen, die er zuvor Jahre lang nutzte, um politische Propaganda zu verbreiten. Nach dem Sturm auf das Kapitol im Januar 2021, der fünf Menschen das Leben kostete und einen beispiellosen Angriff auf die Institutionen der liberalen Demokratie in den USA darstellte, befanden die Verantwortlichen von Facebook, Twitter und YouTube, dass Trump die Gewalt billigte und verbannten ihn von ihren Diensten – vorerst. Denn nur zwei Jahre später wurde Trump seine Rückkehr in den digitalen Mainstream ermöglicht, nachdem das Oversight Board von Meta (früher Facebook) entschied, dass von Trump keine Gefahr mehr ausgehe. Auch andere Plattformen schlossen sich dieser Lesart an (Jaspert 2023).

Der Fall Trump stellt zwei Zäsuren in der globalen Plattformpolitik dar, die nur im Kontext sich wandelnder politischer Kräfteverhältnisse zu verstehen sind: Während es nach der Abwahl als Präsident politisch opportun war, Trump zu isolieren, da er kein politisches Amt mehr innehatte, führte die Aussicht, er könne erneut Präsident werden zur Neubewertung der Situation. Denn nicht nur wurden Trumps Accounts reaktiviert, sondern auch die Richtlinien geändert. Danach ist die Mär von der geklauten Wahl nun wieder eine legitime Meinung auf der Plattform und keine gefährliche Verschwörungstheorie, die politische Gewalt nach sich ziehen könnte (Bond 2023). Hinzu kam ein Paradigmenwechsel an der Spitze des Twitter-Konzerns, der freie Rede nun so weitreichend definiert, dass extremistische Akteure wie Andrew Anglin, Martin Sellner und Kanye West wieder ein Massenpublikum adressieren können (Stokel-Walker 2022).

Die Regeln des digitalen Austauschs ändern sich stetig und hängen von Präferenzen der Plattformen ab. Mit der Kontrolle des Zugangs und der Setzung von Regeln und Standards entfalten Plattformen eine Macht, die politisch und gesellschaftlich immer noch kaum reguliert ist. Es lohnt sich also, die „Macht der Plattformen“ (Seemann 2020) genauer zu untersuchen, um besser verstehen zu können, auf welches Resonanzfeld Hassakteure und extremistische Bewegungen bauen können und inwieweit sie von medialen Gatekeepern wahrgenommen werden.

Mit der Kontrolle des Zugangs und der Setzung von Regeln und Standards entfalten Plattformen eine Macht, die politisch und gesellschaftlich immer noch kaum reguliert ist.

Dieser Beitrag möchte einen Überblick darüber schaffen, welche Rolle die Gestaltung von Plattformen für die Verbreitung von rechtsextremen und verschwörungsideologischen Inhalten spielt. Diese Frage speist sich aus dem Interesse zu zeigen, wie ein zunehmend privatwirtschaftlich organisierter

Umgang mit digitalem Hass und Extremismus die Einwirkungsmöglichkeiten der Zivilgesellschaft und Politik beeinträchtigt bzw. neu ausrichtet. Aber auch die Plattformen ändern sich: Denn – so argumentieren wir – am Umgang mit Hass und Extremismus lassen sich größere Muster der Moderation und Verwaltung von digitalen Plattformen ablesen. Um dieses Argument zu systematisieren, gehen wir in vier Schritten vor: Zunächst geben wir eine kurze Einführung in die Politik digitaler Plattformen und nähern uns daraufhin deren Bedeutung für digitalen Hass an. Auf Grundlage eines von uns gesammelten Datensatzes von über 400 Dokumenten identifizieren wir Determinanten der Plattformpolitik und schlagen eine Periodisierung der Maßnahmen vor, die ein besseres Verständnis zum Umgang von Plattformen mit Hass und Extremismus geben.

Plattformpolitik: a primer

Digitale Plattformen sind politische Akteure, die sich an der Aushandlung von öffentlichen und privaten Werten und Interessen beteiligen. Sie tun dies u. a. durch diverse Designelemente, die ein bestimmtes Verhalten anhand von Metriken belohnen oder sanktionieren: Hierzu zählen die Anzahl von Likes, Viewzahlen und Reposts, die sich als Seismografen für die Wertigkeit oder Relevanz von Aussagen in der Wahrnehmung der

Digitale Plattformen sind politische Akteure, die sich an der Aushandlung von öffentlichen und privaten Werten und Interessen beteiligen.

Öffentlichkeit etabliert haben (Mau 2017). Zudem bieten digitale Plattformen die Möglichkeit der Monetarisierung von Inhalten, beispielsweise durch Gewinnbeteiligung oder indirekte Werbung. Dies hat einen unüberschaubaren Markt von digitalen Angeboten geschaffen, die personalisiert aufbereitet werden und zum Verweilen auf der Plattform bzw. zur Interaktion mit anderen Nutzer*innen animieren.

Sichtbarkeit und Reichweite sind die zentralen Ressourcen im Ringen um digitale Aufmerksamkeit. Doch sind die Voraussetzungen zur Erlangung dieser durchaus unterschiedlich und hängen von verschiedensten Regelungen und deren (selektiver) Durchsetzung ab. Schließlich behalten sich Plattformen vor, gegen Nutzer*innen vorzugehen, die gegen ihre Nutzungsbedingungen verstoßen. Hierbei werden allerdings Unterschiede deutlich: Wird man von der Plattform als eine Person mit Nachrichtenwert (Newsworthiness) identifiziert, erhöht sich die Sichtbarkeit, während gleichzeitig die moderativen Eingriffe verringert werden (DiResta und Debutts 2021). So konnte Trump über Jahre hinweg rassistische und muslimfeindliche Beiträge absetzen. Andere Nutzer*innen der Plattform wären für solche Beiträge längst von der Plattform verwiesen worden. Beispielsweise forderte Trump 2015 ein prinzipielles Einreiseverbot für Muslim*innen in die USA (Frenkel und Kang 2021, 23f.).

Es ist eine ungemein politische Frage, wie Plattformen ihre Regeln gestalten und anwenden. Welche gesellschaftlichen und kommerziellen Kräfte sich an der Aushandlung der Regeln beteiligen, wie Plattformen sich selbst reformieren oder von Staaten reguliert und zu Veränderungen bewegt werden, untersucht die Plattform Governance Forschung (Flew und Martin 2022). Der Fokus liegt auf den Regeln und der Praxis der Moderation von Inhalten, welche den Charakter einer Plattform – und damit auch die Art der Interaktion ihrer Nutzer*innen – maßgeblich bestimmen (Gillespie 2018, 5). Über die Definition dessen, was legitim auf einer Plattform geäußert werden kann und die Möglichkeit, Akteure vom Diskurs auszuschließen, üben Plattformbetreiber politische Macht aus. Als gewinnorientierte Unternehmen stellen sie global geltende Regeln auf, die nicht selten durch Nutzer*innen, Regierungen und Zivilgesellschaften herausgefordert werden (Gorwa 2019a).

Inhaltsmoderation ist in Hinblick auf *Plattformpolitik* wohl am wahrnehmbarsten, insofern die Maßnahmen – bspw. die Löschung, Sperrung, Reichweitenreduzierung, Warnhinweise und Demonetarisierung – einen Ausdruck auf der Plattform finden. Zugleich gilt die konkrete Klick-Arbeit der tausenden Inhaltsmoderator*innen als psychisch belastende Tätigkeit, weshalb sie oft in Niedriglohnländer ausgelagert wird (Gray und Suri 2019).

Inhaltsmoderation ist in Hinblick auf Plattformpolitik wohl am wahrnehmbarsten, insofern die Maßnahmen – bspw. die Löschung, Sperrung, Reichweitenreduzierung, Warnhinweise und Demonetarisierung – einen Ausdruck auf der Plattform finden.

Die (exekutiven) Moderationsteams setzen die Richtlinien um, die durch die (legislativen) Content-Policy-Abteilungen der jeweiligen Plattformen verfasst werden. Dieses *Policy-Making* umfasst Jurist*innen, Politolog*innen und praxisnahe Expert*innen der Unternehmen, die zur Festsetzung von Richtlinien zusammenkommen. Unter Hinzuziehung externer Expertisen (*Stakeholder Engagement*) wird auf neue gesellschaftliche Entwicklungen reagiert und bestehende Richtlinien werden evaluiert.

Eine weitere Säule der Plattformpolitik umfasst die Aufsicht (*Oversight*) über die Regel(um)setzung. Hierzu zählen staatliche Regulierungsbehörden, hybride Kontrollgremien und eigens eingerichtete Räte, die eine Form der Kontrolle über die Unternehmen ausüben sollen. Am bekanntesten für letztere ist das Oversight Board von Meta. Die 24 Expert*innen aus den Bereichen Jura, Journalismus und Menschenrechte, die vom Konzern selbst nominiert wurden, haben die Aufgabe, bei kritischen Entscheidungen ein bindendes Urteil zu fällen. Staatliche Behörden nehmen über Gesetze wie das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) Einfluss auf die Plattformpolitik. Dagegen ist eine demokratische Aufsicht in Form von Plattformräten – umfassend aus verschiedenen Sektoren der Gesellschaft – noch kaum abzusehen (Kettmann und Fertmann 2022).

Schließlich gibt es in jedem Konzern *Public Policy*-Abteilungen, die für Außendarstellungen und Stellungnahmen gegenüber der Öffentlichkeit zuständig sind. Sie sind verantwortlich für Lobby-Arbeit und die Beziehungspflege zu *trusted partners*. Sie treten auf Veranstaltungen und in Parlamenten auf, schreiben in Zeitschriften und auf Blogs und stehen der Presse für Interviews zur Verfügung.



Abbildung 1: Die vier Säulen der Plattformpolitik

Plattformpolitik als ein Segment von Plattform-Governance verstehen wir als den Prozess der Aushandlung von Positionen und Werten sowie die Steuerung der Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit von Nutzer*innen auf einer – oder mehreren – Plattform(en). Plattformpolitik vollzieht sich auf verschiedenen Ebenen: in geschlossenen Expert*innengruppen, in den Aufsichtsgremien, in zivilgesellschaftlichen Stakeholder-Audits, aber eben auch in öffentlichen Diskursen und der *public relations* eines jeden Plattformunternehmens.

Plattformpolitik als ein Segment von Plattform-Governance verstehen wir als den Prozess der Aushandlung von Positionen und Werten sowie die Steuerung der Sichtbarkeit und Aufmerksamkeit von Nutzer*innen auf einer – oder mehreren – Plattform(en).

Während viele Entscheidungsfindungsprozesse intransparent ablaufen (Pasquale 2015), werden Unternehmen heute verstärkt zur Positionierung und Rechtfertigung von Maßnahmen gebracht. Dies trifft insbesondere auf gesellschaftlich relevante Themen wie den Umgang mit digitalem Hass und Extremismus zu, bei denen digitalen Plattformen eine zentrale Rolle zugeschrieben wird.

Hass, (Rechts-)Extremismus und Plattformpolitik

Noch vor wenigen Jahren konnten Hakenkreuze und Holocaustleugnung unter dem Deckmantel der Meinungsfreiheit auf Plattformen Verbreitung finden und verschwörungsideologische Gruppen konnten ihren digitalen Aktivismus problemlos monetarisieren (Marantz 2020). Hass und Hetze gegen Minderheiten haben über digitale Plattformen eine solche Reichweite erlangt, dass ein Großteil der Bevölkerung schon einmal damit konfrontiert wurde (Geschke et al. 2019). Dies führt dazu, dass insbesondere weniger geschützte Gruppen sich aus öffentlichen Diskursen zurückziehen und somit (noch) weniger sichtbar werden. Die dominanten Stimmen bilden somit bei Weitem nicht moderne Gesellschaften ab – und hier sind noch nicht einmal die Verstärkereffekte algorithmischer Diskriminierung angesprochen sind (Noble 2022).

Mit der Verschiebung politischer Diskurse in den digitalen Raum haben sich die Regeln und Bedingungen des Austausches zwischen Gruppen und Individuen geändert. Plattformen wurden Austragungsort gesellschaftlicher Konflikte, die – angetrieben durch auf Interaktion getrimmte Algorithmen – nicht selten in Anfeindungen enden, Antagonismen verfestigen und ein

Mit der Verschiebung politischer Diskurse in den digitalen Raum haben sich die Regeln und Bedingungen des Austausches zwischen Gruppen und Individuen geändert. Plattformen wurden Austragungsort gesellschaftlicher Konflikte.

Verständnis für andere Positionen unterminieren. Wir finden eine Form der affektiven Polarisierung vor, die gerade durch die emotional geführte Interaktion mit gegenteiligen Meinungen die eigene Weltansicht nur weiter bestärkt (Törnberg 2022). Radikale und extremistische Akteure, die an der Auflösung von verständnisorientierten, offenen Diskursen interessiert sind, nutzen diese strukturellen Vorteile und genießen weitgehende Freiheiten, ihre Ideen und Vorurteile zu verbreiten.

Auch entwickelten sich über digitale Plattformen „neue“ Online-Subkulturen, die offen zu Hass und zu Gewalt gegen Minderheiten oder politische Gegner*innen aufrufen. Aus ihnen heraus rekrutierten sich Islamisten und rechtsextreme Gewalttäter, die pluralistische Gesellschaften mit terroristischen Mitteln erschüttern wollten. Zugleich ließ sich eine Tendenz der Selbst-Aktivierung von digital affinen Menschen beobachten, die losgelöst von Aufrufen und Organisationen schwer vorhersagbare Gewaltakte durchführen, die wiederum zum Nachmachen animieren sollen (Fielitz 2022). Der Anschlag in Christchurch im März 2019 setzte neue Maßstäbe, weil er der erste war, der ein digitales Publikum via Livestream an dem Mord an Dutzenden von Menschen teilhaben ließ. Auch weil Teile des Livestreams allein auf Facebook mehr als 1,5 Millionen mal von Nutzer*innen hochgeladen wurden, mussten Plattformen und Politik ein Zeichen setzen (Macklin 2019). Mit dem

Christchurch-Call verpflichteten sich sodann Staat und Plattformunternehmen dazu, die Möglichkeit zu unterbinden, soziale Medien für die Organisation und Förderung von Terrorismus und gewalttätigem Extremismus zu nutzen (Christchurch Call 2019).

Mit der Zeit entwickelte sich der Umgang mit digitalem Hass und Extremismus von einem Randphänomen zu einer wesentlichen Herausforderung der Plattformpolitik – insbesondere seitdem sich soziale Medien zu einem zentralen Mobilisierungsraum entwickelt haben und Personen ihre Reichweite nutzen, um direkt oder indirekt über die Plattformen Menschengruppen abzuwerten oder zu Gewalt aufzurufen. Im deutschen Kontext wurde mit dem NetzDG 2017 ein weltweit erster Rechtsrahmen geschaffen, der Plattformen in die juristische Verantwortung nimmt, wenn sie nicht schnell genug gegen strafrechtlich relevante Hass-Postings vorgehen (Gorwa 2021). Es folgte eine restriktive Phase von Account-Sperrungen, das sogenannte Deplatforming (Fielitz und Schwarz 2020), in der Accounts, die gegen die Nutzungsregeln verstießen, der Zugang verwehrt wurde. Diese Deplatforming-Welle hat in den Jahren der Covid19-Pandemie neuen Schwung erhalten und bedarf in folgedessen weniger Rechtfertigung der Plattformunternehmen (Magalhães und Katzenbach 2020).

Determinanten der Plattformpolitik



Abbildung 2: Determinanten der Plattformpolitik

Wie bereits angedeutet, ergeben sich Maßnahmen im Umgang mit Hass und Extremismus aus dem Zusammenspiel verschiedener Faktoren, die die wechselseitige Bedingtheit von Kontext, Ereignis und Intervention bestimmen. Wir beleuchten dabei fünf Determinanten: 1. Regulierung, 2. Ökonomische Interessen, 3. Erwartungen und Bedürfnisse der Nutzer*innen, 4. Technische Möglichkeiten, 5. Gesellschaftliche Werte und Normen.

Eine zentrale Determinante für Plattformpolitik ist die *Regulierung*, also: „rechtlich-regulative Eingriffe in die soziale Regelungshoheit der Plattformen“ (Dolata 2020, 26). Plattformen sind an externe

rechtliche Rahmenbedingungen wie Datenschutzgesetze, Urheberrechtsgesetze und nationale Gesetze gebunden. Am relevantesten ist das erwähnte NetzDG oder der ab 2024 europaweit in Kraft tretende Digital Service Act. Diese Gesetze sollen Plattformen zur Umsetzung von Standards bewegen und können bei Zuwiderhandlung zu Geldstrafen führen (Gorwa 2019a). Weder Regierungen noch supranationale Zusammenschlüsse von Regierungen wie die Europäische Union oder die Vereinten Nationen haben es bislang geschafft, einen bindenden Rechtsrahmen zu verabschieden, der die Macht der transatlantisch operierenden Plattformen umfassend reguliert. Darüber hinaus ist eine Co-Governance auszumachen, indem die rechtlichen Rahmenbedingungen durch freiwillige Standards, transnationale Regeln und Aufsichtsgremien ergänzt werden. Hierbei ist die aktive Rolle privater Akteure herauszustellen, die ihren eigenen Handlungsrahmen mitregulieren (Gorwa 2019b).

Als Beispiele für Institutionen, in denen freiwillige Standards und transnationale Regeln ausgearbeitet werden, können das 2017 gegründete *Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT)* oder der *Christchurch Call to Eliminate Terrorist and Violent Extremist Content Online* herangezogen werden. Ersteres ist eine Initiative der Plattformindustrie, um Terrorismus über den Austausch an Informationen und Technologien zu verhindern. Zweiteres wurde nach den rechtsterroristischen Attentaten auf zwei Moscheen im März 2019 vom neuseeländischen Außenministerium initiiert. Dabei handelt es sich um eine allgemeine und unverbindliche Verpflichtung zur Verhinderung der Verbreitung terroristischer Inhalte im Internet. Der Christchurch Call wurde damals von 17 Ländern und 8 Unternehmen (darunter Facebook, Google, Twitter) erstunterzeichnet. Die Unterzeichnung war auch ein Versprechen für weitere informelle Zusammenarbeiten zwischen Regierungen und Unternehmen (Douek 2019). Das bekannteste Beispiel für ein *Aufsichtsgremium* ist das bereits erwähnte Oversight Board von Meta, das sich mit der Überwachung, Moderation und Bewertung von Inhalten auf den Meta-Plattformen befasst. Das mit externen Expert*innen besetzte Gremium soll unabhängige Einschätzung zu strittigen Inhalten sowie Vorstellungen für Gegenmaßnahmen einleiten und Standards manifestieren (Harris 2020). Mit Blick auf derartige Aufsichtsgremien kann von quasi-hoheitlichen Parallelstrukturen zu den demokratisch legitimierte gesellschaftlichen Institutionen gesprochen werden (Dolata 2020).

Eine zweite Determinante bei der Ausrichtung von Plattformpolitik ist das *ökonomische Interesse* der Plattformunternehmen. Konjunkturzyklen, Inflation oder die Arbeitsmarktsituation können politische Entscheidungen beeinflussen, denn die Monetarisierung von Inhalten, Abonnements, Werbung oder Kooperationen sind zentrale Elemente im Geschäftsmodell von Plattformunternehmen und wichtig, um wettbewerbsfähig zu bleiben oder die eigene Marktposition zu stärken (Barwise und Watkins

Eine zweite Determinante bei der Ausrichtung von Plattformpolitik ist das ökonomische Interesse der Plattformunternehmen.

2018). Bspw. hat der Gewinn digitaler Anzeigen bei Meta 2022 einen erheblichen Einbruch erlitten, sodass das Unternehmen einen Wertverlust von 70 % zu verbuchen hatte und im November desselben Jahres einen Stellenabbau von 13 % verkündete, der auch Policy-Strukturen im Unternehmen betrifft (Jaspert 2023). Ein erneuter Wahlkampf von Trump könnte dem Einbruch nämlich entgegenwirken: Die Vergangenheit hat gezeigt, dass das Trump-Team allein zwischen April und Oktober 2020 rund 145,1 Mio. US-Dollar für Werbung bei Meta ausgab. Somit ist die erneute Freischaltung der Accounts von Donald J. Trump nicht zuletzt im Lichte ökonomischer Interessen zu betrachten.

Neben der Regulierung und den ökonomischen Interessen sind auch die *Erwartungen und Bedürfnisse* der Nutzer*innen eine wichtige Determinante für das politische Handeln von Plattformen. Aus diesem Grunde haben so gut wie alle digitalen Plattformen ein Flagging bzw. Reporting System als Kennzeichnungsmechanismus für schädliche oder unliebsame Inhalte integriert. Dieser Governance-Mechanismus dient

Neben der Regulierung und den ökonomischen Interessen sind auch die Erwartungen und Bedürfnisse der Nutzer*innen eine wichtige Determinante für das politische Handeln von Plattformen.

der Bewältigung und Kuratierung großer Mengen nutzergenerierter Inhalte. Zudem fungiert er als Rechtfertigung für die Plattformunternehmen, wenn diese beschließen, Inhalte oder Accounts zu löschen oder die Sichtbarkeit zu reduzieren (Crawford und Gillespie 2016). YouTube schrieb 2020 auf seinem Unternehmensblog über die Bedeutung des Flagging Systems: „But no system is perfect, so we make sure if you see something that doesn't belong on YouTube, you can flag it for us and we'll quickly review it“ (The YouTube Team 2020). Erwartungen und Bedürfnisse der Nutzer*innen werden teilweise auch über Umfragen auf den Plattformen abgefragt. Facebook hat zwar Abstimmungen zu politischen Änderungen als mögliches Modell schnell verworfen (Gillespie 2018), dagegen nutzt Twitter regelmäßiger Umfragen. Es wurde beispielsweise unter dem Hashtag #TwitterPolicyFeedback eine öffentliche Resonanz zu Policy-Änderungen eingeholt. Öffentliche Umfragen gibt es auch nach der Übernahme von Elon Musk weiterhin. Diese sind inzwischen jedoch meistens PR-Aktionen und das Ergebnis wird nicht mehr zwingend umgesetzt. Fun-Fact: Ende 2022 ließ Musk in einer Abstimmung sogar über die eigene Chefposition abstimmen, bei der er verlor. Der Großteil der Nutzer*innen stimmte für den Rücktritt des Milliardärs. Nicht aufgrund der Abstimmung, sondern vielmehr aus Kapazitätsgründen trat Musk dann im Mai 2023 tatsächlich als CEO zurück und setzte die Werbemanagerin Linda Yaccarino als neue CEO der X Corp. (zuvor Twitter) ein.

Technologische Beschränkungen und *neue bzw. weiterentwickelte technische Möglichkeiten* beeinflussen ebenfalls die Politik der Tech-Konzerne. Allen voran sind Fortschritte im Bereich der Künstlichen Intelligenz zu nennen, auf die sich Plattformen seit 2017 immer öfter beziehen, wenn sie politische

Entscheidungen treffen und umsetzen. YouTube zum Beispiel verkündete: „[w]e will use our cutting-edge machine learning more widely [...] to flag violent extremist content for human review and we've seen tremendous progress“ (Wojcicki 2017). Seit der Corona-Pandemie hat sich der Automatisierungsgrad ein weiteres Mal erhöht (Magalhães und Katzenbach 2020). Facebook resümierte 2021, dass es knapp 98 Prozent der Hass-Inhalte entfernt habe, ohne dass es darauf hingewiesen worden sei, während die Quote 2017 noch bei 24 Prozent lag (Facebook 2021). Mehr noch als das Entfernen von Inhalten ist eine Tendenz zur Einschränkung festzustellen. Hier werden Inhalte anhand von bestimmten Wortkombinationen und Sentimentanalysen als wichtig oder weniger wichtig bewertet und entsprechend sichtbarer oder unsichtbarer gemacht. Einschränkungen haben den Vorteil für Plattformen, das der sogenannte „borderline content“ auf den Plattformen verbleiben kann, ohne große Reichweite zu erzielen (Gillespie 2022). Das hat aber auch den Nachteil für Nutzer*innen, dass sie über die Einschränkungen (bislang) nicht informiert werden (Savolainen 2022).

Schließlich sind *gesellschaftliche Werte und Normen* eine relevante Determinante, die auch auf Plattformpolitik einwirkt. Diese werden vor allem von zivilgesellschaftlichen Gruppen, Nichtregierungsorganisationen, Wissenschaftler*innen, Investor*innen oder

Gesellschaftliche Werte und Normen sind eine relevante Determinante, die auch auf Plattformpolitik einwirkt.

Einzelpersonen über Lobbyarbeit, Kampagnen oder Debatten an die Plattformen herangetragen (Gorwa 2019b). Als Beispiele können #MeToo oder #Black Lives Matter genannt werden, im Zuge derer Sexismus bzw. Rassismus in der Plattformökonomie stärker in das Blickfeld rückten. YouTube schrieb nach dem Tod von George Floyd: „wir setzen alles daran, systematischen Rassismus aufzudecken und endgültig zu besiegen“ (Wojcicki 2020). Bei der Betrachtung von gesellschaftlichem Einfluss auf die Plattformpolitik sind auch Ambivalenzen festzustellen. Eine entscheidende Ambivalenz zeigt sich in den Positionen zum Umgang mit Hate Speech, kultureller Sensibilität und politischen Desinformationen auf der einen Seite und dem Zugang zu Informationen und der Meinungsfreiheit auf der anderen Seite (Maddox und Malson 2020).

Paradigmen der Plattformpolitik im Wandel

Im zeitlichen Verlauf sind verschiedene Paradigmen der Plattformpolitik auszumachen, die entlang einer Periodisierung einzelner Phasen idealtypisch unterschieden werden können. Hierzu schlagen wir eine Periodisierung vor, die sich aus einer triangulierten Analyse verschiedener Datenquellen ergibt. Als Datenquellen wurden die Terms of Services, Community Guidelines und Blogbeiträge von Twitter, Meta (früher Facebook) und YouTube herangezogen. Periodisierungen als Heuristiken können temporäre Entwicklungen nachzeichnen und verschiedene Zeitabschnitte kontrastieren.

Die Grenzen der Zeitabschnitte sind dabei nicht scharf zu ziehen oder gänzlich abgeschlossen, allerdings lassen sich charakterisierende Merkmale ableiten, die die Handlungslogiken von Plattformen besser verstehen lassen.



Abbildung 3: Periodisierung von Paradigmen der Plattformpolitik

In der frühen Phase, von der Liveschaltung der Plattformen bis etwa 2010, fanden die ersten Schritte der Plattformmoderation statt, aus denen sich Policies entwickelten, die mit der Zeit mehr und mehr institutionalisiert wurden. Anfangs waren die Terms of Services und Community Guidelines recht einfach strukturiert. Alles war erlaubt, solange kein Copyright verletzt oder Gewalt, Belästigungen sowie Pornografie geteilt wurde. Wurde gegen diese Regeln verstoßen, löschten die Plattformen die Inhalte, wiederholte sich der Verstoß, wurde das Profil gelöscht. Die Moderationskapazitäten waren im Vergleich zu heute sehr gering und durch die wenig standardisierten Abläufe wurde oft erst auf offensichtliche Verstöße reagiert. Der Fokus in dieser Phase lag vor allem auf dem Verhalten einzelner Individuen und weniger auf gruppenbezogenen Dimensionen. Dieser Fokus prägte ebenso das fallspezifische Handeln der Plattformen, indem Erfahrungen zu Richtlinien wurden. Das Policy Making wurde 2008 von Youtube wie folgt beschrieben: „As the YouTube Community expands and evolves, we’re always trying to keep pace by creating policies

that reflect innovative new uses of YouTube and the diverse content posted by users every day” (The Youtube Team 2008). In dieser Phase war das Selbstregulierungsparadigma stark, wonach die Konzerne vorgaben, Probleme auf ihren Plattformen selbstständig zu lösen.

Die zweite Phase beginnt etwa 2010 und reicht bis ins Jahr 2015. Diese Phase ist sowohl durch eine Zunahme politischer Inhalte auf den Plattformen als auch durch mehr Transparenz in Entscheidungsfindungen gekennzeichnet. Die Politisierung lässt sich am Arabischen Frühling zeigen. Hier nahmen digitale Plattformen erstmals eine zentrale Rolle in der Mobilisierung politi-

Die zweite Phase beginnt etwa 2010 und reicht bis ins Jahr 2015. Diese ist sowohl durch eine Zunahme politischer Inhalte auf den Plattformen als auch durch mehr Transparenz in Entscheidungsfindungen gekennzeichnet.

scher Kräfte ein. Mit der Politisierung einher ging außerdem ein Anstieg des Online-Extremismus. Radikale politische Akteure nutzten verstärkt das Potenzial, sich zu vernetzen, Informationen auszutauschen und sich und andere zu radikalisieren. Darauf reagierten die Plattformunternehmen, indem sie die Nutzer*innen mit in die Verantwortung nahmen. Twitter schrieb beispielsweise dazu, „[y]ou can help out, too, by reporting and blocking“ (Twitter 2012). Die Nutzer*innen sollten also fortan helfen, Inhalte und Accounts zu melden, damit die Plattformen schädliche Inhalte schneller löschen können. Zugleich wurde das Löschen von Inhalten erstmals zum Politikum, nachdem YouTube 2012 ein anti-muslimisches Video löschte, das nicht gegen die Richtlinien verstieß. Ausschlaggebend waren mehrere arabische Länder, die den Zugang zu YouTube blockierten, damit das Video keine Verbreitung fand. Diese Maßnahme wurde stellenweise jedoch als Zensur der Meinungsfreiheit aufgefasst (Yorck 2012). Die Rufe nach mehr Transparenz wurden lauter und so kam es in dieser Phase ebenfalls zu den ersten Veröffentlichungen von Transparenzberichten (Kessel 2012). Dementsprechend ist für diese Phase einerseits ein Nutzerverantwortungsparadigma festzustellen, da Nutzer*innen mehr und mehr in die Inhaltsmoderation einbezogen wurden, und andererseits ist ein Transparenz- und Rechenschaftsparadigma festzustellen, da Plattformen Moderationspraktiken und Entscheidungsprozesse nun offensiver kommunizierten.

Schon vor der Gründung des Islamischen Staats im Juni 2014 ging die Entwicklung dahin, dass Plattformen von terroristischen Gruppen zur Rekrutierung neuer Mitglieder genutzt wurden. Auch Gewaltdarstellungen waren in dieser Zeit omnipräsent. Als es dann im November 2015 zu den Terroranschlägen in Paris kam, gerieten die Plattformunternehmen unter starken Druck und verstärkten als Reaktion die Zusammenarbeit untereinander sowie mit Regierungen und zivilgesellschaftlichen Institutionen. Das gemeinsame Ziel: Radikalisierung und Hate Speech bekämpfen. Dafür wurde zunächst das EU-Internet-Forum zum Austausch ins Leben gerufen und im Jahre 2017 mit dem schon

erwähnten GIFCT auf eine globale Ebene gehoben (Facebook 2017). Im Zuge dieser Kooperationen begannen Plattformen sogenannte Hashes auszutauschen, das sind digitale Fingerabdrücke extremistischer Inhalte, damit andere Plattformen diese Inhalte ebenfalls entfernen konnten. Außerdem wurden nach der US-Wahl 2016 und den Vorwürfen der ausländischen Einflussnahme durch Desinformationen die Investitionen in die Technologie erhöht, um mit Künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen automatisch nach Inhalten zu suchen und diese schneller zu identifizieren. Der rechtsterroristische Anschlag in Christchurch 2019 heizte die Debatte hinsichtlich des Umgangs mit extremistischen Inhalten ein weiteres Mal an. Auch hier wurde mit einer neuen Kooperation, dem Christchurch Call, reagiert und Künstliche Intelligenz als die zeitgemäße Maßnahme zur Bekämpfung schädlicher Bilder und Videos stark gemacht. Die Paradigmen der Kooperation und Technikzentrierung sind in dieser Phase allgegenwärtig.

Die Paradigmen zeigen sich in der vierten Phase ebenso dynamisch. Die COVID-19-Pandemie führte 2020 weltweit zu einer erneuten Zunahme an Online-Aktivitäten, da sich das Soziale stark in den digitalen Raum verlagerte. Im Zuge dessen kam es zu einer Hochkonjunktur an Desinformationen und neuen Ausprägungen von Online-Extremismus. Nach der Erstürmung des US-Kapitols

Aktuell ist das Paradigma der Meinungsfreiheit stärker und es wird postuliert, dass die Grenzen der Meinungsfreiheit nicht durch Plattformen festgelegt werden sollten. Außerdem ist ein Regulierungsparadigma festzustellen.

im Januar 2021 wurde der abgewählte US-Präsident Donald J. Trump von Plattformen wie Facebook, Twitter und YouTube gesperrt. Zuvor hatte er auf diesen Plattformen zum „Save America March“ aufgerufen, von dessen Teilnehmenden die Gewalt ausging. Auch im Nachgang distanzierte sich Trump nicht von den Geschehnissen. Knapp zwei Jahre nach der Sperrung wurden Trumps Accounts bei YouTube, Meta und X wieder freigeschaltet. Dem vorgelagert war eine Debatte über Meinungsfreiheit, schädliche Inhalte, die entfernt werden sollten, geschmacklose Inhalte, die eine liberale Demokratie aushalten müsse, und die Macht privater Unternehmen, Strafen auszusprechen, während demokratische legitimierte Institutionen keine Strafen verhängen würden (Clegg 2023). Elon Musk propagierte nach seiner Twitter-Übernahme, dass Trump nicht gegen die Twitter-Richtlinien verstoßen habe und ließ den Ex-Präsidenten freischalten. Meta zog in diesem Belang die Expertise des neu gegründeten Oversight Boards heran und kam letztlich ebenfalls zu dem Ergebnis, Trump freizuschalten. Darüber hinaus wurde das Höchstmaß einer zweijährigen Sperrung festgeschrieben. Facebook gab in diesem Prozess zu Protokoll: „[t]he Oversight Board is not a replacement for regulation, and we continue to call for thoughtful regulation in this space“ (Clegg 2021) und fordert damit mehr Regulierung der eigenen Handlungsmacht. Aktuell ist das Paradigma der Meinungsfreiheit stärker und es wird postuliert, dass die Grenzen der Meinungsfreiheit nicht durch Plattformen festgelegt werden sollten. Außerdem

ist ein Regulierungsparadigma festzustellen: Es wird ein klarerer Rechtsrahmen gefordert, der den Handlungsraum der Plattformen einschränkt. Ein spätes Eingeständnis, dass die Plattformindustrie Hass und Online-Extremismus nicht federführend lösen kann.

Ausblick: Schnellebigkeit der Plattformpolitik

Der Beitrag gibt einen Überblick über Plattformpolitik mit einem Fokus auf den Umgang mit Hass und Extremismus. Darüber hinaus wurden die Einflussfaktoren und Paradigmen von Plattformpolitik im zeitlichen Verlauf von mehr als 15 Jahren abgezeichnet. Es wurde aufgezeigt, dass sich sowohl die Plattformpolitik als auch die gesellschaftliche Rolle digitaler Plattformen in einem permanenten Wandel befinden. Fragen der Inhaltsmoderation als Kern von Plattformpolitik haben sich von einem eher sekundären Service von Plattformen hin zu einem zentralen Kuratierungsmechanismus entwickelt, der den Nutzer*innen Transparenz und Sicherheit suggerieren soll. Zugleich zeigt sich, wie andere Schutzmechanismen von Plattformen verschwinden, z. B. das Blocken von Accounts, der Zugang zu Schnittstellen für die Forschung eingeschränkt wird und Narrative und Akteure (wieder) Zulauf gewinnen, die einst von den Plattformen verwiesen wurden.

Die Schnellebigkeit der Plattformpolitik macht es daher schwer, Prognosen über zukünftige Entwicklungen zu geben. Prinzipiell treffen zwei widersprüchliche Entwicklungen aufeinander: auf der einen Seite globale Gesellschaften, die sensibler geworden sind für digitale Diskriminierungen und Gewalt, und auf der anderen Seite Konzerne, die kalkulieren, wie viel Einschränkungen die Gewinnmarge beeinträchtigen könnten. Zwar gibt es in der Europäischen Union stärkere Bestrebungen, Kontrollmechanismen für Plattformen zu installieren. Für die Zivilgesellschaft ist die Macht der Plattformen bisher aber nur indirekt beeinflussbar. Es gibt mehr Einbindungen durch Feedbackforen oder die Einholung von Expertisen. Dennoch entstehen Richtlinien und Maßnahmen in einer kaum nachvollziehbaren Art und Weise und werden oft durch Sachzwänge gerechtfertigt.

Was in den vergangenen Jahren allerdings gelungen ist: den Mythos einer politischen Neutralität von Plattformen zu brechen. Es gibt heute ein viel größeres Bewusstsein für die politischen Auswirkungen des (Nicht-)Handelns von Plattformen und eine kritische Begleitung der Gestaltungsmacht der Plattformunternehmen. Denn: Ob gewollt oder nicht, betreiben die Konzerne Plattformpolitik – in Form der Organisierung ihrer Machtbasis und in Form der Einflussnahme auf politische Systeme und die transnationale Nutzer*innengemeinschaft. Dies hat Auswirkungen darauf, wie sich Akteure und Ideologien verbreiten und eine breite Masse erreichen. Für

Was in den vergangenen Jahren gelungen ist: den Mythos einer politischen Neutralität von Plattformen zu brechen.

Vertreter*innen des Rechtsextremismus und von Verschwörungsideologien bedeuten die jüngsten Volten der Plattformpolitik, dass sie unverhofft von ihren Alternativplattformen in den digitalen Mainstream zurückkehren können und somit Ressourcen zur Reichweitengenerierung nutzen können, die ihnen temporär verwehrt blieben.

Angesichts der Rolle, die insbesondere soziale Medien beim Aufstieg rechtsextremer Parteien und beim Umsichgreifen rassistischer Gewalt gespielt haben, sollten die Entwicklungen der Plattformpolitik aufmerksam von der Zivilgesellschaft verfolgt werden.

Maik Fielitz verantwortet den Bereich Rechtsextremismus- und Demokratieforschung am IDZ. Er ist des Weiteren wissenschaftlicher Referent am IDZ und Ko-Leiter der Forschungsstelle der Bundesarbeitsgemeinschaft „Gegen Hass im Netz“. Er leitet das Forschungsprojekt „Die Politik digitaler Plattformen im Kontext rechtsextremer und verschwörungsideologischer Mobilisierung“ im Rahmen des BMBF-Forschungsverbunds NEOVEX.

Marcel Jaspert ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am IDZ und forscht im Zuge des NEOVEX Verbundprojekts zur Rolle und den Rechtfertigungsmustern von digitalen Plattformen bei der Verbreitung und Einhegung rechtsextremer und verschwörungsideologischer Dynamiken.

Literatur

- Barwise, Patrick/Watkins, Leo (2018). The Evolution of Digital Dominance: How and Why We Got to GAFA. In: Moore, Martin / Tambini, Damian (Hg.). Digital Dominance. The Power of Google, Amazon, Facebook, and Apple. Oxford, Oxford University Press, 21–49.
- Bond, Shannon (2023). YouTube will no longer take down false claims about U.S. elections. Hg. v. NPR. Online verfügbar unter <https://www.npr.org/2023/06/02/1179864026/youtube-will-no-longer-take-down-false-claims-about-u-s-elections> (abgerufen am 15.07.2023).
- Christchurch Call (2019). The Christchurch Call to Action To Eliminate Terrorist and Violent Extremist Content Online. Online verfügbar unter <https://www.christchurchcall.com/assets/Documents/Christchurch-Call-full-text-English.pdf>.
- Clegg, Nick (2021). In Response to Oversight Board, Trump Suspended for Two Years; Will Only Be Reinstated if Conditions Permit. Facebook Blog. Online verfügbar unter <https://about.fb.com/news/2021/06/facebook-response-to-oversight-board-recommendations-trump/> (abgerufen am 14.07.2023).
- Clegg, Nick (2023). Ending Suspension of Trump's Accounts With New Guardrails to Deter Repeat Offenses. Facebook Blog. Online verfügbar unter <https://about.fb.com/news/2023/01/trump-facebook-instagram-account-suspension/>, (abgerufen am 17.07.2023).
- Crawford, Kate/Gillespie, Tarleton (2016). What is a flag for? Social media reporting tools and the vocabulary of complaint. *New Media & Society* 18 (3), S. 410–428.

- DiResta, Renee/Debutts, Matt (2021). "Newsworthiness," Trump, and the Facebook Oversight Board. Hg. v. Columbia Journalism Review. Online verfügbar unter https://www.cjr.org/the_new_gatekeepers/facebook-oversight-board-2.php (abgerufen am 15.07.2023).
- Dolata, Ulrich (2020). Internet – Platforms – Regulation: Coordination of Markets and Curation of Sociality, SOI Discussion Paper, No. 2020-02, Universität Stuttgart, Institut für Sozialwissenschaften, Abteilung für Organisations- und Innovationssoziologie, Stuttgart.
- Douek, Evelyn (2019). Two Calls for Tech Regulation: The French Government Report and the Christchurch Call. Lawfare. Online verfügbar unter <https://www.lawfareblog.com/two-callstech-regulation-french-government-report-and-christchurch-call> (abgerufen am 12.07.2023).
- Facebook (2017). Facebook, Microsoft, Twitter and YouTube Announce Formation of the Global Internet Forum to Counter Terrorism. Facebook Blog. Online verfügbar unter <https://about.fb.com/news/2017/06/global-internet-forum-to-counter-terrorism/> (abgerufen am 20.07.2023).
- Facebook (2021). Facebook veröffentlicht siebten NetzDG-Transparenzbericht. Facebook Blog. Online verfügbar unter <https://about.fb.com/de/news/2021/07/facebook-veroeffentlicht-siebten-netzdg-transparenzbericht/> (abgerufen am 16.07.2023).
- Fielitz, Maik/Schwarz, Karolin (2020). Hate not found. Das Deplatforming der extremen Rechten und seine Folgen. Hg. v. Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft. Jena.
- Fielitz, Maik (2022). Die digitalen Sphären des rechten Terrors. Neue Vermittlungsstrategien von Gewalt. In: Jana Kärgel (Hg.). Terrorismus im 21. Jahrhundert. Perspektiven, Kontroversen, Blinde Flecken. Bonn, Bundeszentrale für Politische Bildung, 166–175.
- Fielitz, Maik (2023). Die Verregelung digitaler Hasskommunikation. Eine Chronologie. Hg. v. NEOVEX-Blog. Online verfügbar unter <http://neovex-projekt.de/die-verregelung-digitaler-hasskommunikation-eine-chronologie/> (20.07.2023).
- Flew, Terry/Martin, Fiona (Hg.) (2022). Digital platform regulation. Global perspectives on internet governance. Cham: Palgrave Macmillan (Palgrave global media policy and business).
- Frenkel, Sheera/Kang, Cecilia (2021). Inside Facebook. Die hässliche Wahrheit. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Geschke, Daniel/Klaßen, Anja/ Quent, Matthias/ Richter, Christoph (2019). #Hass im Netz. Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie. Hg. v. Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft. Jena.
- Gillespie, Tarleton (2018). Custodians of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media. New Haven, Yale University Press.
- Gillespie, Tarleton (2022). Do Not Recommend? Reduction as a Form of Content Moderation. Social Media + Society 8 (3).
- Gillespie, Tarleton (2023). The Fact of Content Moderation; Or, Let's Not Solve the Platforms' Problems for Them. *MaC* 11 (2), 1–4. DOI: 10.17645/mac.v11i2.6610.
- Gorwa, Robert (2019a). What is Platform Governance? *Information, Communication & Society* 22 (6), 854-871.
- Gorwa, Robert (2019b). The Platform Governance Triangle: Conceptualising the Informal Regulation of Online Content. *Internet Policy Review* 8 (2).
- Gorwa, Robert (2021): Elections, institutions, and the regulatory politics of platform governance: The case of the German NetzDG. *Telecommunications Policy* 45 (6), DOI: 10.1016/j.telpol.2021.102145.
- Gray, Mary L./Suri, Siddharth (2019). Ghost work. How to stop Silicon Valley from building a new global underclass. Boston, Houghton Mifflin Harcourt.
- Harris, Brent (2020). Preparing the Way forward for Facebook's Oversight Board. Facebook Blog. Online verfügbar unter <https://about.fb.com/news/2020/01/facebooks-oversight-board/> (abgerufen am 14.07.2023).
- Jaspert, Marcel (2023). Are you making Trump great again? Trump darf fortan auch wieder auf Facebook und Instagram hetzen. NEOVEX Blog. Online verfügbar unter <https://neovex-projekt.de/are-you-making-trump-great-again/> (abgerufen am 14.07.2023).
- Kessel, Jeremy (2012). Twitter Transparency Report. Twitter Blog. Online verfügbar unter https://blog.twitter.com/en_us/a/2012/twitter-transparency-report (abgerufen 18.07.2023).

- Kettemann, Matthias C./Fertmann, Martin (2021). Demokratie plattformfest machen. Social Media Councils als Werkzeug zur gesellschaftlichen Rückbindung der privaten Ordnungen digitaler Plattformen. Hg. v. Friedrich Naumann Stiftung, Potsdam.
- Macklin, Graham (2019). The Christchurch Attacks: Livestream Terror in the Viral Video Age. *CTC Sentinel* 12 (6), 18–29.
- Maddox, Jessica/Malson, Jennifer (2020). Guidelines Without Lines, Communities Without Borders: The Marketplace of Ideas and Digital Manifest Destiny in Social Media Platform Policies. *Social Media + Society* 6 (2).
- Magalhães, João Carlos/Katzenbach, Christian (2020): Coronavirus and the frailness of platform governance. *Internet Policy Review*, 9. Online verfügbar unter <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/68143> (abgerufen am 13.07.2023).
- Marantz, Andrew (2020). Why Facebook cant't fix itself. Hg. v. The New Yorker. Online verfügbar unter <https://www.newyorker.com/magazine/2020/10/19/why-facebook-cant-fix-itself> (abgerufen am 13.07.2023).
- Mau, Steffen (2017). Das metrische Wir. Über die Quantifizierung des Sozialen. 2. Auflage. Berlin, Suhrkamp.
- Noble, Safiya Umoja (2018). Algorithms of oppression. How search engines reinforce racism. New York, New York University Press.
- Pasquale, Frank (2015). The black box society. The secret algorithms that control money and information. Cambridge, Mass., Harvard University Press.
- Roberts, Sarah T. (2019). Behind the screen. Content moderation in the shadows of social media. New Haven, Yale University Press.
- Savolainen, Laura (2022). The shadow banning controversy: perceived governance and algorithmic folklore. *Media, Culture & Society* 44 (6), 1091-1109.
- Seemann, Michael (2020): Die Macht der Plattformen. Politik in Zeiten der Internet-Giganten. 1. Auflage. Berlin, Ch. Links Verlag.
- Serwer, Adam (2023). Elon Musk's Free-Speech Charade Is Over. Unter Mitarbeit von The Atlantic. Online verfügbar unter <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2023/04/elon-musk-twitter-free-speech-matt-taibbis-substack/673698/> (abgerufen am 18.07.2023).
- Stokel-Walker, Chris (2022). Right-Wing Trolls Are Trying to Break Back Into Twitter. Hg. v. Wired UK. Online verfügbar unter https://www.wired.co.uk/article/elon-musk-twitter-trolls?utm_source=twitter&utm_brand=wired&utm_social-type=owned (abgerufen am 15.07.2023).
- Törnberg, Petter (2022). How digital media drive affective polarization through partisan sorting. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* 119 (42), e2207159119. DOI: 10.1073/pnas.2207159119.
- The YouTube Team (2008). Updated Community Guidelines. YouTube Blog. Online verfügbar unter <https://blog.youtube/news-and-events/updated-community-guidelines/> (abgerufen am 14.07.2023).
- The YouTube Team (2020). Safer Internet Day: 5 ways we're building a safer YouTube. YouTube Blog. Online verfügbar unter <https://blog.youtube/news-and-events/safer-internet-day/> (abgerufen am 15.07.2023).
- Twitter (2012). Shutting down spammers. Twitter Blog. Online: https://blog.twitter.com/en_us/a/2012/shutting-down-spammers (abgerufen am 15.07.2023).
- Wojcicki, Susan (2017). Expanding our work against abuse of our platform. YouTube Blog. Online verfügbar unter <https://blog.youtube/news-and-events/expanding-our-work-against-abuse-of-our/> (abgerufen am 15.07.2023).
- Wojcicki, Susan (2020). Mein Halbjahres-Update für die YouTube-Community. YouTube Blog. Online verfügbar unter <https://blog.youtube/intl/de-de/inside-youtube/mein-halbjahres-update-fur-die-youtube-community/> (abgerufen am 16.07.2023).
- York, Jillian C. (2012). YouTube's Censorship of Anti-Islam Video Raises Numerous Questions Around Online Free Expression. Online verfügbar unter <https://www.ef.org/deelinks/2012/09/youtubes-censorship-anti-islam-video-raises-numerous-questions-around-online-free> (abgerufen am 14.07.2023).

Care-Arbeit für die Kommentarspalten. Was Community-Manager*innen für Online-Debatten tun und aushalten

Alina Darmstadt, Antonia Graf, Oliver Saal & Teresa Sündermann
(Amadeu Antonio Stiftung | Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz)

Community-Management ist oft unsichtbar – aber wer verstehen will, welche Bedeutung es für die sozialen Netzwerke hat, der stelle sich kurz vor, alle Kommentarspalten blieben unmoderiert. Der vorliegende Beitrag grenzt Community-Management, das von zivilgesellschaftlichen Organisationen in Social Media geleistet wird, von anderen Formen der Moderation wie Content-Moderation oder der ehrenamtlichen Betreuung von Gruppen, Foren und Chats ab. Wir zeigen auf, welche Handlungsstrategien Community-Manager*innen zur Verbesserung von Online-Debatten und zum Schutz diskriminierter Gruppen zur Verfügung stehen. Wir diskutieren die vielfältigen Facetten dieser anspruchsvollen Tätigkeit. Wir problematisieren, dass die Arbeit von Community-Manager*innen sowohl in Kommentarspalten als auch gesellschaftlich sowie in Organisationskontexten häufig unsichtbar bleibt. Wir zeigen Wege auf, mit denen ihre Rolle und ihr gesellschaftliches Prestige gestärkt und gesteigert werden können.

Empfohlene Zitierung:

Darmstadt, Alina/Graf, Antonia/Saal, Oliver/Sündermann, Teresa (2023). Care-Arbeit für die Kommentarspalten. Was Community-Manager*innen für Online-Debatten tun und aushalten. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 124–137.

Schlagwörter:

Community-Management, Seitenmoderation, Social Media, Hate Speech, Care-Arbeit



**„COMMUNITY-MANAGEMENT
KOMMT EINE ENTSCHEIDENDE
ROLLE FÜR DEN
DEMOKRATISCHEN DISKURS
AUF ONLINE-PLATTFORMEN
ZU.“**

Alina Darmstadt, Antonia Graf, Oliver Saal & Teresa Sündermann

Community-Management ist die Care-Arbeit des Internets. Wie andere Care-Arbeit auch ist die Arbeit meistens unsichtbar und wird oft schlecht, manchmal sogar gar nicht bezahlt. Mit unzureichenden Ressourcen ausgestattet, kennt sie keine Wochenenden oder Feiertage, sondern muss rund um die Uhr erledigt werden. Solange sie gewährleistet ist, wird sie als Selbstverständlichkeit hingenommen (Winkler 2015, 15). Wer verstehen will, welche Bedeutung Moderation für die sozialen Netzwerke hat, der stelle sich kurz vor, es würde sie nicht geben. Je nach Perspektive wären die meisten Social-Media-Seiten dann ein Ort zum Fürchten – oder noch mehr, als sie das sowieso schon sind.

Zuletzt erhielten Content-Moderation-Teams der großen Social-Media-Plattformen, die rund um die Uhr gewalttätige, diskriminierende und terroristische Inhalte sichten und moderieren, erhöhte Aufmerksamkeit (Gillespie 2018). Hierzulande säubern mindestens 5.000 Content-Moderator*innen für geringe Bezahlung die sozialen Netzwerke von solchen Inhalten. Die „Putzkräfte der Demokratie“ (Kloiber 2023a) sind oft gut ausgebildet und mehrsprachig, viele sind jedoch aufgrund ihres Zuwanderungsstatus auf die Arbeit angewiesen. Eine gewerkschaftliche

Überall dort, wo es um Austausch geht, sind die sozialen Netzwerke auf das Engagement von Content-Moderator*innen angewiesen, denn es gibt Milliarden Postings und Kommentare, die diskriminierend oder gewaltvoll sind und nicht durch die plattformeigene Content-Moderation bearbeitet werden.

Organisierung hat angesichts der schlechten Arbeitsbedingungen inzwischen begonnen (Welzel 2023 und Kloiber 2023b). Weltweit sind es Hunderttausende, die im Auftrag von YouTube, TikTok, Instagram und Co. für die notwendige, aber mental belastende Arbeit ihre psychische Gesundheit gefährden (Newton 2019). Allerdings halten noch weit mehr Menschen die Diskussionskultur in den Kommentarspalten aufrecht – beispielsweise auf der eigenen Instagram-Seite, als Social-Media- oder Community-Manager*in für die Seiten eines Unternehmens oder als Administrator*in der Kiezgruppe. Überall dort, wo es um Austausch geht, sind die sozialen Netzwerke auf dieses Engagement angewiesen, denn es gibt Milliarden Postings und Kommentare, die diskriminierend oder gewaltvoll sind und nicht durch die plattformeigene Content-Moderation bearbeitet werden.

Entsprechend argumentieren wir in diesem Beitrag, dass Community-Management eine entscheidende Rolle für den demokratischen Diskurs auf Online-Plattformen zukommt. Dafür erläutern wir zunächst, welchen Gesetzgebungen die Inhaltsmoderation digitaler Plattformen unterliegt und welche regulierenden und diskursfördernden Instrumente Community-Manager*innen zur Verfügung stehen. Danach problematisieren wir die doppelte Unsichtbarkeit der geleisteten Arbeit und des Engagements von Community-Manager*innen. Wir zeigen Wege auf, mit denen ihre Rolle und ihr Prestige sowohl auf der gesellschaftlichen Ebene wie auch der Organisationsebene gestärkt werden können.

Die (un)sichtbare Care-Arbeit des Community-Managements

Social-Media-Plattformen und ihre Inhalte werden durch drei unterschiedliche Formen von Inhaltsmoderation reguliert: Digitale Plattformen wie Facebook unterliegen erstens sowohl nationalen als auch EU-weiten Gesetzgebungen wie dem Digital Services Act, die sie mehr oder weniger konsequent umsetzen. Zweitens geben sich die Plattformen eigene Nutzungsbedingungen (Community-Guidelines), die definieren, welche Inhalte unerwünscht sind und deshalb durch KI-gestützte Anwendungen sowie Content-Moderator*innen gelöscht werden sollen. Im vorliegenden Beitrag beschäftigen wir uns mit einer dritten Form der Inhaltsmoderation: dem Community-Management. Im Unterschied zur plattformseitigen Content-Moderation liegt die Moderation der Kommentarspalten von Medienunternehmen, NGOs, Behörden und Agenturen, des Kommentarbereichs auf Nachrichtenseiten oder die Diskussion von Gruppenchats bei Community-Manager*innen. Diese setzen die Regeln, die sich die Betreibenden von Social-Media-Seiten oder -Gruppen selbst geben, durch und achten auf die Einhaltung.

Der Bundesverband für Community-Management definiert Community-Management als die Tätigkeit, die aktive Follower*innenschaft eines Unternehmens oder einer Organisation in Austausch zu bringen. Community-Manager*innen moderieren dafür die Kommentarspalten von Social-Media-Kanälen und beantworten Mitteilungen und Anfragen der Nutzenden, die sie beispielsweise per Direktnachricht erhalten (Pein 2016, 4). Die Tätigkeit ist abzugrenzen von der Erstellung von Inhalten für Social-Media-Seiten (Content-Creation), von der plattformseitigen Content-Moderation und auch von einer dritten Form der Moderation: der ehrenamtlichen Moderation von hauptsächlich gemeinschaftsbasierten Strukturen wie Reddit-Foren, Gruppenchats auf Messenger-Plattformen und in Facebook-Gruppen.

Community-Management ist die Tätigkeit, die aktive Follower*innenschaft eines Unternehmens oder einer Organisation in Austausch zu bringen. Community-Manager*innen moderieren dafür die Kommentarspalten von Social-Media-Kanälen und beantworten Mitteilungen und Anfragen der Nutzenden.

Anders als die Themen Hate Speech (Geschke 2019; Wachs 2021; Hoven 2022), rechtsextreme und verschwörungsideologische Strategien zur Diskursmanipulation (Amadeu Antonio Stiftung 2017; Amadeu Antonio Stiftung 2020b; Fielitz 2020), Plattformpolitiken (Fielitz 2020) und diskursive Ansätze wie Gegenrede bzw. „Counter Speech“ (Jost et al. 2020; Hangartner et al. 2021) sind die Auswirkungen regulierender sowie diskursiver Moderation durch Community-Manager*innen noch nicht systematisch und multidisziplinär untersucht worden. Erste Untersuchungen liefern jedoch

Hinweise darauf, dass sich das Engagement lohnt und das Klima in Kommentarspalten durch moderierende Eingriffe besser wird (Kramp 2018; Ziegele 2021).

Diese Erfahrung machen auch wir in unserer täglichen Arbeit: Mit unseren Bildungsangeboten unter anderem zu den Themen Community-Management und Shitstorms, aber auch durch unser Engagement als Community-Manager*innen arbeiten wir im *Projekt Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz*¹ an der Schnittstelle von Demokratiebildung und Digitalisierung. Mit unseren Schulungen, Bildungsmaterialien und Publikationen (Amadeu Antonio Stiftung 2020a, 2022) bestärken wir zivilgesellschaftliche Organisationen in Berlin darin, sich proaktiv in digitalen Räumen zu äußern und dadurch die eigenen Anliegen wirkungsvoll einzubringen, sich gegen drohende Angriffe und Anfeindungen zu wappnen und Souveränität im Umgang mit hasserfüllten Kommentaren zu gewinnen.

Zwischen Regulation und Ermutigung: Was kann Seitenmoderation leisten?

Zu den Aufgaben und täglichen Herausforderungen vieler Community-Manager*innen zählt es, den konstruktiven und argumentbasierten Austausch zwischen engagierten User*innen – auch zu gesellschaftlichen Streitthemen – auf ihrer Seite zu fördern und zugleich diskriminierungssensible und wertebasierte Kommunikationsregeln aufzustellen, die konsequent durchgesetzt werden. Die meisten Betreibenden und auch Nutzenden von Social-Media-Seiten wünschen sich für die Kommentarspalten eine Atmosphäre, in der Austausch, Teilhabe, Verbindung und Ermächtigung möglich sind. Voraussetzung dafür sind insbesondere ein klarer Wertekompass seitens der Moderierenden sowie ausreichend Ressourcen für die Moderationsarbeit – dazu gehören neben Personal und Zeit auch Material wie Moderationsleitfäden als Entscheidungsgrundlage. Diese Voraussetzungen sind aber nicht in allen Organisationen gleichermaßen gegeben.

Zu den Maßnahmen, die Moderierenden zur Verfügung stehen, gehören einerseits regulierende Mittel. Unerwünschte Inhalte wie Hate Speech, Beleidigungen, Falschinformationen, Verschwörungserzählungen oder Spam haben einen einschüchternden Effekt auf andere User*innen und wirken destruktiv auf Diskussionen. Sie sollten daher begrenzt werden. Das einfachste und

Unerwünschte Inhalte wie Hate Speech, Beleidigungen, Falschinformationen, Verschwörungserzählungen oder Spam haben einen einschüchternden Effekt auf andere User*innen und wirken destruktiv auf Diskussionen. Sie sollten daher begrenzt werden.

¹ <http://www.civinet.berlin>.

effektivste Mittel für Community-Manager*innen liegt im Löschen und Verbergen entsprechender Beiträge. Daneben sollten potenziell strafbare Inhalte von ihnen auch zur Anzeige gebracht werden – entweder durch eine Anzeige bei der Polizei oder durch eine Meldung bei zivilgesellschaftlichen Meldestellen wie *Respect!*, wo Jurist*innen die Strafbarkeit von Postings und Kommentaren einschätzen, die Beweissicherung übernehmen und sie schließlich auch zur Anzeige bringen.

Dass ein Post gelöscht oder verborgen wurde, sehen spätere Betrachter*innen jedoch nicht. Es ist deshalb ratsam, dass Moderierende regelmäßig in Kommentarform die Gründe für ihre Entscheidungen darlegen. So ein Post ist eine Warnung an andere potenzielle Hasskommentator*innen und zeigt der Community, dass eine Seite ihre Gesprächsregeln für einen offenen und wertschätzenden Diskurs durchsetzt. Sie senken gleichzeitig die Hemmschwelle für konstruktive Kommentator*innen und die sichtbare Präsenz der Moderation hat einen zivilisierenden Effekt auf die Kommentarspalten (Ziegele 2019).

Daneben kommt es aber immer wieder vor, dass Kommentare nicht eindeutig gegen Gesetze, den individuellen Wertekompass der*des Moderierenden, die öffentliche Netiquette oder interne Moderationsrichtlinien verstoßen – und trotzdem in Aspekten oder in Gänze problematisch sind. Das betrifft zum Beispiel solche Beiträge, die subtile menschenverachtende oder diskriminierende Aussagen enthalten, bei denen sich die Abwertung hinter rhetorischen Fragen oder persönlichem Erleben verbirgt, sowie Kommentare, die typische Störstrategien wie Whataboutism², Themenhopping³ oder Trolling⁴ enthalten. Dann können Mode-

Moderierende können mit Gegenrede Hassredner*innen in ihre Schranken weisen, indem sie beispielsweise auf die Normverletzung hinweisen, die Menschenfeindlichkeit benennen, Widersprüche aufdecken, Desinformationen erklären und auf die Werte der Seite oder Organisation verweisen.

² Whataboutism beschreibt das in Kommentarspalten häufig zu beobachtende Prinzip, Aussagen durch Gegenaussagen zu beantworten, die nichts mit dem eigentlichen Thema zu tun haben. Die Gegenaussage impliziert den Vorwurf, ein Thema würde absichtlich nicht besprochen. Deshalb wird diese Strategie als Ablenkungsversuch eingesetzt, um dem Gegenüber Doppelmoral vorzuwerfen.

³ Beim Themenhopping werden Streitthemen ohne Bezug zueinander aneinandergereiht. Das stiftet Verwirrung und macht es Moderierenden wie auch anderen Diskussionsteilnehmenden schwer, inhaltlich darauf zu reagieren.

⁴ Als Trolling wird das Prinzip bezeichnet, durch provozierende und unsachliche Kommentare emotionale Reaktionen hervorzurufen. Als klassisches Merkmal von Trollen gilt weiterhin, dass sie keine sichtbare eigene politische Agenda verfolgen. Das Ziel hinter dem Vorgehen: „Trolle“ wollen Kommentarspalten durch eine Vielzahl von Beiträgen dominieren, Moderierende und Nutzende zu Überreaktionen verleiten, einen sachlichen Austausch und so letztendlich einen Diskurs nach demokratischen Prinzipien verunmöglichen.

rierende mit Gegenrede („Counterspeech“) Hassredner*innen in ihre Schranken weisen, indem sie beispielsweise auf die Normverletzung hinweisen, die Menschenfeindlichkeit benennen, Widersprüche aufdecken, Desinformationen erklären und auf die Werte der Seite oder Organisation verweisen. Die Ziele einer solchen Gegenrede bestehen darin, die Betroffenen abwertender Aussagen in Schutz zu nehmen sowie mitlesenden Dritten Argumente zugänglich zu machen.

Für gelingende Diskussionen ist es neben den regulierenden Tätigkeiten aber auch wichtig, dass Moderierende die wünschenswerten Aspekte von Gesprächen innerhalb ihrer Kommentarspalten in den Blick nehmen und positive Kommunikation anregen, Nutzer*innen zum Austausch ermutigen und sachliche Diskussionen fördern. Dieser Aspekt der Seitenmoderation wurde gerade in problemfokussierten

öffentlichen und wissenschaftlichen Debatten lange Zeit nicht ausreichend gewürdigt. Inzwischen gibt es jedoch erste Forschungsergebnisse, die darauf hindeuten, dass eine Verlagerung des Fokus auf erwünschte, konstruktive oder bereichernde Beiträge zu besseren Online-Debatten führen kann.

Inzwischen gibt es erste Forschungsergebnisse, die darauf hindeuten, dass eine Verlagerung des Fokus auf erwünschte, konstruktive oder bereichernde Beiträge zu besseren Online-Debatten führen kann.

Die Kommunikationswissenschaftler*innen Marc Ziegele und Dominique Heinbach von der Universität Düsseldorf haben hierfür das Konzept der *Empowerment-Moderation* entwickelt, mit mehreren Moderationsteams großer und kleiner Medienhäuser erfolgreich in der Praxis getestet und die Ergebnisse im Rahmen ihres Whitepapers „Hallo liebe Community. Konstruktive Online-Debatten fördern durch bestärkende Moderation“ veröffentlicht (Ziegele und Heinbach 2021). Zunächst sei es zentral, dass Community-Manager*innen Präsenz und Interesse zeigen, Gespräche initiieren und die Nutzer*innen ernst nehmen. Moderierende sollten sich in erster Linie als Strukturgebende betrachten, die ähnlich einer Fernsehtalkrunde durch Fragen das Gespräch in Gang bringen, Orientierung bieten, zusätzliche Informationen liefern oder Ziele der Diskussion benennen. Moderierende sollten hierbei eine Vorbildfunktion einnehmen, indem sie anerkennend und respektvoll kommunizieren, statt herablassend, überheblich oder ironisierend.

Personen, die mitdiskutieren, orientieren sich häufig am Diskussionsstil und -inhalt der sichtbaren Kommentare. Deshalb hat es sich als besonders effektiv erwiesen, kurz nach Veröffentlichung eines Posts einen Eröffnungskommentar zu schreiben – damit Seitenmoderator*innen die Diskussionen und den Austausch zwischen Nutzenden anregen, aber auch, um den gewünschten Grundton für die Debatte zu setzen.

Facetten einer anspruchsvollen Tätigkeit

Um Seitenmoderation als zivilgesellschaftliche Intervention gegen Abwertung von Einzelnen und ganzen Gruppen sowie als aktive und bewusste Maßnahme zur Verbesserung von Online-Diskussion zu etablieren, ist aufseiten der Moderierenden einiges Wissen und Handwerkszeug vonnöten: Moderator*innen brauchen dafür aktuelle Kenntnisse über wichtige Akteure der verschiedenen

rechtsextremen und verschwörungsideologischen Szenen. Sie müssen wissen, wie menschenfeindliche Narrative strukturiert sind, mit welchen Techniken der Irreführung und Ablenkung Akteur*innen arbeiten und warum sie bei einigen Menschen so wirkungsvoll sind. Die Community-Manager*innen müssen geübt darin sein, abwertende Ideologien hinter vermeintlich harmlosen Aussagen oder rhetorischen Fragen zu entschlüsseln und sollen sich täglich gegen die dahinterstehenden Aussagen öffentlich im Namen ihrer Organisation oder Seite positionieren.

Community-Manager*innen müssen geübt darin sein, abwertende Ideologien hinter vermeintlich harmlosen Aussagen oder rhetorischen Fragen zu entschlüsseln.

Das zeigt, wie anspruchsvoll diese Tätigkeit ist – das komplette Wissensgebiet zu überblicken, fällt selbst ausgewiesenen Expert*innen nicht immer leicht. Gleichzeitig werden diese Aufgaben häufig von prekär Beschäftigten oder projektbasiert angestellten Personen „nebenbei“ erledigt. Viele bespielen im Rahmen ihrer Tätigkeit mehrere Social-Media-Präsenzen gleichzeitig, erstellen den Content und betreuen die Community. Das betrifft insbesondere lokale Initiativen, denen finanzielle sowie personelle Ressourcen fehlen, die jedoch gleichzeitig auf die Öffentlichkeit der Plattformen angewiesen sind, weil sie nur selten Erwähnung in der Presse finden und kostenpflichtige Anzeigen nicht infrage kommen. Aber auch große Medien, in denen täglich tausende Kommentare bearbeitet werden müssen, lassen die anspruchsvolle Arbeit häufig von Studierenden mit Teilzeitstellen erledigen.

Wie bei traditionellen Care-Berufen ist Community-Management zu erheblichen Teilen eine emotionale Tätigkeit. Es ist etwa sehr viel Fingerspitzengefühl nötig, um die Community in einer hitzigen Diskussion einzufangen, ohne sie durch Überregulierung oder eine moralisierende Haltung abzuschrecken. Es erfordert innere Stärke, auch bei anmaßenden oder unfreundlichen Kommentaren empathisch zu reagieren. Viel Selbstreflexion wird immer dann vorausgesetzt, wenn die Moderierenden eigene Fehler oder die der Redaktion eingestehen und entschuldigen müssen. Es geht beständig darum, Bedürfnisse von Nutzer*innen zu erspüren, Gefühle anderer aufzufangen und dafür zu sorgen, dass diese nicht in Beschimpfungen anderer Nutzer*innen münden, sondern diese in zivilere Bahnen zu lenken. Im Community-Management geht es also darum, dass sich Nutzende wohl und wertgeschätzt fühlen.

Die Aufzählung zeigt: Es ist schwer, diesem idealen Anforderungsprofil überhaupt zu entsprechen. Diese Tatsache, gepaart mit einem Bewusstsein für die Bedeutung ihrer Rolle, kann unter denen, die sie ausüben, zu Überforderung, Stress, einem Gefühl der Erschöpfung oder Angst vor dem Scheitern führen. Hinzu kommt: Die Arbeit ist auch deshalb enorm belastend, weil viele Community-Manager*innen konstant und für mehrere Stunden am Tag oder sogar mehrere Tage am Stück hasserfüllten, zum Beispiel misogynen, rassistischen oder antisemitischen Aussagen ausgesetzt sind (Gräßer 2017, 60f.). Manche von ihnen sind zudem selbst von den abwertenden und gewaltförmigen Aussagen betroffen: Entweder, weil sie selbst der Gruppe angehören, die im Kommentar abgewertet wird. Oder weil die Kommentierenden ganz gezielt die Organisation, ihre Mitglieder und Community angreifen, beispielsweise wenn gezielt Mitarbeitende oder Engagierte einer Organisation rassistisch abgewertet werden, die als migrantische Selbstorganisation im Netz für die Rechte von Geflüchteten streiten.

Selbstfürsorge, eine Organisationskultur der gegenseitigen Unterstützung und angemessene psychologische Betreuung für diejenigen, die beruflich oder im Rahmen ihres Engagements mit Hass und Abwertungen umgehen müssen, sind maßgeblich für eine gesunde Bewältigung solcher Angriffe (Pein 2022; Leisenberg 2020).

Community-Manager*innen sind doppelt unsichtbar – in Kommentarspalten und gesellschaftlich

Gemessen an der hohen gesellschaftlichen Relevanz der Tätigkeit stehen für diese Aufgabe oft nur geringe Ressourcen zur Verfügung und das Tätigkeitsprofil ist verhältnismäßig unbekannt. Community-Management ist doppelt unsichtbar: Einerseits ist es in den Kommentarspalten unsichtbar, weil die meisten moderierenden Eingriffe darin bestehen dürften, dass Kommentare gelöscht oder verborgen werden – und nachfolgende Nutzer*innen nicht sehen können, dass ein Kommentar oder mehrere nicht mehr sichtbar sind. Nutzende dürften das nur in den seltensten Fällen hinterfragen, sie gehen wohl vielmehr davon aus, dass der verhältnismäßig harmonische oder gewaltfreie Zustand natürlich gegeben oder selbstverständlich ist.

Gemessen an der hohen gesellschaftlichen Relevanz der Tätigkeit stehen für diese Aufgabe oft nur geringe Ressourcen zur Verfügung und das Tätigkeitsprofil ist verhältnismäßig unbekannt.

Zweitens ist die Aufgabe auch auf gesellschaftlicher Ebene unsichtbar, weil sie nicht als eigenständige Arbeit anerkannt wird. Das ist beispielsweise innerhalb von Organisationen der Fall, wenn es zu wenig

Ressourcen in Form von Personal und Zeit gibt. Das trifft auf annähernd alle Organisationen zu, mit denen wir bisher im Rahmen unserer Arbeit sprachen. Die Betreuung der Kommentarspalten und Communitys wird weiterhin – anders als die Erstellung von „Content“ – gar nicht als anstehende Aufgabe anerkannt. Leitende Mitarbeitende gehen davon aus, das könne doch „nebenbei“ erledigt werden und berücksichtigen die Arbeit bei der Projektplanung nicht als zusätzliche Aufgabe. Dadurch bleiben Potenziale ungenutzt – das liegt auch daran, dass nicht alle Führungskräfte Social Media als relevanten Verbreitungsweg der eigenen Botschaften oder Produkte anerkennen. Oftmals mangelt es außerdem an Verständnis für grundlegende Funktionsweisen von Social Media generell sowie für Spezifika der einzelnen Plattformen. Dabei leisten Community-Manager*innen wichtige Beziehungsarbeit für ihre Organisationen mit der sympathisierenden und interessierten Follower*innenschaft.

Wie können Community-Manager*innen nun für eine größere Sichtbarkeit ihrer Moderationsleistung innerhalb der Kommentarspalten sorgen? – Indem sie sich nicht auf regulierende Praktiken beschränken, sondern einerseits, wie bereits oben beschrieben, ihre moderierenden Eingriffe transparent sichtbar machen. Und indem sie andererseits mit einem proaktiven Ansatz erwünschte Inhalte und konstruktive Beiträge durch eigene Kommentare anregen, hervorheben und fördern.

Auf Organisationsebene sind ausreichende Ressourcen eine Bedingung für gelingendes Community-Management. Dazu gehören neben Personal und Zeit auch Materialien und formalisierte Prozesse, die die – auch aus diskursethischer Sicht problematische – Individualisierung normativer Entscheidungen und eine Überforderung der Moderierenden verhindern. Dazu können insbesondere Moderationsleitfäden und Antwortbausteine beitragen, die als Entscheidungsgrundlage dienen. Das hat den Vorteil, dass mit solchen Hilfestellungen der Moderationsprozess formalisiert, Qualitätsstandards etabliert und damit der Druck für Moderierende, in strittigen Fällen immer neu entscheiden zu müssen, verringert wird.

Auch eine öffentlich zugängliche und gut sichtbar platzierte Netiquette sorgt für mehr Konsistenz, personenunabhängigere, transparent nachvollziehbare Moderationsentscheidungen und damit für mehr Sichtbarkeit für Community-Manager*innen. Weiterhin sollten bei Planungen zur Veröffentlichung von Inhalten auch die Moderationsleistungen mitbedacht werden – es macht beispielsweise wenig Sinn, besonders kontroverse Inhalte oder Themen kurz vor dem Wochenende zu posten, wenn dann keine angemessene Moderation der Kanäle

Besonders für kleine Organisationen und Redaktionen stellt die Sichtung und Regulierung der Kommentarspalten zu Nacht-, Wochenend- und Feiertagszeiten erfahrungsgemäß eine große Herausforderung dar.

sichergestellt werden kann. Bei solchen Themen sollten außerdem Anfeindungen und ein erhöhtes Auftreten von Hate Speech schon bei der Erstellung der Inhalte antizipiert, mögliche Antworten vorbereitet und die zusätzlich anfallende Arbeit und Belastungen eingeplant werden. Besonders für kleine Organisationen und Redaktionen stellt die Sichtung und Regulierung der Kommentarspalten zu Nacht-, Wochenend- und Feiertagszeiten erfahrungsgemäß eine große Herausforderung dar. Schlechtestenfalls leiden darunter wiederum die Community-Manager*innen, die aus einem Gefühl der Verantwortung für „ihre“ Seiten dann unbezahlte Mehrarbeit leisten, was nicht selten zu Erschöpfung von Engagierten und Angestellten führt. Organisationen können dem vorbeugen, indem sie auch diese Moderation außerhalb der üblichen Bürozeiten als Arbeitszeit einplanen – oder sollte das nicht möglich sein, die Kommentarspalten in den entsprechenden Zeiträumen schließen.

Auf politischer und gesellschaftlicher Ebene gibt es ebenfalls mehrere Ansatzpunkte, deren Zusammenwirken eine größere Sichtbarkeit und höheres Prestige für diese diskursprägende Tätigkeit versprechen. Presseberichterstattung kann dazu beitragen, den Beruf, seine gravierenden Herausforderungen und

Mehr wissenschaftliche Forschung sollte dazu beitragen, Wissen über die Wirkungen einzelner Maßnahmen auf die Diskussionsatmosphäre in Kommentarspalten, aber auch über die Bedeutung von Community-Management für den Diskurs zu aggregieren.

gesellschaftliche Bedeutung in der breiten Bevölkerung bekannter zu machen (Schroer 2023). Auf parlamentarischer Ebene können beispielsweise Kleine und Große Anfragen sowie Ausschusssitzungen die Arbeitsbedingungen oder Geschäftspraktiken der Digitalkonzerne problematisieren und zum Gegenstand politischer Auseinandersetzung machen. Interessenverbände wie der Bundesverband Community-Management arbeiten bereits an einer Etablierung, Differenzierung, Professionalisierung und Prägung der verschiedenen Social-Media-Berufsbilder in Deutschland. Darüber hinaus können sich Community-Manager*innen in selbstorganisierten Austauschrunden gegenseitig stärken, ermächtigen sowie über Herausforderungen und Probleme wie Stress sowie Gewalt- und Diskriminierungserfahrungen bei der Arbeit austauschen. Zivilgesellschaftliche Projekte wie *Civic.net*, die *Bildungsstätte Anne Frank* oder auch *empower communities* vernetzen Akteure, bilden sie fort und entwickeln gemeinsam mit ihnen solidarische Handlungspraktiken. Mehr wissenschaftliche Forschung sollte dazu beitragen, Wissen über die Wirkungen einzelner Maßnahmen auf die Diskussionsatmosphäre in Kommentarspalten, aber auch über die Bedeutung von Community-Management für den Diskurs zu aggregieren.

Ausblick: Künstliche Intelligenz im Kampf gegen Hate Speech?

Die Moderationsarbeit von Community-Manager*innen kann einen entscheidenden Beitrag dazu leisten, Online-Debatten zu verbessern und digitale Communitys zu schaffen, in denen die Mitglieder sich austauschen, ermächtigen und vernetzen. Neben einer großen Zahl individueller Kompetenzen und einem ausgeprägten Wertekompass benötigen sie dafür verbesserte Rahmenbedingungen in ihren Organisationen und ein höheres Maß an gesellschaftlicher Sichtbarkeit und Anerkennung. Social-Media-Plattformen setzen KI-gestützte Systeme längst im Alltag für die Einstufung jeglichen Contents ein (Gillespie 2020). Auch größere Onlineredaktionen, beispielsweise von Tageszeitungen, nutzen für die Moderation ihrer Social-Media-Kanäle Software, die KI-gestützt beispielsweise Spam und Hassrede erkennt. Die Tools können enorme Datenmengen verarbeiten und kategorisieren, um anschließend Entscheidungen zu unterstützen oder sogar automatisiert zu treffen und umzusetzen. Obwohl diese Technologie in jüngster Zeit rasante Fortschritte macht, kämpfen die Entwickler*innen Künstlicher Intelligenz nach wie vor damit, dass die Systeme Hate Speech nicht immer zuverlässig in all ihren Nuancierungen erkennen. Besonders Anspielungen, Ironie, subtilere Abwertungen oder spezifische soziale oder kulturelle Kontexte stellen die Künstlichen Intelligenzen weiterhin vor Herausforderungen (Ghafoor und Voß 2023). Doch selbst wenn eine menschliche Nachkorrektur weiter nötig bleiben sollte: Vielen überlasteten Community-Manager*innen ist damit geholfen, wenn die Technologie problematische Inhalte vorfiltert und sie dadurch Zeit gewinnen, um mehr Aufmerksamkeit auf die Förderung von zivilen und konstruktiven Diskussionen zu richten, bei denen die Nutzenden einen Mehrwert haben. Eine Aufwertung dieser meist unsichtbaren Arbeit geht damit jedoch nicht einher und muss in den Kommentarspalten, auf Organisationsebene, gesellschaftlich und politisch erkämpft werden.

Obwohl KI-gestützte Technologie in jüngster Zeit rasante Fortschritte macht, kämpfen die Entwickler*innen Künstlicher Intelligenz nach wie vor damit, dass die Systeme Hate Speech nicht immer zuverlässig in all ihren Nuancierungen erkennen.

Alina Darmstadt, 1. Staatsexamen, hat Bildende Kunst und Philosophie an der Goethe Universität Frankfurt am Main studiert und als Kunstvermittlerin gearbeitet. Seit 2017 arbeitet sie für die Amadeu Antonio Stiftung und leitet seit 2019 das Projekt Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz.

Antonia Graf, B. A., studierte Philosophie und Volkswirtschaftslehre an der Universität Mannheim und seit 2020 Politische Theorie im Master an der Goethe Universität Frankfurt am Main. Seit 2021 arbeitet sie als Social-Media- und Community-Managerin bei Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz.

Oliver Saal, M. A., studierte Geschichte an der Freien Universität Berlin. Für die Amadeu Antonio Stiftung arbeitet er seit 2017 – zuerst als Social-Media-Redakteur und inzwischen als Referent für digitale Themen bei Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz.

Teresa Sündermann, M. A., studierte Politikwissenschaften, Geschichte und Soziokulturelle Studien in Jena und Frankfurt (Oder). Sie arbeitet seit 2017 in der Amadeu Antonio Stiftung und ist seit 2020 Bildungsreferentin im Projekt Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz.

Literaturverzeichnis

- Amadeu Antonio Stiftung (2017a). Toxische Narrative. Monitoring rechts-alternativer Akteure. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/monitoring-2017-1.pdf> (abgerufen am 25.10.2023).
- Amadeu Antonio Stiftung (2020a). Menschenwürde online verteidigen. 33 Social Media-Tipps für die Zivilgesellschaft. Berlin. Online abrufbar unter <http://www.menschenwuerde-online.de> (abgerufen am 16.10.2023).
- Amadeu Antonio Stiftung (2020b). Alternative Wirklichkeiten. Monitoring rechts-alternativer Medienstrategien: Berlin. Online verfügbar unter https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/01/Monitoring_2020_web.pdf (abgerufen am 25.10.2023).
- Amadeu Antonio Stiftung (2022). Anti-Shitstorm-Kurs. Wie sie einen rechtsextremen Hassangriff gut überstehen: Berlin. Online abrufbar unter <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/anti-shitstorm-kurs/> (abgerufen am 25.10.2023).
- Fielitz, Maik/Marcks, Holger (2020). Digitaler Faschismus. Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus. Berlin, Dudenverlag.
- Fielitz, Maik/Schwarz, Karolin (2020). Hate not Found. Das Deplatforming der extremen Rechten und seine Folgen. Jena. Online abrufbar unter https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Hate_not_found/WEB_IDZ_FB_Hate_not_Found.pdf (abgerufen am 25.10.2023).
- Geschke, Daniel/Klaßen, Anja/Quent, Matthias/ Richter, Christoph (2019). #Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie. Eine bundesweite repräsentative Untersuchung. Jena. Online abrufbar unter https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Hass_im_Netz.pdf (abgerufen am 25.10.2023).
- Ghafoor, Farangies/Voß, Oliver (2023). Deutschland-Chefs der Video-Plattform: „Nein, China hat keinen Einfluß auf Tiktok.“ Tim Klawns und Tobias Henning über ihre Strategie gegen Hassrede, Nachrichten von außerhalb der Filterblase und das Suchtrisiko für Jugendliche. Tagesspiegel vom 17.10.2023. Online zugänglich unter https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien_-ki/deutschland-chefs-der-videoplattform-nein-china-hat-keinen-einfluss-auf-tiktok-10630090.html (abgerufen am 25.10.2023).

- Gillespie, Tarleton (2018). *Custodians of the Internet. Platforms, content moderation and the hidden decisions that shape social media*. New Haven, Yale University Press.
- Gillespie, Tarleton (2020). Content moderation, AI, and the question of scale. *Big Data & Society* 7 (2).
- Gräßer, Lars (2017). Ein Interview mit Hildegard Stienen. Opferperspektiven, Strategien für die Verarbeitung von Hass im Netz und die Medien. In: Kaspar, Kai/Gräßer, Lars/Riffi, Aycha (Hg.). *Online Hate Speech. Perspektiven auf eine neue Form des Hasses (=Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW)*, Marl, kopaed, 57–62.
- Hangartner, Dominik/Gennaro, Gloria/Alasiri, Sary (2021). Empathy-based counter speech can reduce racist hate speech in a social media field experiment. *PNAS* 118 (50).
- Jost, Pablo/Ziegele, Marc/Naab, Teresa K. (2020). Klicken oder tippen? Eine Analyse verschiedener Interventionsstrategien in unzivilen Online-Diskussionen auf Facebook. *Zeitschrift für Politikwissenschaft* (30), 193–217.
- Hoven, Elisa/Forschungsgruppe G/D/P (2022). *Hass im Netz. Ergebnisse einer Studie*. Leipzig. Online verfügbar unter https://www.gdp-group.com/fileadmin/user_upload/news/ms/hate_speech_22.pdf (abgerufen am 25.10.2023).
- Kloiber, Julia (2023a). „Content Moderatoren sind die Putzkräfte unserer Demokratie. Ohne ihre Arbeit würde es keine Social Media Plattformen geben. Thread in X.com (ehemals Twitter) am 19.06.2023. Online abrufbar unter https://twitter.com/j_kloiber/status/1670832273711562753, (abgerufen am 25.10.2023).
- Kloiber, Julia (2023b). *Social Media Content Moderators in Germany. Our Manifesto*. Online verfügbar unter <https://superr.net/2023/06/14/content-moderators-manifesto.html> (abgerufen am 25.10.2023).
- Kramp, Leif/Weichert, Stephan (2018). *Hass im Netz. Steuerungsstrategien für Redaktionen*. In: Landesanstalt für Medien NRW (Hg.). *Schriftenreihe Medienforschung*. Bd. 80. Leipzig, Vistas.
- Leisenberg, Sophia/Djassi, Barabara (2020). *Zeig mir den Schlüssel zur Bewältigung von Hass – Eine psychologische Perspektive*. Ein Interview mit der Dipl.-Psych. Sophia Leisenberg. Berlin. Online verfügbar unter <https://www.das-netz.de/zeig-mir-den-schlüssel-zur-bewaeltigung-von-hass-eine-psychologische-perspektive> (abgerufen am 25.10.2023).
- Newton, Casey (2019). *The Trauma Floor. The Secret Lives of Facebook moderators in America*. *The Verge* am 25.02.2019. Online verfügbar unter <https://www.theverge.com/2019/2/25/18229714/cognizant-facebook-content-moderator-interviews-trauma-working-conditions-arizona> (abgerufen am 25.10.2023).
- Pein, Vivian (2022). *Resilienz und Selbstfürsorge im Community Management*. Online verfügbar unter <https://der-socialmediamanager.de/selbstfursorge-achtsamkeit-community-management/> (abgerufen am 25.10.2023).
- Pein, Vivian (2016). *Bundesverband für Community Management e.V. Stellenprofil für Community Manager*. Online verfügbar unter <https://www.bvcm.org/wp-content/uploads/2021/11/160226-Whitepaper-Stellenprofil-Community-Manager.pdf> (abgerufen am 25.10.2023).
- Schroer, Fabian (2023). *Community Management. Für Respekt in der Kommentarspalte: taz vom 07.10.2023*, Online verfügbar unter <https://taz.de/Community-Management/!5962036/> (abgerufen am 16.10.2023).
- Wachs, Sebastian/Koch-Priewe, Barabara/Zick, Andreas (Hg.) (2021). *Hate Speech – Multidisziplinäre Analysen und Handlungsoptionen. Theoretische und empirische Annäherungen an ein interdisziplinäres Phänomen*. Wiesbaden, Springer.
- Welzel, Petra (2023). *4.000 Stunden Gewalt*. *ver.di publik* am 21.06.2023. Online verfügbar unter <https://publik.verdi.de/ausgabe-202304/4000-stunden-gewalt/> (abgerufen am 16.10.2023).
- Winkler, Gabriele (2015). *Care Revolution. Schritte in eine solidarische Gesellschaft*, Bielefeld, transcript.
- Ziegele, Marc/Jost, Pablo/Friefß, Dennis/Naab, Teresa (2019). *Aufräumen im Trollhaus. Zum Einfluss von Community-Managern und Aktionsgruppen in Kommentarspalten*. DIID-Précis.
- Ziegele, Marc/Heinbach, Dominique (2021). *Hallo liebe Community! Konstruktive Online-Debatten fördern durch bestärkende Moderation*. Düsseldorf. Online verfügbar unter https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/lfm-nrw/Foerderung/Forschung/Dateien_Forschung/WhitePaper_HalloLiebeCommunity_DIGITAL.PDF (abgerufen am 16.10.2023).



TEIL IV
**ZIVILGESELLSCHAFTLICHE
INTERVENTIONEN**

Klimabewegung online – Herausforderungen und Chancen für klimaprogressives Engagement auf Social-Media

Fabian Klinker (Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft)

Der Beitrag baut auf einem Online-Bericht des IDZ-Projekts Digital Awareness auf und hat zum Ziel, ein digitales Panorama des breiten Akteur*innenspektrums der Klima- und Umweltschutzbewegung zu erstellen. Konkret geht es dabei um den Auftritt, die Kommunikationsstrategien und die Ansprache der heterogenen Klimabewegung in Deutschland auf Social-Media-Plattformen – im Speziellen auf X (ehemals Twitter), Facebook und Instagram. Nachdem die Rolle sozialer Medien für die politisch-gesellschaftliche Kommunikation verschiedener Akteur*innen der Klimabewegung eingeordnet wurde, stellt der Artikel einen umfangreichen, plattformübergreifenden Datensatz vor, der aus 17 Quellensets verschiedener Akteur*innengruppen besteht und einen analytischen Blick auf die oftmals generalisierte Klimabewegung zulässt. Mittels datengeleiteter Methoden wird im Anschluss die inhaltlich diverse wie strategisch-kommunikative Schwerpunktsetzung des heterogenen Akteur*innenfelds herausgearbeitet.

Empfohlene Zitierung:

Klinker, Fabian (2023). Klimabewegung online – Herausforderungen und Chancen für klimaprogressives Engagement auf Social-Media. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 140–151.

Schlagwörter:

Klimabewegung, Umweltschutzbewegung, Fridays for Future, Letzte Generation, soziale Medien, Social-Media-Plattformen, Social Interactions, Topic Modelling



**„ES GILT, EINEN
WEG ZU FINDEN, DER
DER NOTWENDIGEN
INTENSIVIERUNG
GESELLSCHAFTLICHEN DRUCKS
AUF KLIMAPOLITISCHE
ENTSCHEIDUNGEN IN
EINER SICH ZUSPITZENDEN
LAGE GERECHT WIRD UND
ZUGLEICH DAFÜR SORGT,
DIE UNTERSTÜTZUNG
UND ZUSTIMMUNG IN DER
BEVÖLKERUNG NICHT
WEITER ZU VERLIEREN UND,
WENN MÖGLICH, WIEDER
AUSZUBAUEN.“**

Fabian Klinker

Einleitung

Die Klimakrise und ihre dramatischen globalen Folgen stellt eine, wenn nicht die zentrale Zukunftsherausforderung für die Gegenwartsgesellschaft dar. Auch wenn Auswirkungen des Klimawandels und die nötigen Handlungsoptionen für einen Ausstieg aus fossilen Energien seit Jahrzehnten bekannt sind und in zahlreichen wissenschaftlichen Publikationen untersucht und kontinuierlich aufgearbeitet werden (vgl. z. B. IPCC 2023), hinken die unternommenen Anstrengungen und politischen Maßnahmenpakete den notwendigen Transformationsprozessen dramatisch hinterher. Laut Jochem Marotzke, Co-Autor einer interdisziplinären Studie des Klima-Exzellenzclusters CLICCS, liegt der Grund dafür jedoch nicht an fehlenden technologischen oder ökonomischen Voraussetzungen. Den Analyse-Ergebnissen nach braucht es vor allem „deutlich mehr Dynamik in vielen Bereichen der Gesellschaft, um solch schnelle und drastische Emissionsminderungen zu bewirken – etwa eine andere Strategie von Unternehmen und mehr öffentlichen Druck“ (Puttfarcken und Deutsches Klima Konsortium 2023).

Maßgeblich für diesen öffentlichen Druck verantwortlich sind diverse Akteur*innen der Klimabewegung. Trotz teils großer gesellschaftlicher Widerstände und gezielter antidemokratischer Instrumentalisierung gegen Klimaschutzpolitik (Klinker et al. 2022) kann die nachhaltige Sensibilisierung und Politisierung der Gesellschaft in Bezug auf die Klimakrise als großer Etappenerfolg der Klimabewegung verbucht werden. Einstellungsumfragen (Riebe und Marquardt

Trotz teils großer gesellschaftlicher Widerstände und gezielter antidemokratischer Instrumentalisierung gegen Klimaschutzpolitik kann die nachhaltige Sensibilisierung und Politisierung der Gesellschaft in Bezug auf die Klimakrise als großer Etappenerfolg der Klimabewegung verbucht werden.

2022, 42f.) zeigen, dass seit 2019 – dem Zeitpunkt der ersten globalen Klimastreiks von Fridays for Future – das Thema „Klima“ beinahe durchgängig als eines der wichtigsten Probleme in Deutschland angegeben wird. Dennoch zeigen aktuelle Befragungen, dass die Zustimmung zur Klimabewegung im Zeitraum der letzten zwei Jahre stark zurückgegangen ist. Erhielt die Klima- und Umweltbewegung in einer Studie in Deutschland 2021 noch grundsätzliche Unterstützung von 68% der Befragten (Gagné und Krause 2021, 41), hat sich dieser Wert 2023 halbiert (More in Common 2023). Die Ergebnisse mögen nur eine Momentaufnahme sein, dennoch belegen sie in Anbetracht der Dringlichkeit klimapolitischer Entscheidungen einen alarmierenden Trend und stellen die Frage nach dessen Ursachen.

Ein Teilaspekt dieser Frage wird im vorliegenden Beitrag untersucht, der auf einem mehrteiligen Online-Bericht des IDZ-Projekts Digital Awareness (Klinker und Brüggemann 2023) aufbaut. Konkret geht es dabei um den Auftritt, die Kommunikationsstrategien und die Ansprache der heterogenen

Klimabewegung in Deutschland auf Social-Media-Plattformen – im Speziellen auf X (ehemals Twitter), Facebook und Instagram. Ziel des vorliegenden Artikels ist es, ein digitales Panorama des breiten Akteur*innenspektrums der Klima- und Umweltschutzbewegung zu erstellen. Nachdem die Rolle sozialer Medien für die politisch-gesellschaftliche Kommunikation verschiedener Akteur*innen der Klimabewegung eingeordnet wurde, stellt der Artikel einen umfangreichen, plattformübergreifenden Datensatz vor, der aus 17 Quellensets verschiedener Akteur*innengruppen besteht und einen analytischen Blick auf die oftmals generalisierte Klimabewegung zulässt. Mittels datengeleiteter Methoden wird im Anschluss die inhaltliche wie strategisch-kommunikative Schwerpunktsetzung des heterogenen Akteur*innenfelds herausgearbeitet.

Die Rolle sozialer Medien für die Klimabewegung und digitalen Aktivismus

Soziale Bewegungen passen sich fortlaufend dem gesellschaftlichen Kontext und den technologischen Entwicklungen an und finden so immer neue mediale Ausdrucksformen (Drüeke 2022, 275). Das Web 2.0 und soziale Medien, begriffen als „participatory culture“ (Jenkins 2006, 3), eröffnen mit neuen Vernetzungs- und Austauschformaten und einem vielfältigen Informationsangebot ein großes Potenzial der öffentlichen Wirksamkeit und einen immensen Handlungsspielraum für soziale Bewegungen. Jedoch bringen die digitalen Affordanzen (Zillien 2008), die sich aus der Verflechtung sozialer Interaktionen und algorithmischer Berechnungen ergeben, und das stetig wachsende Medienangebot eine zunehmende Fragmentierung der Öffentlichkeit mit sich (Settles 2022, 233). Es lässt sich speziell für die Klimabewegung und unter dem Eindruck gezielter Desinformationskampagnen und online verbreiteter Verschwörungserzählungen mit Jasmin Siri fragen: „Wie kann kollektive Bindung einer ausdifferenzierten Öffentlichkeit unter der Bedingung fortschreitender Medienevolution organisiert werden?“ (Siri 2020, 99).

Die Kommunikation auf Online-Plattformen erfüllt je nach Nutzungsabsicht im breiten Akteur*innenspektrum der Klimabewegung mehrere Funktionen (gleichzeitig). Unterscheiden kann man zwischen der Informationsfunktion, der Interaktionsfunktion und der Partizipationsfunktion, die für politische Prozesse in modernen Demokratien essenziell sind (Emmer 2019, 371). Auch im Falle der Klimabewegung variieren diese unterschiedlichen Typen zwischen den Akteur*innen und Anliegen: Besteht das Hauptinteresse des Online-Postings eher in der Aufklärung bspw. zu den Folgen des Klimawandels (Informationsfunktion), geht es um

Die Kommunikation auf Online-Plattformen erfüllt je nach Nutzungsabsicht im breiten Akteur*innenspektrum der Klimabewegung mehrere Funktionen (gleichzeitig).

die Bindung und den Dialog mit unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen zu den Themen Klima, Umwelt, Energie etc. (Interaktionsfunktion) oder soll bspw. über Aufrufe zu Demonstrationen oder Petitionen zu direkter demokratischer Teilhabe motiviert werden (Partizipationsfunktion)? Selbstverständlich ist auch die jeweilige Zielgruppe entscheidend, die mit den entsprechenden Social-Media-Beiträgen erreicht werden soll. Hier kann der Fokus auf interner oder externer Kommunikation liegen (Rau und Simon 2022).¹

Die verschiedenen sozialen Plattformen und ihre Nutzungs- und Partizipationsmöglichkeiten sind dabei selbst im stetigen Wandel, etablieren ein spezifisches Publikum und bringen eigene Kommunikationsformen mit sich, die unterschiedlich bespielt werden (sollten). In dieser Analyse wurden trotz großem Konkurrenzangebot die Plattformen X, Facebook und Instagram untersucht, die laut Umfragen noch immer zu den relevantesten zählen (Koch 2022). Mit dieser Plattformauswahl, die forschungspragmatisch getroffen wurde und die auch in den Möglichkeiten des Datenzugangs begründet liegt, ist nochmal deutlich hervorzuheben, dass die vorliegende Analyse nur einen Ausschnitt der jeweiligen Kommunikations- und Mobilisierungsstrategien abbilden kann, die neben anderen digitalen auch maßgeblich durch analoge Formate und Kanäle geprägt sind. Alle Ergebnisse und Schlussfolgerungen beziehen sich demnach nur auf das Online-Verhalten der untersuchten Akteur*innen auf den Plattformen X, Facebook und Instagram.

Datengrundlage und Online-Performance

Grundlage für die Analyse bildet ein systematisch aufgebauter umfangreicher Datensatz – bestehend aus 17 Quellen-sätzen verschiedener Akteur*innen aus der Klima- und Umweltschutzbewegung, die über das kommerzielle Social-Listening-Tool Radarly von Meltwater (Meltwater 2023) zusammengestellt wurden. Der plattformübergreifende Datensatz wurde nach bestimmten Kriterien (z. B. Themenbezug, Reichweite, regionale Struktur)² erstellt und beinhaltet Social-Media-Accounts verschiedener Umwelt- und Klimaschutzorganisationen (z. B. *Fridays for Future*, *Letzte Generation*, *Greenpeace*), Hochschulbündnisse, Aktivist*innen, Wissenschaftler*innen, wissenschaftlicher Institutionen sowie Initiativen,

Grundlage für die Analyse bildet ein systematisch aufgebauter umfangreicher Datensatz – bestehend aus 17 Quellen-sätzen verschiedener Akteur*innen aus der Klima- und Umweltschutzbewegung.

¹ Im Falle der hier untersuchten Akteur*innen und Online-Plattformen X, Facebook und Instagram, die sich vor allem durch ihre breite Öffentlichkeitwirksamkeit auszeichnen, steht tendenziell die externe Kommunikation im Mittelpunkt.

² Eine detaillierte Übersicht über die Quellensätze mit den jeweiligen Kriterien der Accountauswahl ist im angesprochenen Online-Bericht zu finden (Klinker und Brüggemann 2023).

Aktionsbündnisse und Umweltstiftungen. Der Datensatz umfasst über 1.600 Accounts verteilt auf die Plattformen X, Facebook und Instagram. Analysiert wurden ca. 36.000 Einzelposts im Zeitraum vom 27. Februar bis 21. Mai 2023, in dem mehrere kommunikations- und mobilisierungsrelevante Ereignisse stattfanden (globaler Klimastreik am 03.03., Klimavolksentscheid in Berlin am 26.03., Koalitionsausschuss der Regierung am 29.03., Intensivierung der Protestaktionen der *Letzten Generation*, insbesondere Verkehrsblockaden in Berlin ab Ende April). An dieser Stelle sollen einige wesentliche Erkenntnisse aus der online veröffentlichten detaillierten Beschreibung und Analyse der Online-Performance nach Social Interactions (Likes, Shares, Kommentare etc.) des Datensatzes zusammengefasst werden (Klinker und Brüggemann 2023):

- *Unterschiedliche Ansätze bei der Accountabdeckung:* Die nach Social-Media-Accounts größte hier untersuchte Gruppe ist *Fridays for Future*. Sie ist deutschlandweit flächendeckend vertreten und kann ihre Inhalte dadurch regional gut anpassen. Eine andere Strategie verfolgte bspw. die *Letzte Generation*, die im Untersuchungszeitraum lediglich mit einem Account je Plattform in Erscheinung trat und die Aufmerksamkeit damit auf einen zentralen Online-Auftritt bündelte.
- *Große Unterschiede in der Plattformabdeckung:* Während einige Organisationen (z. B. *Fridays for Future*, *Greenpeace*) jeweils ähnlich viele Accounts auf X, Facebook und Instagram betreiben und damit auch jeweils plattformspezifische Formate nutzen und Zielgruppen erreichen können, setzen andere Organisationen ihren Fokus auf eine einzelne Plattform und verzichten damit auf eine potenziell größere digitale Öffentlichkeit. Bspw. konzentrieren hier untersuchte Einzelpersonen (*Aktivist*innen*, *Wissenschaftler*innen*) ihre Social-Media-Kapazitäten hauptsächlich auf X.
- *Social Interactions* (siehe Abb. 1): Die quantitative Analyse von sozialen Interaktionen bestätigt andere Forschungsergebnisse, nach denen Einzelpersonen mit personalisierten Inhalten besonders hohe Interaktionswerte aufweisen und damit auch einen starken Einfluss auf den Online-Diskurs haben (Raupp 2022, 452). Bei den untersuchten Quellensets konzentrierte sich dieser Einfluss auf wenige auf

Akteur*in	Social Interactions (absolut)
Aktivist*innen	2 Mio.
FFF	939 Tsd.
Wissenschaftler*innen	906 Tsd.
Letzte Generation	774 Tsd.
Initiativen Bündnisse	687 Tsd.
NABU	658 Tsd.
Greenpeace	391 Tsd.
WWF	239 Tsd.
BUND	126 Tsd.
P4F	108 Tsd.
Extinction Rebellion	101 Tsd.
Hochschulbündnisse	98 Tsd.
Ende Gelände	87 Tsd.
Wissenschaftliche Institutionen	65 Tsd.
S4F	14 Tsd.
Naturfreunde	11 Tsd.
Robin Wood	6 Tsd.

Abb. 1: Absolute Social-Interactions der untersuchten Quellensets

Social-Media extrem erfolgreiche Personen (z. B. Luisa Neubauer, Stefan Rahmstorf). Eine hohe Accountabdeckung ist nicht gleichzusetzen mit einer hohen Online-Performance. Vor allem der *Letzten Generation* gelang es mit lediglich drei zentralen Accounts sehr viele Interaktionen hervorzurufen und damit Aufmerksamkeit auf ihre Inhalte zu lenken. Andere sehr breit aufgestellte Organisationen traten gemessen an den Social-Interaction-Werten im Untersuchungszeitraum wenig in Erscheinung.

Thematische und kommunikativ-strategische Schwerpunkte

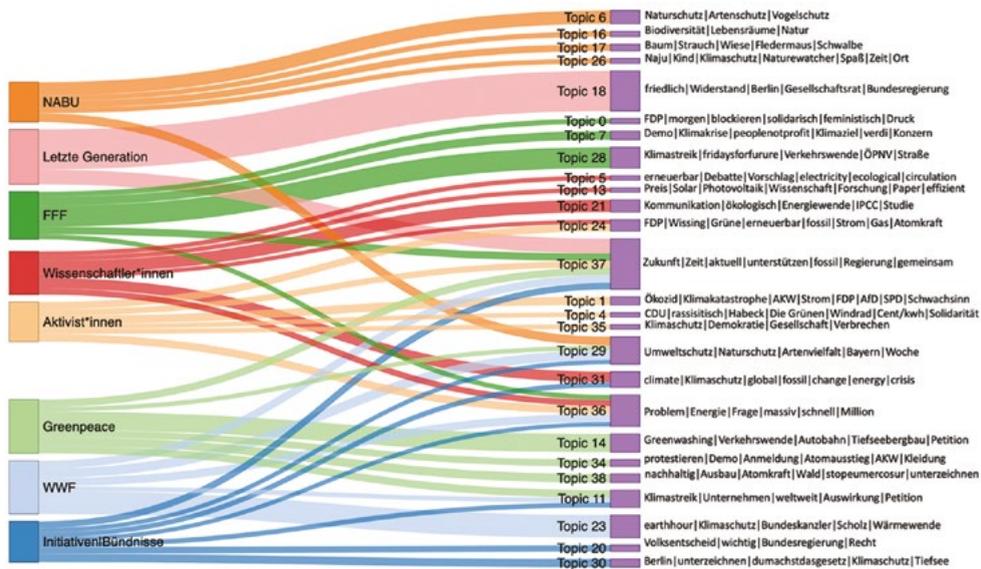


Abb. 2: Topic Models ausgewählter Quellensets

Um einen Überblick über die verschiedenen Themen und Narrative der oben beschriebenen Akteur*innen der Klimabewegung zu erhalten, bietet es sich an, diese maschinell über ein sogenanntes Topic Modelling zu ermitteln³. Auf diese Weise können über die statistische Berechnung des typischen Sprachgebrauchs zum einen Gemeinsamkeiten im Themenspektrum der Akteur*innen ermittelt werden, zum anderen Unterschiede und Spezifika. Im vorliegenden Fall bestand die Datengrundlage aus allen X-, Facebook- und Instagram-Posts (27.02.2023 bis 21.05.2023) acht ausgewählter

³ Das Topic Modelling wurde mit dem Softwarepaket Mallet (vgl. McCallum 2002) durchgeführt, das mit dem etablierten Latent Dirichlet Allocation-Modell (vgl. Blei et al. 2003) arbeitet, und die Anzahl der algorithmisch errechneten Topics wurde in diesem Fall auf 42 festgelegt. Für genauere methodische Erläuterungen siehe Klinker 2018, 89.

Quellensets⁴ und umfasst über 23.400 einzelne Posts. Die acht Quellensets sind: *NABU, Letzte Generation, Fridays for Future, Wissenschaftler*innen, Aktivist*innen, Greenpeace, WWF und Initiativen|Bündnisse*.

Das Ergebnis dieses Topic Modellings ist in Abbildung 2 dargestellt. Auf der linken Seite sind die Akteur*innen abgebildet, von denen in der entsprechenden Breite ihrer Übereinstimmung zum jeweiligen Topic auf der rechten Seite Ströme abfließen. Hinter den Topics steht eine Auswahl der entsprechenden Topic-Keywords, die für diese Texte besonders typisch sind. Um nicht den Eindruck zu erwecken, die rein statistisch signifikanten Keywords würden eindeutig qualitativ kohärente, also inhaltlich zusammenhängende Themen beschreiben, wurde darauf verzichtet, die Topics namentlich zu benennen. Vielmehr soll deren hier zutage tretende Struktur beschrieben und interpretiert werden. Dabei fällt auf, dass sich die Themenschwerpunkte, Zielsetzungen und die Art der Social-Media-Ansprache aller hier untersuchten Akteur*innen auch in deren Topiczusammensetzung widerspiegeln. Überschneidungen lassen sich beispielsweise in den Themenbereichen *Umweltschutz, Naturschutz, Artenvielfalt* (Topic 29) zwischen dem *NABU, WWF, Greenpeace* und einigen *Initiativen|Bündnissen* ausmachen. Ebenfalls akteur*innenübergreifend ist der von mehreren Gruppen (neben *Fridays for Future*) geteilte Aufruf zum *Klimastreik* oder der Appell zur Unterzeichnung von *Petitionen* (Topic 11). Auf den Klimavolksentscheid in Berlin am 26. März (Topic 20 und 30) wurde hingegen laut Topic-Analyse in relevantem Umfang nur von den Accounts von *Klimaneustart Berlin* (Quellenset *Initiativen|Bündnisse*) mobilisiert. *Fridays for Future* konzentriert sich auf ihr Kerngeschäft – die Mobilisierung für Klimastreiks (Topic 7, 28) anhand tagespolitisch relevanter Ereignisse und Problemstellungen (z. B. *Verkehrswende, ÖPNV, FDP*). Außerdem werden verstärkt gesellschaftliche und systemische Zusammenhänge, die die Klimakrise mit sich bringt, angesprochen (*peoplenotprofit, feministisch, solidarisch, Konzern*). Die *Letzte Generation* postet fast ausschließlich zu den von ihnen organisierten Protesten (*friedlich, Widerstand, Berlin*) und ihren Forderungen und Adressat*innen (*Gesellschaftsrat, Bundesregierung*). Wissenschaftler*innen besprechen vor allem neue Forschungsergebnisse (*Wissenschaft, Paper, IPCC, Studie*) oder ordnen bestimmte Entscheidungen und aktuelle Debatten wissenschaftlich ein. Ein großes, vor allem

Fridays for Future konzentriert sich auf ihr Kerngeschäft – die Mobilisierung für Klimastreiks (Topic 7, 28) anhand tagespolitisch relevanter Ereignisse und Problemstellungen (z. B. Verkehrswende, ÖPNV, FDP).

⁴ Es wurden die fünf jeweils nach Social Interactions (Aggregierte Zahl an Likes, Shares, Kommentare etc.) und geschätzter Reichweite (Wert, der von Radarly maßgeblich über die Follower*innenanzahl berechnet wird und die geschätzte Zahl der User*innen angibt, die die Posts zum Veröffentlichungszeitpunkt gesehen haben könnten) erfolgreichsten Quellensets bei dieser Analyse berücksichtigt – mit Doppelungen ergibt dies 8 Quellensets.

tagespolitisches Themenspektrum weisen selbsterklärend *Aktivist*innen* auf, die bei dieser Topic-Analyse vor allem durch die Beurteilung der Klimakrise mit ihren demokratiegefährdenden, gesellschaftsrelevanten Folgen auffällig werden (*Demokratie, Gesellschaft, rassistisch, Solidarität*).

Eigenheiten der untersuchten Akteur*innen in Zielsetzungen, Themenschwerpunkten und Aktionsformen wurden in dieser Topic-Analyse deutlich. Einige klimapolitisch relevante Anlässe wie der Volksentscheid „Berlin klimaneutral 2030“ wurden nur von wenigen Akteur*innen aufgegriffen – zumindest in diesem Beispiel zeigten sich die einzelnen Klimaschutzorganisationen nicht übergreifend kampagnenfähig. Dabei wurde womög-

lich eine Chance verpasst, mit einer akteur*innenübergreifenden Mobilisierung dem gescheiterten Volksentscheid als realpolitischen Klimaplan doch noch zum Erfolg zu verhelfen und damit auch klimaprogressive Ideen fester in der Gesellschaft zu verankern. Denn in vielen Punkten gibt unter den untersuchten Akteur*innen großes Vernetzungspotenzial: Das zeigt sich bspw. in der erfolgreichen breiten Mobilisierung zum Klimastreik von *Fridays for Future*, ähnlichen Ansprachen an verantwortliche Adressat*innen (z. B. *Bundesregierung, Bundeskanzler, FDP, Wissing*) und gemeinsam geteilten Grundüberzeugungen. So thematisieren Topic 36 und 37, in denen sich die meisten Akteur*innen vereinen: die aktuelle Lage mit den Problemen *fossiler Energien*, die Rolle der *Regierung* und die Notwendigkeit *schnellen, gemeinsamen Handelns*.

Einige klimapolitisch relevante Anlässe wie der Volksentscheid „Berlin klimaneutral 2030“ wurden nur von wenigen Akteur*innen aufgegriffen – zumindest in diesem Beispiel zeigten sich die einzelnen Klimaschutzorganisationen nicht übergreifend kampagnenfähig.

Ausblick und Diskussion

Ein möglicher Grund für den einleitend angesprochenen Einbruch der Zustimmungswerte zur Klimabewegung könnte in einer strategischen Diversifizierung ihrer Akteur*innen und Online-Auftritte liegen. Die auch für die Klimabewegung in Deutschland prägendste Organisation der letzten Jahre war mit Sicherheit *Fridays for Future*. Mehrere Faktoren spielten hier zusammen, die ihren großen Mobilisierungserfolg erklären: Sie stellt(e) keine unrealistischen Forderungen und beharrt(e) im Wesentlichen auf die politische Einhaltung bestehender Verträge wie dem Pariser Klimaschutzabkommen. Dabei stützt(e) sie sich auf den wissenschaftlichen Konsens und wurden in diesem Vorgehen und der friedlichen Durchführung der Schulstreiks und globalen Klimastreiks in weiten Teilen wohlwollend von vielen Medien besprochen (Rucht und Rink 2020, 111). Darüber hinaus spielt(e) der versierte und intensive Einsatz von Social-Media-Kommunikation eine wichtige Rolle, wie sich in dieser Analyse bestätigt. Neben den gut orchestrierten und akteur*innenübergreifend

geteilten Aufrufen zum globalen Klimastreik zeigt(e) sich die digitale Ansprache und das Framing als sehr wirksam. Dabei wurde großer Wert auf intersektionale und intergenerationale Identifikationsangebote gelegt und positive Zukunftsnarrative und Lösungsszenarien eingebunden.

Mit der 2021 entstandenen Gruppe *Letzte Generation* ist gegenüber *Fridays for Future* inzwischen in den Massenmedien und auf Social-Media ein Gegengewicht entstanden, das eine gänzlich andere Strategie verfolgt und mit kontroversen, öffentlichkeitswirksamen Aktivitäten auch Irritationen in der gesellschaftlichen Bewertung der Klimabewegung im Allgemeinen hervorruft. In den grundsätzlichen Anliegen nach dem Ausstieg aus fossilen Energien und der Einhaltung des 1,5 Grad-Zieles unterscheiden sich die Organisationen

Mit der 2021 entstandenen Gruppe *Letzte Generation* ist gegenüber *Fridays for Future* inzwischen in den Massenmedien und auf Social-Media ein Gegengewicht entstanden, das eine gänzlich andere Strategie verfolgt und mit kontroversen, öffentlichkeitswirksamen Aktivitäten auch Irritationen in der gesellschaftlichen Bewertung der Klimabewegung im Allgemeinen hervorruft.

kaum. Auch sind die Adressat*innen ihrer zentralen Forderungen nach einem Gesellschaftsrat ähnlich (*Letzte Generation* o. D.). Jedoch unterscheiden sich die Protestformen in ihrer Auslegung als zivile Ungehorsamkeit deutlich von *Fridays for Future*. Die auch im Untersuchungszeitraum insbesondere in Berlin stattgefundenen Straßenblockaden trafen in der Zivilbevölkerung und ebenso in der Presse auf große Ablehnung. Die hier untersuchte Online-Kommunikation der *Letzten Generation* war gemessen an den Reaktionen sehr erfolgreich, setzte jedoch gänzlich andere Schwerpunkte im Framing. Häufig wurden Videos oder Bilder von teilweise gewaltsamen Übergriffen auf Protestierende und Interviews oder Stellungnahmen von Aktivist*innen zu Gerichtsverhandlungen geteilt. Elemente akteur*innenübergreifender Vernetzungs- und Identifikationsangebote oder elaborierte Lösungsvorschläge spielen in den Online-Postings weniger eine Rolle als emotionale Anrufungen.

In der Diskussion der hier vorgestellten Ergebnisse soll die vereinfachende Gegenüberstellung von *Fridays for Future* und der *Letzten Generation* exemplarisch die Herausforderungen der Klimabewegung in der internen wie externen Kommunikationsstrategie verdeutlichen. Dabei gilt es, einen Weg zu finden, der einerseits der notwendigen Intensivierung gesellschaftlichen Drucks auf klimapolitische Entscheidungen in einer sich zuspitzenden Lage gerecht wird und andererseits dafür sorgt, die Unterstützung und Zustimmung in der Bevölkerung nicht weiter zu verlieren und, wenn möglich, wieder auszubauen.

Der Auftritt auf Social-Media-Kanälen kann in dieser Vernetzungs- und Partizipationsarbeit eine wesentliche Rolle spielen. Die vorliegenden Analyseergebnisse zeigen, dass ein breites und

engagiertes Akteur*innenfeld bereits vorhanden ist, das grundlegende Überzeugungen und Ziele teilt und bei bestimmten Mobilisierungsanlässen bereits erfolgreich agiert. Dennoch besteht in mehreren Bereichen Verbesserungspotenzial, um nachhaltig zu einer demokratischen klimagerechten Gesellschaftstransformation beizutragen: Der starke Fokus auf wenige prominente Einzelpersonen verteilt die digitale Aufmerksamkeit ungleichmäßig. Das kann personelle Abhängigkeiten provozieren und unter Umständen wichtige Prozesse und innovative Ideen verlangsamen. Wie sowohl gescheiterte (Volksentscheid) als auch erfolgreichere Mobilisierungsanlässe

(Klimastreik) zeigen, sind Vernetzung innerhalb der Klimabewegung und breite Bündnisstrukturen mit Akteur*innen außerhalb der Klimabewegung essenziell für das Erreichen der jeweiligen Ziele. In der Breite fehlen pragmatische, visionäre Narrative, die auf Zukunftsbedürfnisse der Bevölkerung eingehen. Positive Beispiele wie der gemeinsame Protest von *Fridays for Future* mit ver.di für eine sozial-ökologische Verkehrswende, den Ausbau des ÖPNVs und bessere Arbeitsbedingungen zeigen jedoch, dass eine solche milieuübergreifende Mobilisierung möglich ist und erfolgreich sein kann. Durch gemeinsame Zielstellungen und Lösungsansätze für nachhaltige Formen des Lebens, Arbeitens und Wirtschaftens können Selbstwirksamkeitsmomente und Anreize für gesamtgesellschaftlich mehr Engagement im Umwelt- und Klimaschutz geschaffen und damit der so dringend benötigte gesellschaftliche Druck erhöht werden.

Positive Beispiele wie der gemeinsame Protest von *Fridays for Future* mit ver.di für eine sozial-ökologische Verkehrswende, den Ausbau des ÖPNVs und bessere Arbeitsbedingungen zeigen jedoch, dass eine solche milieuübergreifende Mobilisierung möglich ist und erfolgreich sein kann.

Fabian Klinker, wissenschaftlicher Referent für Social-Media-Analysen am IDZ Jena im Projekt „Digital Awareness“. Untersucht in seiner Dissertation an der Technischen Universität Dresden Funktionsweisen, Strategien und (Dis-)Kontinuitäten (anti-)demokratischer Narrative. Forschungsschwerpunkte: Korpuslinguistik; Data Science; Klimaschutz sowie Hassrede und Rechtsextremismus in sozialen Medien

Literatur

- Blei, David M./Ng, Andrew Y./Jordan, Michael I. (2003). Latent dirichlet allocation. *JMLR* (3), 993–1022.
- Drüeke, Ricarda (2022). Widerstand per Click und Hashtag: Protestbewegungen im Wandel. In: Christian Schwarzenegger/Erik Koenen/Christian Pentzold/Thomas Birkner/Christian Katzenbach (Hg.). *Digitale Kommunikation und*

- Kommunikationsgeschichte: Perspektiven, Potentiale, Problemfelder. Berlin, Böhlund & Schremmer, S. 275–295.
- Emmer, Martin (2019). Online-Kommunikation politischer Akteure. In: Wolfgang Schweiger/Klaus Beck (Hg.). Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 369–392.
- Gagné, Jérémie/Krause, Laura-Kristine (2021). Einend oder spaltend? Klimaschutz und gesellschaftlicher Zusammenhalt in Deutschland. More in Common. Online verfügbar unter https://www.moreincommon.de/media/13ip5esl/more_in_common_studie_klima_zusammenhalt.pdf (abgerufen am 22.11.2023).
- IPCC (2023). CLIMATE CHANGE 2023. Summary for Policymakers. Online verfügbar unter https://www.ipcc.ch/report/ar6/syr/downloads/report/IPCC_AR6_SYR_SPM.pdf (abgerufen am 22.11.2023).
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press.
- Klinker, Fabian/Brüggemann, Sven (2023). Klimabewegung Online – Ein digitales Panorama. Teil 1: Bestandsaufnahme. Online verfügbar unter <https://www.idz-jena.de/wwwidz-jenade/forschung/digital-awareness/analyse-feed/6-klimabewegung-online-ein-digitales-panorama-teil-1> (abgerufen am 22.11.2023).
- Klinker, Fabian/Marschner, Noah/Patz, Janine/Richter, Christoph (2022). „Frieden statt ‚Grün!‘“. Rechte Instrumentalisierungen des Ukraine-Krieges gegen Klimapolitik und Energiewende bei Twitter. IDZ-Kurzanalyse. Online verfügbar unter https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Publikationen/Kurzanalyse_%E2%80%9E-Friedenstatt_%E2%80%9EAGR%C3%9CN%E2%80%98_%E2%80%9C_WEB.pdf (abgerufen am 22.11.2023).
- Klinker, Fabian (2018). Narrative Legitimation invektiven Sprechens in der Politik – Korpuslinguistische Analyse narrativer Skripts in Reden Adolf Hitlers. In: Fabian Klinker/Joachim Scharloth/ Joanna Szczyk (Hg.). *Sprachliche Gewalt – Formen und Effekte von Pejorierung, verbaler Aggression und Hassrede*. Stuttgart, J.B. Metzler, 81–108.
- Koch, Wolfgang (2022). Ergebnisse der ARD/ZDF-Onlinestudie 2022. Reichweiten von Social-Media-Plattformen und Messengern. *Media Perspektiven* 10/2022, 471–478.
- Letzte Generation (o. D.). Forderungen. Online verfügbar unter <https://letztegeneration.org/forderungen/> (abgerufen am 16.11.2023).
- McCallum, Andrew Kachites (2002). MALLETT: A Machine Learning for Language Toolkit. Online verfügbar unter <http://mallet.cs.umass.edu> (abgerufen am 16.11.2023).
- Meltwater (2023). Startseite. Online verfügbar unter <https://www.meltwater.com/de> (abgerufen am 16.11.2023).
- More in Common (2023). Wie schaut die deutsche Gesellschaft derzeit auf die Klimabewegung? Online verfügbar unter <https://www.moreincommon.de/klimabewegung/> (abgerufen am 16.11.2023).
- Puttfarcken/Deutsches Klima Konsortium (o. D.). Es ist eindeutig: Der Mensch hat das Klima erwärmt. Online verfügbar unter <https://klimasimulationen.de/weltklimarat/#5zukunft> (abgerufen am 16.11.2023).
- Rau, Jan/Simon, Felix M. (2022). Digital Turbulence: Building a democratic society in times of digital turmoil. Online verfügbar unter <https://il.boell.org/en/2022/02/16/digital-turbulence-building-democratic-society-times-digital-turmoil> (abgerufen am 22.11.2023).
- Raupp, Juliana (2022). Personalisierung. In: Isabelle Borucki/Katharina Kleinen-von Königslöw/Stefan Marschall/Thomas Zerback (Hg.). *Handbuch Politische Kommunikation*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 441–458.
- Riebe, Frauke/Marquardt, Jan (2022). Klimawandel & Wahlentscheidung 2021 – eine Frage des Alters? *easy_social_sciences* 67, 39–48.
- Rucht, Dieter/Rink, Dieter (2020). Mobilisierungsprozesse von Fridays for Future. In: Sebastian Hauns / Moritz Sommer (Hg.). *Fridays for Future – Die Jugend gegen den Klimawandel*. Bielefeld, transcript, 95–114.
- Settles, Kevin W. (2023). Schöne, neue vernetzte Welt? – Über die Fragmentierungsproblematik der Öffentlichkeit und ihre Folgen für Prozesse der (politischen) Meinungsbildung. In: Andreas Wagener/ Carsten Stark (Hg.). *Die Digitalisierung des Politischen. Theoretische und praktische Herausforderungen für die Demokratie*. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 214–237.
- Siri, Jasmin (2020). Digitalisierung der politischen Kommunikation. In: Akademie der Wissenschaften zu Göttingen (Hg.). *Digitalisierung. Privatheit und öffentlicher Raum*. Göttingen, Universitätsverlag Göttingen, 95–106.
- Zillien, Nicole (2008). Die (Wieder-)Entdeckung der Medien – Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie. *Sociologia Internationalis* 46(2), 161–181.

Alternativen zu verqueren Ansprachen: wie politische Bildung auf Online-Strategien der Querdenken-Bewegung reagieren kann

Benedikt Friedrich (Zentrum Liberale Moderne)

Radikalisierende Online-Ansprachen werden in sozialen Medien verbreitet, um niedrigschwellig potenzielle Anhänger*innen anzuwerben und zu mobilisieren. Diese sind oft so subtil gestaltet, dass sie reglementierende Maßnahmen umgehen und argumentativen Gegenstrategien wenig Anknüpfungspunkte bieten. Politische Bildung kann hier Alternativen eröffnen und auf den Plattformen Räume des Austauschs, der Reflexion sowie des Empowerments initiieren. Dies wurde durch Ansprachen der Querdenken-Bewegung auf Twitter veranschaulicht. Mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse von knapp 200 Bildern und Videos konnten sechs Hauptansprachen identifiziert sowie deren Wirkweise erfasst werden. Mit alternativen Narrativen, systemischen Fragen und persönlichem Erfahrungsaustausch kann politisch bildnerisches Handeln direkt an den Ansprachen ansetzen und auf einer Beziehungsebene mit den Nutzer*innen individuelle Sorgen diskursiv konkretisieren, Strategien für die Einordnung von Informationen erarbeiten, alltägliche Selbstwirksamkeit und Lösungswege aufzeigen sowie den Umgang mit Ambiguitäten fördern.

Empfohlene Zitierung:

Friedrich, Benedikt (2023). Alternativen zu verqueren Ansprachen: wie politische Bildung auf Online-Strategien der Querdenken-Bewegung reagieren kann. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 152–163.

Schlagwörter:

Politische Bildung, alternative Narrative, Beziehungsarbeit, soziale Medien, Online-Ansprachen, Querdenken



**„WENN ES PRAKTIKER*INNEN
POLITISCHER BILDUNG
GELINGT, DER VERSUCHUNG
ZU WIDERSTEHEN, MITTELS
GEGENERZÄHLUNGEN
ARGUMENTATIV ZU BELEHREN,
ERGEHEN SICH VIELFÄLTIGE
MÖGLICHKEITEN, UM MIT
DER ZIELGRUPPE VON
EINER ALLGEMEINEN UND
KONFRONTATIVEN SACHEBENE
AUF EINE PERSÖNLICHE,
EMPATHISCHE UND DISKURSIVE
BEZIEHUNGSEBENE ZU
GELANGEN.“**

Benedikt Friedrich

Subtile Online-Ansprachen als Herausforderung

Das Internet bietet extremistischen Akteur*innen eine nützliche Infrastruktur zur Vernetzung, zur Koordination von Aktivitäten und zum Informationsaustausch (Neumann et al. 2018, 10–14). Über soziale Medien werden stark ideologisierte und radikalisierende Inhalte sowie Desinformation verbreitet und gezielt neue Anhänger*innen angesprochen oder mobilisiert (Abay Gaspar et al. 2018, 34). Als Maßnahmen gegen derartige Inhalte bemühen sich Plattformbetreibende, unter Rückgriff auf ihre Richtlinien Gewaltdarstellungen und Hassbotschaften zu löschen und Profile zu sperren. Zivilgesellschaftliche Projekte versuchen hingegen mittels argumentativer Strategien wie *Gegenrede* oder *Faktenchecks*, extremistische Beeinflussungsversuche und Falschaussagen als solche zu entlarven, zu widerlegen und zu delegitimieren.

Während ersichtlich extremistische und gesetzeswidrige Inhalte vor allem in privaten Messenger-Räumen wie Telegram geteilt werden, finden Erstansprachen und Zugänge zu radikalen Szenen viel eher niedrigschwellig über öffentliche Plattformen und mittels subtiler Argumentation statt. So dienen etwa TikTok, Twitter, Instagram oder YouTube als „Einstiegsplattformen“ für

Während ersichtlich extremistische und gesetzeswidrige Inhalte vor allem in privaten Messenger-Räumen wie Telegram geteilt werden, finden Erstansprachen und Zugänge zu radikalen Szenen viel eher niedrigschwellig über öffentliche Plattformen und mittels subtiler Argumentation statt.

verschwörungstheoretische und ideologiegeladene Inhalte (Eckert und Schmidt 2021, o. S.). Antidemokratische Botschaften sind dort häufig nicht umgehend als solche zu identifizieren. Diese strategische Darstellung umgeht die Gefahr der Löschung und bewirkt ein Einsickern in den Mainstream (Birsl et al. 2022, 17). Außerdem bieten sie so viel Auslegungsspielraum, dass Faktenchecks und konfrontative Gegenstrategien oft nicht greifen und diese sogar krude Argumentationslinien und radikale Denkmuster verstärken können (Sold und Abay Gaspar 2019, 41–42). Subtile Online-Ansprachen dienen somit als Ausgangspunkt, um gezielt unentschlossene, moderate oder apolitische Menschen anzusprechen und sie schrittweise zur Migration auf privatere Foren zu bewegen, wo extremistische Standpunkte offen ausgetauscht werden und sich die Nutzer*innen zunehmend radikalisieren (Rafael und Dittrich 2019, o. S.).

Wie kann man nun mit derartig subtil gestalteten, aber dennoch problematischen Ansprachen auf öffentlich zugänglichen Plattformen umgehen? Der Text verortet dahingehend zunächst Handlungspotenziale in der politischen Bildung. Es folgt eine Analyse von Ansprachen der Querdenken-Bewegung auf Twitter. Diese dienen als Grundlage für konkrete Vorschläge politisch bildnerischen Handelns.

Potenziale politischer Bildung

Das Hauptziel aufklärerisch-emanzipatorischer politischer Bildung ist die Befähigung von Individuen zur selbstbestimmten und kritischen Urteilsbildung (Hufer 2021, 29–30). Dies erfolgt durch die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und politischen Fragen aus verschiedenen Perspektiven und dem Begreifen komplexer Zusammenhänge (Heinrich 2017, 265). Dabei indoktriniert politische Bildung nicht, sondern gibt Raum, neue An- und Einsichten zu erlangen, will Einstellungen und Überzeugungen diskutieren sowie Erfahrungen von Selbstwirksamkeit ermöglichen.

Politische Bildung bietet dadurch Umgangsmöglichkeiten für radikalisierte Online-Ansprachen. Statt auf Reglementierung, argumentative Faktenchecks und konfrontative Gegenrede kann sie auf den Einsatz *alternativer Narrative* setzen. Diese nehmen direkt auf die Inhalte Bezug, indem sie abweichende und positive Interpretationen aufzeigen und zu einem persönlichen Erfahrungsaustausch anregen. So wird nicht gegen etwas argumentiert oder Dinge ausschließlich rational-logisch klargestellt, sondern *für etwas* eingestanden und geworben, etwa für den gesellschaftlichen Zusammenhalt und Partizipationsmöglichkeiten (Frischlich 2019, o. S.). Der subjektive Austausch kann potenzielle Konflikte verringern und Perspektivwechsel anstoßen, da sich vermeintliche Fakten nicht widersprechen, sondern verschiedene Sichtweisen nebeneinander bestehen dürfen. So können in sozialen Medien Foren des Austauschs entstehen, in denen Ansprachen kritisch reflektiert, eigene Anliegen diskutiert, kontroverse Positionen verhandelt sowie Handlungsoptionen entwickelt werden (Jantschek 2021, 39).

Politische Bildung bietet Umgangsmöglichkeiten für radikalisierte Online-Ansprachen. Statt auf Reglementierung, argumentative Faktenchecks und konfrontative Gegenrede kann sie auf den Einsatz alternativer Narrative setzen.

Inwiefern dies konkret ausgestaltet werden kann, wird anhand von Online-Ansprachen der Querdenken-Bewegung veranschaulicht.

Ansprachen der Querdenken-Bewegung auf Twitter

Um pädagogische Handlungsmöglichkeiten zu generieren, muss zunächst Wissen über die zentralen Narrative bestehen (Sold und Abay Gaspar 2019, 38), sich mit ihnen rational und dechiffrierend auseinandergesetzt werden (Hafeneger 2018, 51). Die Forschung zur Online-Agitation der Querdenken-Bewegung konzentriert sich größtenteils auf (teil-)private Messenger-Räume (u. a. Otto 2021; Wiebe 2022; Holzer 2021). Daher widmet sich dieser Text den öffentlich zugänglichen

Ansprachen und Mobilisierungsversuchen und analysiert Medieninhalte der Querdenken-Bewegung auf Twitter. Grund für die Wahl der Plattform war die dortige beobachtete Aktivität vieler Querdenken-Profile sowie die weitreichende Löschung von Querdenken-Seiten auf anderen Plattformen wie YouTube, Facebook und Instagram.

Zuerst wurden alle Querdenken-Profile mit mindestens 100 Follower*innen erfasst, die charakteristisch aus dem Namen „Querdenken“ und den Anfangsziffern der jeweiligen Ortsvorwahl zusammengesetzt sind. Von insgesamt 34 identifizierten Profilen war zum Erhebungszeitpunkt „QUERDENKEN-711 (Stuttgart)“ mit 12.056 Follower*innen die größte und „Querdenken-5231 (Detmold)“ mit genau 100 Follower*innen die kleinste Seite. Zweitens wurde als thematische Eingrenzung der „Sommer der Freiheit“ ausgewählt, eine überregionale Mobilisierungskampagne der Querdenken-Bewegung, die sich hauptsächlich auf eine Großdemonstration am 01.08.2021 in Berlin bezieht (Frei und Nachtwey 2021, 16). Drittens folgte eine Erhebung von kampagnenbezogenen Medien-Inhalten anhand von Beschreibungstexten, verwendeten Hashtags und direkten inhaltlichen Bezügen. Dabei wurden ausschließlich originär von den Profilen geteilte Posts berücksichtigt. Es wurden 125 Bilder und 73 Videos samt Beschreibungstexten analysiert, die von 14 der 34 Profilen im Zeitraum vom 20.05.21 bis zum 06.08.21 zum „Sommer der Freiheit“ geteilt wurden. Die Analyse konzentrierte sich auf visuelles Material, da die Verbreitung derartiger Medieninhalte als besonders effektiv gilt, sie eine größere Aufmerksamkeit erzeugen, eher im Gedächtnis bleiben, weniger hinterfragt werden und oft eine höhere Glaubwürdigkeit genießen als ausschließlich textbasierte Inhalte (Rodriguez und Dimitrova 2011, 50).

Die Analyse konzentrierte sich auf visuelles Material, da die Verbreitung derartiger Medieninhalte als besonders effektiv gilt.

Die Untersuchung erfolgte regelgeleitet anhand der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse (Kuckartz 2018) und wurde um das Konzept des kollektiven Handlungsrahmens (Benford und Snow 1988) ergänzt, um zu verstehen, wie die Inhalte Problemlagen und deren Ursachen darstellen, Lösungs- und Handlungsstrategien aufzeigen und Anreize zur Mobilisierung bieten. Die Sprachebene des Materials wurde transkribiert, während das visuelle Material auf seiner stilistischen, ideologischen, inhaltlich vordergründigen wie auch hintergründigen Ebene (Rodriguez und Dimitrova 2011, 52–59) erfasst wurde.

Aus dem untersuchten Material ließen sich sechs Hauptansprachen ableiten:

- *1. Drohende dystopische Zukunft:* Es wird eine düstere Zukunft beschrieben, die auf negativ bewerteten Zuständen und Entwicklungen der Gegenwart basiert. Die Bedrohung durch repressive

Regierungsmaßnahmen, Zwangsimpfungen und wirtschaftliche Krisen schürt Ängste, erzeugt Handlungsdruck und legitimiert dabei die gegenwärtige Kritik. Anschlussfähig wird diese Erzählung, indem drohende Szenarien lediglich vage formuliert und schwammig angedeutet werden. Dies bietet Raum für individuelle Interpretation und Anknüpfung für persönliche Ängste und Krisenerfahrungen.

- **2. Feindbild etablierte Autoritäten:** Politik, Polizei, Wissenschaft und Medien werden pauschal als undemokratisch, verlogen und manipulativ dargestellt. Durch die Abgrenzung zu klar definierten Feindbildern wird die eigene Gruppenidentität bestärkt. Wirksam wird diese Erzählung, wenn durch Feindbilder abstrakte Sorgen und Ängste greifbar werden. Eine Projektionsfläche für persönliches Leid, Frust, Verzweiflung und Unsicherheit wird geschaffen.
- **3. Selbstdarstellung als Opfer:** Die eigene Gruppe wird als diskriminiert und ungerecht behandelt dargestellt. Aus einer Verteidigungsposition heraus werden widerständige Handlungen als Pflicht legitimiert, um stellvertretend für die schweigende Mehrheit den Eliten Paroli zu bieten. Diese Erzählung funktioniert, indem faktische Elemente und wahre Negativbeispiele (etwa dokumentierte Polizeigewalt) herangezogen werden, um sie zu verallgemeinern und auf andere Bereiche zu übertragen. Durch den geforderten mutigen Widerstand werden proaktive Lösungswege zur Emanzipation aus der eigenen Opferrolle geboten.

Die eigene Gruppe wird als diskriminiert und ungerecht behandelt dargestellt. Aus einer Verteidigungsposition heraus werden widerständige Handlungen als Pflicht legitimiert, um stellvertretend für die schweigende Mehrheit den Eliten Paroli zu bieten.
- **4. „Glaube nichts, hinterfrage alles, denke selbst“:** Informationen der etablierten Autoritäten zur Corona-Pandemie werden als konstruierte Unwahrheiten und die jeweiligen Akteur*innen als prinzipiell unglaubwürdig dargestellt. Eigene Recherche und selbstständiges Denken werden als Maxime präsentiert. Dies wird jedoch meist nicht auf das Individuum bezogen, sondern auf die alternativen Wissensbestände der Querdenken-Bewegung. Die Attraktivität dieser Erzählung ergibt sich aus der Präsentation einfacher Antworten und klarer Handlungsempfehlungen, die Orientierung bieten und im Gegensatz zur Überforderung durch die Menge an komplexen und teils ambivalenten wissenschaftlichen Informationen stehen.
- **5. Utopische Idealvorstellungen als Forderung:** Es werden blumige Forderungen gestellt, etwa nach Liebe, Frieden, Freiheit, Wahrheit, Selbstbestimmung und „echter Demokratie“. Für deren Umsetzung wird der Konflikt mit den etablierten Autoritäten als unausweichlich dargestellt. Selbstjustiz, Widerstand und kämpferische Handlungen werden als logische Konsequenz und

akzeptierte Handlungsoptionen präsentiert. Jene bedeutungsschweren Forderungen werden nicht genauer definiert, was wiederum ausreichend Spielraum für individuelle Bedürfnisse und Wünsche zulässt. Als Gegenentwurf zu dystopischen Szenarien werden hier Perspektiven aufgezeigt, die Ängste nehmen und die Wirksamkeit des eigenen Handelns hervorheben.

- *6. Individuelle Vorteile durch Gruppenanschluss:* Die Bewegung wird als Gemeinschaft von Gleichgesinnten dargestellt, die Zugehörigkeit, Geborgenheit und Anerkennung bietet. Die Teilnahme an kollektiven Aktivitäten verspricht Spaß und Abwechslung. Der Erfolg der Bewegung konstituiert sich maßgeblich durch die Partizipation und Unterstützung der Gruppenmitglieder. Durch diese Erzählung wird das Gefühl vermittelt, als Individuum selbst bedeutsamer Teil der Gruppe und derer Ziele sein zu können. Bedürfnisse nach Zugehörigkeit, Wertschätzung und Selbstwirksamkeit werden angesprochen. Gerade im Kontrast zu potenziellen persönlichen Ausgrenzungserfahrungen, mangelndem Selbstwertgefühl und negativen biografischen Erlebnissen wird diese Erzählung wirkungsvoll.

Die Ansprachen auf Twitter ähneln den Beobachtungen des analogen Demonstrationsgeschehens, etwa der Liebes-Rhetorik einer „Festgemeinschaft“, die sich durch Bedrohungen von außen zu einer „Leidensgemeinschaft“ wandelt, und schließlich zur „Widerstandsgemeinschaft“ umschwingt, die sich durch eigenes Wissen abgrenzt und ihren Zorn auf politisch Verantwortliche richtet (Frei und Nachtwey 2021, 18).

Im Vergleich zu Telegram, wo gezielte Desinformation und manifeste Verschwörungstheorien (Holzer 2021, 132) bis hin zu Tötungsaufrufen (Wiebe 2022, o. S.) verbreitet werden, handelt es sich beim untersuchten Material zwar teils um verquere, jedoch meist nicht um strafrechtlich relevante Inhalte. Vergleichbare Kommunikationsstrategien rechtsextremer und islamistischer Gruppen bestätigen aber, dass niedrigschwellige und identitätsstiftende Online-Angebote ein Ausgangspunkt für demokratiefeindliche Botschaften sein können, die Verschwörungsglauben und gewaltbefürwortende Einstellungen befördern (Fielitz und Kahl 2022, 289–292).

Im Vergleich zu Telegram handelt es sich beim untersuchten Material zwar teils um verquere, jedoch meist nicht um strafrechtlich relevante Inhalte.

Die Ansprachen tauchen vereinzelt oder zusammen mit unterschiedlichen Schwerpunkten im gesichteten Material auf und bauen nicht zwangsläufig aufeinander auf. Dabei kann es innerhalb der Ansprachen zu inhaltlichen Diskrepanzen kommen – etwa wenn trotz der Forderung, alles zu hinterfragen, alternative Informationen unreflektiert als neuer Wissenskonsens akzeptiert werden sollen. Die Ansprachen können auch untereinander Widersprüche erzeugen, z. B. wenn trotz der eigenen Opferdarstellung die Möglichkeit besteht, rauschende Feste zu feiern oder große Demonstrationen durchzuführen. Dies legt nahe, dass nicht immer eine in sich schlüssige Geschichte erzählt werden

muss, sondern einzelne Bausteine in Reaktion auf politische, gesellschaftliche oder andere situative Entwicklungen angepasst und gezielt dafür genutzt werden können, um verschiedene Zielgruppen anzusprechen und ihnen je nach Lebenslage wirksame Anknüpfungspunkte für alltagsrelevante Themen zu bieten. Der Wunsch nach gemeinsamem Feierabendbier, Tanz und Meditation wird ebenso bedient wie die Rebellion gegen den Staatsapparat durch (körperliche) Auseinandersetzungen mit der Polizei.

Konkrete Handlungsmöglichkeiten

Hier kann politisch bildnerisches Handeln anknüpfen, wenn es sich in sozialen Medien an diejenigen Nutzer*innen wendet, die sich von den Inhalten angesprochen fühlen, aber selbst noch keine stark ideologisierten Weltbilder internalisiert haben. Der proaktive Kontakt zur Zielgruppe kann auf verschiedene Weisen erfolgen: durch direkte Gesprächsangebote von politischen Bildner*innen in den Kommentarspalten, persönliche Chatanfragen oder selbst produzierte Beiträge in sozialen Medien. Wie die identifizierten Erzählun-

Der proaktive Kontakt zur Zielgruppe kann auf verschiedene Weisen erfolgen: durch direkte Gesprächsangebote von politischen Bildner*innen in den Kommentarspalten, persönliche Chatanfragen oder selbst produzierte Beiträge in sozialen Medien.

gen zeigen, greifen viele der Ansprachen der Querdenken-Bewegung ernst zu nehmende individuelle Sorgen und Bedürfnisse auf. Für politische Bildung gilt es, hier Alternativen zu präsentieren und einen offenen und vorurteilsfreien Raum zu schaffen, in dem Kontroverses diskutiert, Standpunkte konkretisiert und gleichzeitig individuelle Erfahrungen respektiert werden. Hilfestellungen für den Umgang mit persönlichen Krisen, die Sensibilisierung für Desinformation sowie das Empowerment, eigene Lösungsansätze und Selbstwirksamkeit zu entwickeln, gehen damit einher.

Dabei ist es entscheidend, Grundlagen für substanzielle Diskussionen und Gespräche mit der Zielgruppe zu schaffen und diese aufrechtzuerhalten, selbst wenn Emotionen wie Ärger, Wut und Gefühle der Vernachlässigung im Spiel sind. Wenn es Praktiker*innen politischer Bildung gelingt, der Versuchung zu widerstehen, mittels Gegenerzählungen argumentativ zu belehren, ergeben sich vielfältige Möglichkeiten, um mit der Zielgruppe von einer allgemeinen und konfrontativen Sachebene auf eine persönliche, empathische und diskursive Beziehungsebene zu gelangen.

So kann eine gezielte *systemische Fragetechnik* Perspektivwechsel initiieren („Was denkst du, wie sich jemand fühlt, wenn er deinen Kommentar liest?“), neue Sichtweisen ermöglichen („Was bräuchtest du, damit du in Zukunft glücklicher wärst?“) oder dazu beitragen, gedankliche Barrieren

zu überwinden sowie versteckte Ressourcen und Bedürfnisse sichtbar zu machen („Wenn dein Problem von einem Moment auf den anderen wie durch ein Wunder gelöst wäre, was würdest du dann machen?“). Weiterhin animieren persönliche Erzählungen das Gegenüber, selbst Erfahrungen zu teilen und in einen Austausch zu treten (Hagemeier und Stuißer 2020, 24–38). Durch aktives, zugewandtes Zuhören und Nachfragen, ein offenes und ehrliches Interesse an den Themen und Problemen der Zielgruppe sowie das Anerkennen individueller Lebensrealitäten fühlen sich die Gegenüber wahrgenommen und akzeptiert. Das wird auch nicht durch eine kritisch-distanzierte Haltung der Praktiker*innen gegenüber bestimmten Standpunkten und Aussagen geschmälert.

Während ähnliche Methoden bereits in anderen Kontexten angewendet werden (Hagemeier und Stuißer 2020; Visualising Democracy 2023), wird anhand der sechs spezifischen Querdenken-Hauptansprachen überlegt, welche konkreten Möglichkeiten sich diesbezüglich für politische Bildungsarbeit ergeben könnten:

- *1. Drohende dystopische Zukunft:* Systemische Fragen zu den geteilten Inhalten eröffnen einen Raum, um individuelle Befürchtungen und Probleme zu konkretisieren. Dies kann beispielsweise durch hypothetische Fragen erfolgen, etwa: „Wie würde dein Alltag aussehen, wenn deine Befürchtungen wahr werden?“ Darauf aufbauend wird das Potenzial auf Ressourcen, Umgangsmöglichkeiten und Lösungsperspektiven gelenkt („Was macht dich zuversichtlich? Was kannst du tun, um diesen Zustand zu erreichen?“). Bei Bedarf erfolgt die Weitervermittlung an Beratungsstellen.

Systemische Fragen zu den geteilten Inhalten eröffnen einen Raum, um individuelle Befürchtungen und Probleme zu konkretisieren. Dies kann beispielsweise durch hypothetische Fragen erfolgen, etwa: „Wie würde dein Alltag aussehen, wenn deine Befürchtungen wahr werden?“

- *2. Feindbild etablierte Autoritäten:* Eine eigens produzierte Video-Reihe macht den beruflichen Alltag von Politiker*innen, Polizist*innen und Wissenschaftler*innen nahbar und erfahrbar. Transparente Einblicke in Entscheidungswege, Debatten und Kompromissfindungen werden gegeben. Diese Videos werden geteilt und dienen als Grundlage, anhand derer Gefühle von Frust und Ohnmacht thematisiert werden können. Ähnliche Formate produzierten punktuell bereits der Hessische Rundfunk¹ oder die Tagesschau² sowie die österreichische Plattform PolEdu³ – gerade für zivilgesellschaftliche Projekte bieten sich hier noch viele Potenziale.

¹ https://www.youtube.com/watch?v=BPd_66vwe80 (abgerufen am 26.10.2023).

² <https://www.youtube.com/watch?v=i-qSJyfdnE> (abgerufen am 26.10.2023).

³ <https://poledu.at/> (abgerufen am 21.05.2023).

- 3. *Selbstdarstellung als Opfer*: Im Austausch (entweder öffentlich oder im privaten Chat) werden berechnete Beschwerden und Ängste gesehen und anerkannt. Dabei ist es wichtig, Missstände anzusprechen, ohne pauschale Opfererzählungen zu reproduzieren. Dies kann gelingen, indem der Fokus auf persönliche Erfahrungen gelenkt und individuellen Ungerechtigkeiten Raum gegeben wird.
- 4. *„Glaube nichts, hinterfrage alles, denke selbst“*: Die Wichtigkeit der kritischen Auseinandersetzung mit Informationen wird bestärkt. Politische Bildner*innen teilen persönliche Strategien und Tipps zur Bewertung und Einordnung. Gemeinsam werden allgemeine Standards und Hilfestellungen im Umgang mit Desinformation und Verschwörungserzählungen erarbeitet. Zudem wird das pauschale Misstrauen gegenüber Medien und dem Staat thematisiert, um konkrete Sorgen und Bedürfnisse anzusprechen und Umgangsweisen zu erarbeiten. Die Kontaktaufnahme kann in den Kommentarspalten beginnen und kann je nach Bedarf in ein intimeres Setting (Einzelchat) wechseln.
- 5. *Utopische Idealvorstellungen als Forderung*: Diskussionen in öffentlichen Kommentarspalten unter den jeweiligen Inhalten werden initiiert. Dort werden anhand der Forderungen gemeinsam geteilte Werte und Ideale identifiziert, konkretisiert und hervorgehoben. Es wird eruiert, was es braucht, um jene Vorstellungen umzusetzen. Kompromisse werden diskutiert und Gewalt als Mittel verurteilt.
- 6. *Individuelle Vorteile durch Gruppenanschluss*: In einem Verbund mit lokalen Kooperationspartner*innen werden Angebote von Sportvereinen, Kultureinrichtungen, Nachbarschaftsinitiativen, politischen Bürgergruppen, Stadtteiltreffs etc. online vorgestellt. Einzelne Mitglieder dieser Einrichtungen berichten von ihren Erfahrungen und laden mit ihren Geschichten zur Partizipation ein.

Fazit

Subtile, radikalisierende Ansprachen in sozialen Medien stellen eine Herausforderung dar. Die Analyse von Inhalten der Querdenken-Bewegung auf Twitter zeigt, wie politische Bildung hier Umgangsstrategien bieten kann. Grenzen und Potenziale müssen dabei offen und ehrlich anerkannt werden: Politische Bildung allein kann nicht die großen gesellschaftlichen Konflikte lösen, aber sie kann durchaus Alternativen

Politische Bildung allein kann nicht die großen gesellschaftlichen Konflikte lösen, aber sie kann durchaus Alternativen zu verqueren (Online-)Ansprachen anbieten.

zu verqueren (Online-)Ansprachen anbieten. Die Querdenken-Bewegung dient hier als Beispiel, obwohl inzwischen ihre Präsenz nachgelassen hat. Der Ansatz ist durch seine Orientierung an den Themen und Bedürfnissen der Zielgruppe auch auf andere aktuell polarisierende Inhalte flexibel übertragbar, beispielsweise die Krisenmobilisierung zur Klima- oder Migrationspolitik. Gleiches gilt aufgrund vergleichbarer Online-Strategien (Fielitz und Kahl 2022) auch für andere Szenen: Diesbezüglich gibt es bereits vereinzelte Leuchtturmprojekte, die eine ähnliche methodische Herangehensweise verfolgen, etwa [streetwork@online](https://www.streetwork.online)⁴ im Bereich Islamismus oder Good Gaming – Well Played Democracy⁵ (vgl. der Beitrag von Mick Prinz in diesem Band) im Bereich Rechtsextremismus. In Anbetracht der Relevanz des Themas verdienen derartige Ansätze wesentlich mehr Aufmerksamkeit. Bezogen auf das direkte pädagogische Handeln in sozialen Medien besteht hier für politische Bildungsarbeit noch viel Entwicklungsbedarf, um die Online-Foren nicht denjenigen zu überlassen, die mit radikalisierenden Ansprüchen versuchen, Individuen von sich zu überzeugen und für ihre Zwecke zu mobilisieren.

Benedikt Friedrich, M. A. Erziehungs- und Bildungswissenschaft, war von 2021 bis 2023 als Online-Streetworker im Präventionsprojekt [streetwork@online](https://www.streetwork.online) tätig. Seit April 2023 setzt er sich als Koordinator und Referent im Projekt „Narrativ-Check: Was hinter radikalisierenden Botschaften steckt“ des Zentrum Liberale Moderne verstärkt mit Instrumentalisierung, Rezeption und Wirkungsweisen bestimmter (Online-)Narrative auseinander.

Literatur

- Abay Gaspar, Hande/Junk, Julian/Sold, Manjana (2018). Zum Verhältnis von Online- und Offline-Radikalisierung: Beobachtungen aus der Forschung zu salafistischem Dschihadismus. Zeitschrift „Demokratie gegen Menschenfeindlichkeit“ (2), 26–38.
- Benford, Robert D./Snow, David (1988). Ideology, Frame Resonance and Participant Mobilization. *International Social Movement Research* (1), 197–217.
- Birsl, Ursula/Junk, Julian/Kahl, Martin/Pelzer, Robert (2022). Einleitung: Rechte und islamistische Akteure digital und analog. In: Ursula Birsl/Julian Junk/Martin Kahl/Robert Pelzer (Hg.). *Inszenieren und Mobilisieren: Rechte und islamistische Akteure digital und analog*. Opladen/Berlin/Toronto, Verlag Barbara Budrich, 11–32.
- Eckert, Svea/Schmidt, Caroline (2021). Radikalisierung im Netz: Brandbeschleuniger Social Media. Online verfügbar unter <https://www.tagesschau.de/investigativ/ndr/querdenker-radikalisierung-telegram-103.html> (abgerufen am 21.05.2023).

⁴ <https://www.streetwork.online> (abgerufen am 21.05.2023).

⁵ <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy> (abgerufen am 21.05.2023).

- Frei, Nadine/Nachtwey, Oliver (2021). Quellen des „Querdenkertums“: Eine politische Soziologie der Corona-Proteste in Baden-Württemberg. Basel, Basler Arbeitspapiere zur Soziologie.
- Fielitz, Maik/Kahl, Martin (2022). Zwischen Tastatur und Straße: Post-digitale Strategien und Praktiken des identitären Rechtsextremismus und Islamismus im Vergleich. In: Ursula Birsl/Julian Junk/Martin Kahl/Robert Pelzer (Hg.). Inszenieren und Mobilisieren: Rechte und islamistische Akteure digital und analog. Opladen/Berlin/Toronto, Verlag Barbara Budrich, 289–317.
- Frischlich, Lena (2019). Extremistische Propaganda und die Diskussion um „Gegenerzählungen“. Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/themen/infodienst/293970/extremistische-propaganda-und-die-diskussion-um-gegengerzaehlungen/> (abgerufen am 21.05.2023).
- Hafenecker, Benno (2018). Aufklärung, Wissen und Reflexion vs. Fake News, Mythen und Legenden. Herausforderung für die politische Bildung. *Journal für politische Bildung* 7 (4), 48–53.
- Hagemeyer, André/Stuiber, Adrian (2020). Online Streetwork. Ein erweiterter Ansatz der aufsuchenden Jugendarbeit & Radikalisierungsprävention. Berlin, streetwork@online.
- Heinrich, Gudrun (2017). Was kann politische Bildung in der Auseinandersetzung mit Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit leisten? In: Kemal Bozay/Dierk Borstel (Hg.). Ungleichwertigkeitsideologien in der Einwanderungsgesellschaft. Wiesbaden, Springer VS, 263–272.
- Holzer, Boris (2021). Zwischen Protest und Parodie: Strukturen der „Querdenken“-Kommunikation auf Telegram (und anderswo). In: Sven Reichardt (Hg.). Die Misstrauensgemeinschaft der „Querdenker“. Die Corona-Proteste aus kultur- und sozialwissenschaftlicher Perspektive. Frankfurt/New York, Campus Verlag, 125–157.
- Hufer, Klaus-Peter (2021). Corona und die politische Bildung – Durch die Pandemie geschwächt, aber erst recht unverzichtbar. In: Verein für Forschung und Lehre praktischer Politik e.V. (Hg.). Die Bedeutung Politischer Bildung für gesellschaftliche Teilhabe. Bonn, Bonner Akademie für Forschung und Lehre praktischer Politik (BAPP) GmbH, 29–37.
- Jantschek, Ole (2021). Schub ohne Richtung? Auftrag und Verortung digitaler politischer Bildung. *Journal für politische Bildung* 11 (2), 38–43.
- Kuckartz, Udo (2018). Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung. Weinheim/Basel, Beltz Juventa.
- Neumann, Peter/Winter, Charlie/Meleagrou-Hitchens, Alexander/Ranstorp, Magnus/Vidino, Lorenzo (2018). Die Rolle des Internets und Sozialer Medien für Radikalisierung und Deradikalisierung. PRIF Report 10/2018. Frankfurt am Main: Leibniz-Institut Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung (HSFK) & Peace Research Institute Frankfurt (PRIF).
- Otto, Isabell (2021). „Querdenken“ in Smartphone-Gemeinschaften. Digitale Skills und Medienmisstrauen in einem Telegram-Gruppenchat. In: Sven Reichardt (Hg.). Die Misstrauensgemeinschaft der „Querdenker“. Die Corona-Proteste aus kultur- und sozialwissenschaftlicher Perspektive. Frankfurt/New York, Campus Verlag, 159–182.
- Rafael, Simone/Dittrich, Miro (2019). Whatsapp & Telegram. Dark Social ist auch Trend bei Rechtsextremen. Online verfügbar unter <https://www.belltower.news/whatsapp-telegram-dark-social-ist-auch-trend-bei-rechtsextremen-80917/> (abgerufen am 21.05.2023).
- Rodríguez, Lulu/Dimitrova, Daniela V. (2011). The levels of visual framing. *Journal of Visual Literacy* 30 (1), 48–65.
- Sold, Manjana/Abay Gaspar, Hande (2019). Wehrlos gegen Salafismus im Netz? Chancen und Grenzen von Gegenarrativen. *BEHEMOTH – A Journal on Civilisation* 12 (2), 35–48.
- Visualising Democracy (2023). Wie „Digital Streetwork“ auf TikTok funktioniert. Online verfügbar unter <https://www.belltower.news/soziale-medien-wie-digital-streetwork-auf-tiktok-funktioniert-151285/> (abgerufen am 02.10.2023).
- Wiebe, Jan-Henrik (2022). „Querdenker“-Szene: Täglich Tötungsaufrufe auf Telegram. Online verfügbar unter <https://www.tagesschau.de/investigativ/funk/todesdrohungen-telegram-101.html> (abgerufen am 21.05.2023).

Gegenrede gegen antisemitische Hassrede – eine vergleichende Studie französischer und britischer Online-Kommentarspalten

Laura Ascone, Karolina Placzynta (Zentrum für Antisemitismusforschung (ZfA))
& Chloé Vincent (ZfA, Universität Gent)

Die zahlreichen Gesetze, die in jüngster Zeit in ganz Europa erlassen wurden, sind ein Beweis für die Bereitschaft der Regierungen, Hatespeech (Hassrede) einzuschränken und zu bekämpfen. Auf der Mikroebene zeigen Online-Kommentarspalten, dass einige Nutzer*innen ebenfalls versuchen, Hatespeech zu bekämpfen, indem sie sich an einer Diskussion beteiligen und/oder Hassinhalte melden. In diesem Beitrag wird untersucht, wie Internetnutzer*innen antisemitischer Hatespeech in Online-Kommentarspalten begegnen, die durch zehn nationale und internationale Diskursereignisse ausgelöst wurden, über die britische und französische Medien berichteten. Insgesamt wurden 48.251 Webkommentare gesammelt und mithilfe eines gemischten Methodenansatzes analysiert. Die quantitative Analyse beleuchtet sowohl den Anteil als auch die Entwicklung von antisemitischen Kommentaren und Gegenrede-Kommentaren in den verschiedenen Sub-Korpora.

Empfohlene Zitierung:

Ascone, Laura/Placzynta, Karolina/Vincent, Chloé (2023). Gegennarrative gegen antisemitische Hatespeech. Eine vergleichende Studie französischer und britischer Online-Kommentarspalten. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 164–177.

Schlagwörter:

Gegenrede, Antisemitismus, Mainstream-Medien, Kommentarspalten, Mixed-Methods-Ansatz



**„IM DURCHSCHNITT
GIBT ES IN DEN DATEN
AUS GROSSBRITANNIEN
MEHR GEGENREDE ALS IM
FRANZÖSISCHEN KORPUS;
ALLERDINGS STEIGT DER
ANTEIL DER GEGENREDE IN
GROSSBRITANNIEN NICHT SO
STARK MIT ANTISEMITISCHEN
KOMMENTAREN AN WIE IN
FRANKREICH.“**

Laura Ascone, Karolina Placzynta & Chloé Vincent

Einleitung

Die zahlreichen Gesetze, die in jüngster Zeit in Europa erlassen wurden (u. a. das NetzDG in Deutschland oder das Loi Avia in Frankreich), sind ein Beweis für die Bereitschaft, Hassrede einzuschränken und zu bekämpfen. Auf der Mikroebene zeigen die Online-Kommentarspalten, dass einige Nutzer*innen versuchen, Hassrede ebenfalls entgegenzuwirken, indem sie sich an einer Diskussion

Die zahlreichen Gesetze, die in jüngster Zeit in Europa erlassen wurden, sind ein Beweis für die Bereitschaft, Hassrede einzuschränken und zu bekämpfen.

beteiligen und/oder Hassinhalte melden. Im vorliegenden Beitrag wird diese Ebene untersucht, wobei der Schwerpunkt auf antisemitischer Hassrede liegt. Als Gegenrede oder als Gegenerzählung wird hier ein Diskurs verstanden, der in einer explizit antagonistischen Weise (Mouffe 2010) dem entgegenwirkt, was an anderer Stelle geäußert wurde, z. B. in anderen Kommentaren innerhalb des untersuchten Online-Kommentar-Threads oder in einem Medienartikel, zu dem Webnutzer*innen einen Kommentar abgeben. In diesem Fall betrachteten wir als Gegenerzählung nur die Kommentare, die sich explizit gegen den antisemitischen Diskurs und gegen antisemitische Stereotypen und Tropen richteten.

Um die Muster zu bewerten, wurde die Analyse von Kommentaren auf den Websites und Social-Media-Plattformen großer Medien in Großbritannien und in Frankreich durchgeführt. Die Korpora wurden im Rahmen des transnationalen und interdisziplinären Forschungsprojekts „Decoding Antisemitism: Eine KI-gestützte Studie zu Hassreden und -bildern im Internet“ erstellt, dessen Ziel es ist, Inhalt, Struktur und Häufigkeit von Antisemitismus in Online-Räumen zu untersuchen (Becker et al. 2021).

Nach der Vorstellung des Korpus und der Methodik werden die Anteile der antisemitischen Kommentare und Gegenrede-Kommentare in den beiden untersuchten Sprachgemeinschaften sowie der Zusammenhang zwischen dem Diskursereignis und dem Umfang der Gegenrede untersucht. Der quantitativen Untersuchung folgt eine qualitative Analyse der Zusammenhänge zwischen den antisemitischen Äußerungen und den Gegenäußerungen. Außerdem wurde untersucht, wie sich das Diskursereignis auf die Art und Weise auswirkt, wie Internetnutzer*innen antisemitischen Kommentaren entgegenreten.

Forschungshintergrund und Design

Aktueller Antisemitismus in Online-Räumen

Mit dem Aufkommen des interaktiven Webs und insbesondere der sozialen Medien hat sich die Kommunikationsdynamik im Internet verändert. Da Internetnutzer*innen oft relative Anonymität genießen, können die von ihnen geäußerten Ansichten extremer sein als die offline geäußerten

(Monnier und Seoane 2019). Darüber hinaus findet die Kommunikation oft innerhalb von Filterblasen statt, die aus Gleichgesinnten bestehen, was den Echokammereffekt hervorruft. Der Echokammereffekt bewirkt, dass die kognitiven Voreinstellungen der Internetnutzer*innen bestätigt werden und extreme Ansichten näher an der Norm erscheinen (Cinelli et al. 2021; Strippel et al. 2023). Dieses Phänomen kann noch verstärkt werden, wenn eine kontroverse Äußerung von einer bekannten Persönlichkeit stammt, z. B. aus dem Bereich der Politik oder der Unterhaltung, vor allem wenn diese Person über beträchtlichen Einfluss und eine große Anhängerschaft im Internet verfügt. Infolgedessen werden die Grenzen dessen, was in der Öffentlichkeit gesagt werden darf, immer weiter verschoben. Der Echokammereffekt schließt Hassideologien keineswegs aus, und im Fall von antisemitischer Hassrede scheint dieser auf dem Vormarsch zu sein, insbesondere in impliziter Form (Schwarz-Friesel und Reinharz 2017).

Bei unserer Analyse haben wir häufig festgestellt, dass ein sprunghafter Anstieg der Zahl antisemitischer Kommentare in der Regel durch globale oder lokale Ereignisse ausgelöst wird – oder genauer gesagt durch die Berichterstattung über diese Ereignisse in den Mainstream-Nachrichten. Die sich daraus ergebende Debatte in den Online-Kommentaren, auch wenn sie moderiert wird, überschreitet unweigerlich die Grenze der legitimen Kritik, dringt in den Bereich antisemitischer Ideologie vor und kann sich gegen jüdische oder israelische Menschen, Israel selbst sowie gegen nichtjüdische Akteur*innen – einschließlich anderer Internetnutzer*innen – richten.

Bei unserer Analyse haben wir häufig festgestellt, dass ein sprunghafter Anstieg der Zahl antisemitischer Kommentare in der Regel durch globale oder lokale Ereignisse ausgelöst wird.

Bekämpfung von Hassrede im Internet

Es gibt reichhaltige Literatur über Diskurse, die offen oder sogar antagonistisch den Äußerungen einer anderen Person oder Gruppe entgegentreten (Mouffe 2010) und versuchen, den potenziellen Schaden von Hassrede zu verhindern oder zu mindern (Cepollaro et al. 2022). Heutzutage wird Gegenrede oft von Organisationen geplant und verwirklicht, die sich der Bekämpfung von Hass verschrieben haben. Gegenrede kann jedoch auch von Einzelpersonen aus der Zivilgesellschaft kommen. Dies ist in Online-Räumen durchaus sichtbar. Online-Kommentare, die Antisemitismus entgegentreten, umfassen einfache Meinungsverschiedenheiten, die keine spezifischen antisemitischen Konzepte ansprechen, bis hin zu ausgefeilteren Kommentaren, die sowohl Kenntnisse über klassische oder moderne Elemente des antisemitischen Diskurses als auch eine Reihe von Argumentationsstrategien aufzeigen können. Dennoch ist es ohne umfangreiche Studien und große Datenmengen schwierig, die Wirksamkeit von Gegenrede zu messen und die Trends aufzudecken, die für Gegennarrative maßgeblich sein könnten (Garland et al. 2022).

Methodischer Rahmen

Die hier vorgestellten Ergebnisse basieren auf den Analysen, die im Rahmen des Projekts „Decoding Antisemitism: Eine KI-gestützte Studie zu Hassreden und -bildern im Internet“ durchgeführt wurden. Ziel dieses Projekts ist es, ein umfassendes Bild des zeitgenössischen antisemitischen Diskurses durch die Untersuchung der führenden Medien in drei Ländern zu erstellen: Großbritannien, Frankreich und Deutschland. In der qualitativen Analysephase werden die Daten mithilfe von zwei Schlüsselinstrumenten analysiert: einer Software zur Inhaltsanalyse und einem detaillierten, vom Projektteam entwickelten Klassifizierungssystem. Die Software MAXQDA ermöglicht eine übersichtliche und konsistente Kommentierung der heruntergeladenen Kommentarstränge und eine rasche Zusammenstellung der Kommentierungsergebnisse. Die Kommentare werden anhand einer Liste von über hundert konzeptionellen und sprachlichen Kategorien annotiert, die im Klassifizierungssystem enthalten sind (zusammen mit Definitionen und relevanten Beispielen), das auf der IHRA-Definition von Antisemitismus und einem pragmalinguistischen Ansatz (Mayring 2015) basiert, der den Einfluss des Kontexts und des Ko-Textes auf die Äußerung berücksichtigt (vgl. Chapelan et al.).

Die quantitative Analyse basiert auf der Annotation, die in der qualitativen Analysephase erstellt wurde. Um den Umfang der Gegenrede in den Online-Diskussionen zu bewerten, betrachten wir den Anteil der Kommentare, die vom Forschungsteam als Gegenrede annotiert wurden, an der Gesamtzahl der Kommentare für jeden Thread,

d. h. die Liste der Kommentare, die auf eine einzelne Nachricht reagieren. Wir haben als Gegenrede nur die Kommentare betrachtet, die sich explizit gegen antisemitische Stereotype und Tropen richten. Wir verwenden die Programmiersprache R (Paket lme4, Banta et al. 2010), um lineare Regressionsmodelle mit dem Anteil der Kommentare mit Gegenrede als abhängige Variable zu erstellen.

Wir haben als Gegenrede nur die Kommentare betrachtet, die sich explizit gegen antisemitische Stereotype und Tropen richten.

Obwohl beide Schritte vom Forschungsteam sorgfältig durchgeführt wurden, gibt es einen gewissen Spielraum für Fehler. Einschränkungen ergeben sich aus den verschiedenen Lesarten, die ein einzelner Kommentar haben kann. Wir haben versucht, dies durch häufige Diskussionen über das Klassifikationssystem und regelmäßige Validierung abzumildern. Wenn ein Kommentar mehr als eine Interpretation zuzulassen schien, wählten wir die nicht-antisemitische Lesart, was zu falschnegativen Ergebnissen geführt haben könnte. Wir untersuchten nicht die Identität der oft anonymen Internetnutzer*innen, sondern konzentrierten uns auf die möglichen Auswirkungen des Kommentars selbst und auf das Gesamtbild des antisemitischen Diskurses, zu dem er beitrug.

Sammeln der Daten und Aufbau des Korpus

Die Daten wurden von Nachrichtensendern gesammelt, die im politischen Mainstream in Großbritannien und Frankreichs angesiedelt sind, wobei ihre Websites und offiziellen Medienkonten als Quelle für Kommentar-Threads dienten. Diese wurden mit einem speziell entwickelten Daten-Crawling-Tool gesammelt. Obwohl die Inhalte bereits von menschlichen Moderator*innen (wie im Fall von Twitter) oder automatisierter Moderation (z. B. auf Facebook) moderiert wurden, enthielten sie immer noch eine erhebliche Anzahl von antisemitischen Kommentaren, die oft implizit geäußert wurden.

Die Webkommentare wurden als Reaktion auf 10 nationale und internationale Diskursereignisse gepostet, über die die Medien in Großbritannien und Frankreich zwischen 2021 und 2022 berichteten. Für Großbritannien analysierten wir die Reaktionen auf die Medienberichte über die Behauptungen von Professor David Miller. Miller behauptete, die Studierenden der jüdischen Gesellschaft der Universität Bristol seien „politische Spielfiguren eines gewalttätigen, rassistischen ausländischen Regimes, das ethnische Säuberungen betreibt“ (Liphshiz 2021). Wir untersuchten auch den Fall der irischen Schriftstellerin Sally Rooney, die sich im Rahmen eines kulturellen Boykotts gegen Israel weigerte, einem israelischen Verlag die Übersetzungsrechte für ihren Bestseller „Beautiful World, Where Are You“ zu überlassen. Die dritte Diskursveranstaltung befasste sich mit der Entscheidung des US-Unternehmens Ben & Jerry's, seine Produkte nicht mehr in israelischen Siedlungen zu verkaufen.

Bei den drei untersuchten französischen Diskursereignissen handelte es sich erstens um die Reaktionen auf die Berichterstattung über das Verbot der Facebook- und YouTube-Konten des Komikers Dieudonné M'bala M'bala und des politischen Essayisten Alain Soral. Zweitens handelte es sich um auf das Auftauchen antisemitischer Parolen bei den Demonstrationen gegen den sogenannten Covid-19-Gesundheitspass und drittens um Berichte über den angeblichen Einsatz der von der israelischen Cyberwaffenfirma

NSO Group entwickelten Spionagesoftware Pegasus. Die vier internationalen Diskursereignisse, die sowohl in Frankreich als auch in Großbritannien untersucht wurden, betrafen die Covid-19-Impfkampagne in Israel, eine Eskalationsphase des arabisch-israelischen Konflikts, Terroranschläge in Israel und die russische Invasion in der Ukraine. Insgesamt wurden 310 Threads für das Vereinigte Königreich und Frankreich kommentiert. Für die quantitative Analyse wurden die kürzesten und längsten 5% dieser Threads entfernt, was zu einem Datensatz von 278 Threads führte, die zwischen 71 und 264 Kommentare enthielten (mit einem Mittelwert von 147). Insgesamt umfassten die Threads 48.251 Webkommentare, von denen über 6.797 als antisemitisch eingestuft wurden (entweder explizit oder im Kontext), während 4.100 Kommentare den antisemitischen Ideen entgegneten.

Insgesamt umfassten die Threads 48.251 Webkommentare, von denen über 6.797 als antisemitisch eingestuft wurden (entweder explizit oder im Kontext).

Quantitative Analyse¹: das große Bild

Da die Daten sehr vielfältig sind – sie umfassen zwei Sprachgemeinschaften und zehn Diskursereignisse –, war die quantitative Analyse ein hilfreicher Ansatz, um ein umfassenderes Bild der Muster innerhalb des Korpus zu erhalten. Mithilfe des R-Pakets lme4 (Banta et al. 2010) wurde ein lineares Regressionsmodell erstellt. In diesem Regressionsmodell ist der Anteil der Gegenrede-Kommentare in einem Thread die abhängige Variable. Unabhängige Variablen sind der Anteil der antisemitischen Kommentare, die Sprachgemeinschaft und die Diskursereignisse. Der p-Wert der einseitigen ANOVA der Modelle wird verwendet, um die Signifikanz der untersuchten Beziehung zu bewerten.

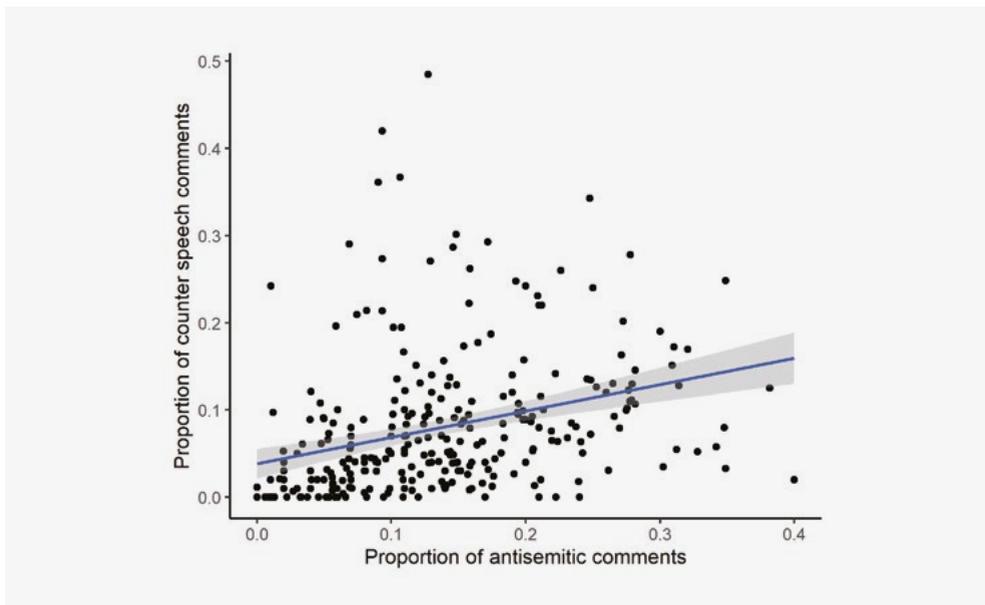


Abb. 1: Anteil der Gegenrede-Kommentare (Proportion of counter speech comments) in einem Thread in Abhängigkeit vom Anteil der antisemitischen Kommentare (Proportion of antisemitic comments)

Wie erwartet zeigte sich, dass der Anteil der Gegenrede in einem Thread stark mit dem Anteil der antisemitischen Kommentare korreliert ($p < .001$). Allerdings ist der Anteil des Antisemitismus im Allgemeinen höher als der Anteil der Gegenrede: Die Steigung des linearen Modells beträgt 0,29 – das bedeutet, dass der Anteil des Antisemitismus etwa das 3,4-fache des Anteils der Gegenrede beträgt (Abb. 1). Es scheint, dass wenn der Anteil des Antisemitismus in einem Thread unter 10%

¹ Bitte beachten Sie, dass dieser Abschnitt Zitate aus antisemitischen Hassreden enthält. Auch wenn die ausgewählten Zitate keine beleidigende Sprache enthalten, können die Logik und der Inhalt, die hier dargestellt werden, für die direkt betroffenen Personen und Gemeinschaften schädlich sein, insbesondere in der heutigen Zeit.

liegt, der Anteil der Gegenrede in ähnlichem Maße zunimmt wie der Anteil der antisemitischen Rede. Wenn der Anteil der antisemitischen Äußerungen jedoch 10% oder mehr beträgt, steigt der Anteil der Gegenrede nicht mehr parallel zum Anteil des Antisemitismus. Stattdessen vergrößert sich der Abstand zwischen den beiden.

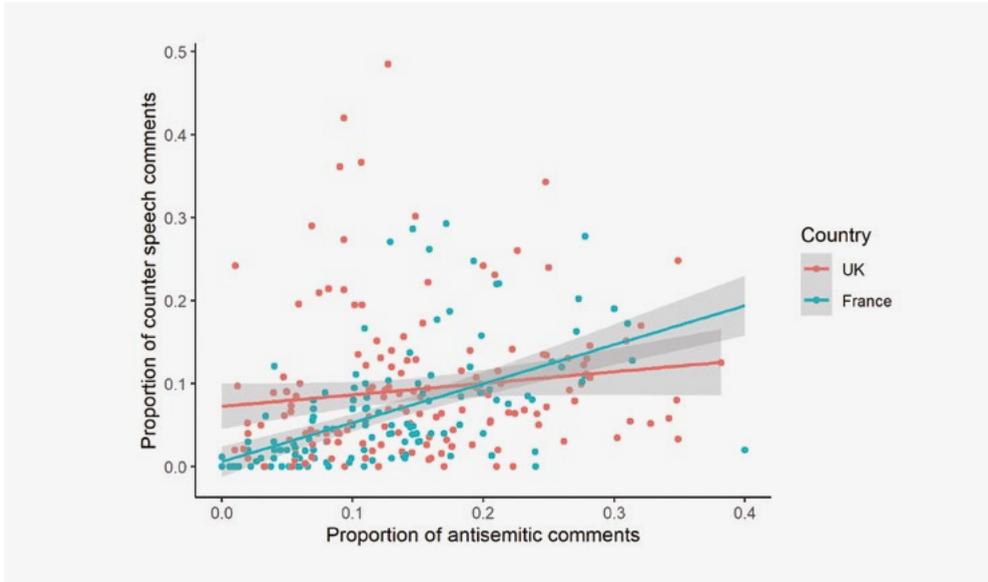


Abb. 2: Anteil an Gegenrede-Kommentaren (Proportion of counter speech comments) als Funktion von antisemitischen Kommentaren und Land

Der Anteil der Gegenrede und die Sprachgemeinschaft, aus der die Daten stammen, stehen in einem signifikanten Zusammenhang ($p < .001$). Da das Ausmaß des Antisemitismus in den verschiedenen untersuchten Diskursen von Land zu Land unterschiedlich ist, haben wir das Modell für den Anteil der Gegenrede in Bezug auf Großbritannien oder Frankreich und den Anteil der antisemitischen Kommentare in den Threads untersucht. Wie in Abbildung 2 dargestellt, haben wir festgestellt, dass in den Daten aus den untersuchten Kommentarspalten aus Großbritannien signifikant mehr Gegenrede zu finden ist als in denen aus Frankreich.

Prädiktor	Df	F-Wert	P-Wert
Sprachgemeinschaft	1	12.5	0.00047
Anteil antisemitischer Kommentare	1	24.5	1.3e-6
Interaktionsterm	1	10.3	0.0015

Tab. 1: Ergebnis der one-way ANOVA des linearen Modells für Anteil an Gegenrede in Facebook-Threads

Darüber hinaus ist auch die Interaktion zwischen dem Anteil antisemitischer Kommentare und dem Land signifikant (siehe Tab. 1): Wenn der Anteil des Antisemitismus steigt, nimmt der Anteil der Gegenrede sowohl in Großbritannien als auch in Frankreich zu. Allerdings ist der Anstieg in Frankreich deutlich größer als im Vereinigten Königreich.

Abschließend wollten wir untersuchen, ob die spezifischen Diskursereignisse zur Bestimmung des Anteils der Online-Gegenrede von Bedeutung sind. Die Varianzanalyse (ANOVA) des Modells, d. h. der Vergleich der Varianzen über die Mittelwerte der verschiedenen Diskursereignisse, zeigt, dass sich das Ausmaß der Gegenrede von einem Ereignis zum anderen unterscheidet ($p < .001$). Wie in Abbildung 3 dargestellt, stehen drei Ereignisse

Wir haben festgestellt, dass die Fälle Miller und Rooney die einzigen Ereignisse sind, bei denen wir mehr Gegenrede-Kommentare gekennzeichnet haben als antisemitische Kommentare.

hervor, nämlich die Fälle von Dieudonné in Frankreich sowie von Sally Rooney und David Miller in Großbritannien – alle Fälle mit einer öffentlichen Person im Mittelpunkt. Wir haben auch festgestellt, dass die Fälle Miller und Rooney die einzigen Ereignisse sind, bei denen wir mehr Gegenrede-Kommentare gekennzeichnet haben als antisemitische Kommentare.

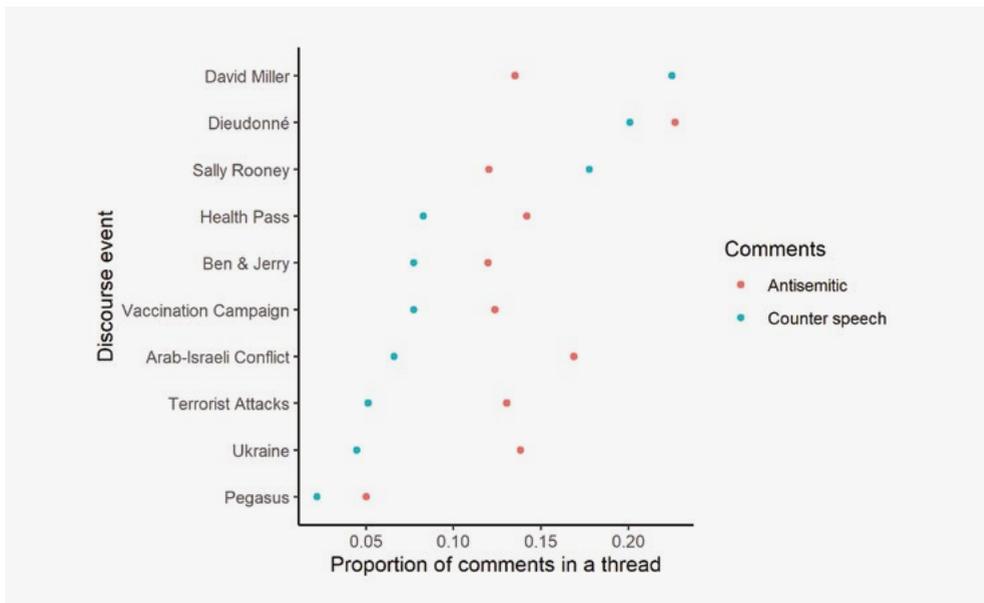


Abb. 3: Mittlerer Anteil an antisemitischen Kommentaren und Gegenrede-Kommentaren für jedes Diskursereignis

Während die quantitative Analyse es uns ermöglichte, sowohl den Anteil als auch die Entwicklung von antisemitischen Kommentaren und Gegenrede-Kommentaren in den verschiedenen Sub-Korpora zu bestimmen, war eine qualitative Analyse notwendig, um zu verstehen, wie diese beiden Arten von Kommentaren zueinander in Beziehung stehen. Um die Verbindung zwischen den antisemitischen Stereotypen, die in den antisemitischen Kommentaren zum Ausdruck kommen, und denjenigen, die in der Gegenrede gekontert werden, zu untersuchen, wurde das Augenmerk auf die Kommentare gelegt, die antisemitischen Äußerungen direkt entgegneten. Unsere Analyse ergab, dass die meisten von ihnen dem in dem jeweiligen antisemitischen Kommentar geäußerten Stereotyp entgegneten. Das zeigen im Folgenden ausgewählte Beispiele. Aufgrund des großen Umfangs des Datensatzes ist dies nur ein sehr kleiner Ausschnitt aus dem umfangreichen und komplexen Diskurs der Gegenrede in Online-Kommentarspalten. Die Auswahl soll einige der gängigen antisemitischen Konzepte darstellen, denen entgegnet wird. Darüber hinaus sollen die wichtigsten argumentativen und rhetorischen Strategien, auf die Nutzer*innen zurückgreifen, um antisemitische Aussagen zu delegitimieren und zu kontern, gezeigt werden.

A: „So indicating a list of actors in the health crisis whose actions or positions are disapproved is punishable because some of them (7/12 I think) are Jewish? FN style ladies aren't my cup of tea, but isn't there a problem here?“

B: „Please show us the role of Soros and Rotschild in the health crisis. To see“ (TWITT_20210810)

Im ersten Kommentar aus dem Korpus zum Diskursereignis „Gesundheitspass“ stellt Person A den Antisemitismusvorwurf infrage, der Cassandre Fristot gemacht wird, weil sie auf einem Schild, das sie bei Straßenprotesten zeigte, die Akteur*innen im Zusammenhang mit der Gesundheitskrise aufführte. Indem sie sich auf die Partei Front National bezieht, scheint Person A dieses Argument zu benutzen, um zu beweisen, dass ihre LEUGNUNG DES ANTISEMITISMUS² nicht von ihren politischen Ansichten beeinflusst ist. Indem Person B Person A bittet, zu erklären, welche Rolle George Soros und die Familie Rothschild, die beide weithin als jüdisch identifiziert werden, in der Gesundheitskrise spielten, entkräftet Person B indirekt das Argument von Person A, wonach Fristot diese Namen unabhängig von ihrem jüdischen Hintergrund aufführte. Dieses Muster wurde auch in den britischen Korpora beobachtet, wie Beispiel 2 zeigt, das aus dem Korpus der Kommentare zum Sally Rooney-Diskursereignis stammt.

A: „Named terrorists by whom? Israel took over the land by force of arms.“

² Da es sich bei Stereotypen um Phänomene handelt, die auf der begrifflichen, d. h. mentalen Ebene existieren und mithilfe von Sprache wiedergegeben werden können, werden Stereotypen gemäß den Konventionen der kognitiven Linguistik in Kapitälchen angegeben.

B: Proscribed terrorists by most Western countries ... And they have not started one war in the last 73 years...So the moral of the story is don't declare war if you don't want to lose land...[...]And you have the cheek to accuse Israel of "taking over the land by force of arms [...]". (FB-TELEG_20211104)

Hier beschuldigt Person A Israel, ein evil state zu sein und sich gewaltsam auszudehnen. Dieses Stereotype kontert dann Person B und erklärt, dass der Krieg von Palästina erklärt wurde und dass Israel das Land nicht mit Gewalt, sondern als Ergebnis des Konflikts eingenommen hat. Mit anderen Worten: Die Anschuldigung gegen Israel wird auf Palästina übertragen. Außerdem greift Person B auf die Logik zurück („Man erklärt keinen Krieg, wenn man kein Land verlieren will“), um seiner Aussage Gewicht zu verleihen und Palästina zu diskreditieren.

In einigen Fällen widersprachen die Kommentare jedoch nicht demselben Stereotyp, das in den antisemitischen Kommentaren hervorgerufen wurde:

A: „The problem in your story is that the aggressor and the occupying power is Israel“

B: „The problem in your story is that Israel is a sovereign and legitimate nation, over the whole Jerusalem and, in the long run, from the sea to the Jordan.“ (FB-MONDE_20210512)

In diesem Beispiel, das als Reaktion auf die Medienberichterstattung über die Eskalationsphase des arabisch-israelischen Konflikts 2021 gepostet wurde, hält Person A Israel für „den Aggressor und die Besatzungsmacht“, für ein böses Gebilde, das gegen die palästinensische Bevölkerung vorgeht. Anstatt jedoch auf dieses antisemitische Stereotyp zu reagieren, kontert Person B die LEUGNUNG DES EXISTENZRECHTS ISRAELS, indem er es als „souveräne und legitime Nation“ bezeichnet. Auch wenn diese beiden antisemitischen Tropen unterschiedlich sind, könnte Person B den Begriff „Besatzungsmacht“ als eine indirekte Andeutung verstanden haben, dass Israel illegal Gebiete außerhalb der israelischen Grenzen besetzt hält. Um das Argument umzudrehen, beginnt Person B seinen Kommentar mit demselben Ausdruck, nämlich: „Das Problem in deiner Geschichte ist, dass ...“.

Die Analyse dieses und anderer Beispiele zeigt, dass solche Kommentare die Adressat*innen zu einer Reaktion veranlassen und in einigen Fällen ihre antisemitischen Positionen bekräftigen können. Anders ausgedrückt: Auch wenn Online-Gegenerzählungen notwendig sind, kann diese Form der spontanen Gegenerzählung paradoxerweise das Aufkommen antisemitischer Kommentare fördern.

Auch wenn Online-Gegenerzählungen notwendig sind, kann diese Form der spontanen Gegenerzählung paradoxerweise das Aufkommen antisemitischer Kommentare fördern.

Darüber hinaus wirken einige Kommentare antisemitischen Stereotypen entgegen und werten Israel auf, indem sie eine andere Out-Group herabsetzen, als ob es ihr Ziel wäre, einen anderen Sündenbock zu finden.

Abschließende Kommentare

Es überrascht nicht, dass wir in unserer Analyse der Online-Kommentare, die auf ausgewählte Medienberichte reagierten, feststellen konnten, dass die Kommentare, die sich gegen antisemitische Äußerungen richten, tendenziell zahlreicher sind, wenn der Antisemitismus sichtbarer ist. Es bleibt die Frage, ob die Gegenrede als Reaktion auf antisemitische Kommentare zunimmt, ob sie vielleicht den Antisemitismus anheizt oder ob beide nicht direkt miteinander korrelieren, sondern von der Art des Medienberichts abhängen, auf den sie reagieren. Wie bereits erwähnt, ergab die quantitative Untersuchung der Daten, dass bei Ereignissen, an denen eine umstrittene Persönlichkeit (bei der Analyse handelte es sich um Dieudonné in Frankreich sowie Sally Rooney und David Miller in Großbritannien) beteiligt ist, verhältnismäßig mehr Gendarstellungen zu verzeichnen sind.

Bei Ereignissen, an denen eine umstrittene Persönlichkeit beteiligt ist, sind verhältnismäßig mehr Gendarstellungen zu verzeichnen.

Es könnte an der Personalisierung des antisemitischen Gedankenguts in diesen Figuren liegen, die es vielleicht leichter macht, sich dagegen zu wehren. Sie könnten mit dem Ereignis des Covid-19-Gesundheitspasses verglichen werden, bei dem die meisten Artikel über die Figur Cassandra Fristot berichteten, die bei einem Straßenprotest ein antisemitisches Schild hochhielt. Allerdings war Fristot vor diesem Ereignis anonym, während Dieudonné, Rooney und Miller bereits bekannt waren und von einigen für ihre Arbeit in ihren jeweiligen Berufsfeldern bewundert wurden. Wahrscheinlich ist diese Zweiteilung auch eine Folge der Art und Weise, wie über die Ereignisse berichtet wird. Wie aus den analysierten Daten hervorgeht, ist es wahrscheinlicher, dass die Medienberichterstattung über ein Ereignis, bei dem eine Person im Mittelpunkt steht, bereits Berichte über gegen sie erhobene Antisemitismusvorwürfe enthält. Daher ist es wahrscheinlicher, dass Online-Kommentare, die auf eine solche Berichterstattung reagieren, Gegenrede als Reaktion auf den Inhalt des Nachrichtenartikels enthalten und nicht nur als Reaktion auf antisemitische Kommentare von anderen Nutzer*innen innerhalb des Threads. Es ist auch möglich, dass eine bekannte Persönlichkeit mehr Aufmerksamkeit bei den Internetnutzer*innen erregt, was wiederum zu einer dynamischeren Debatte in den Kommentarspalten führt.

Das Profil der Gegenrede scheint von Land zu Land unterschiedlich zu sein: Im Durchschnitt gibt es in den Daten aus Großbritannien mehr Gegenrede als im französischen Korpus; allerdings steigt

der Anteil der Gegenrede in Großbritannien nicht so stark mit antisemitischen Kommentaren an wie in Frankreich. Das könnte darauf hindeuten, dass Internetnutzer*innen in den beiden Ländern unterschiedliche Strategien anwenden, wenn sie Antisemitismus und Gegenrede produzieren.

Da der Annotationsprozess fortgesetzt wird und der Datensatz wächst, können weitere quantitative und qualitative Analysen Erkenntnisse über diese Phänomene liefern. Darüber hinaus eröffnen die Erkenntnisse über die Effizienz der Gegenrede und das Vorhandensein anderer Formen von Hass in den Kommentaren, die Antisemitismus entgegentreten, den Weg zu komplexeren Fragen: Ist die spontane Gegenrede der Nutzer*innen effizient genug? Werden

die positiven Auswirkungen der Gegenrede durch die negativen (z. B. das Schüren von Hassrede) gefährdet? Kann Gegenrede als solche betrachtet werden, wenn sie auch Hassrede enthält bzw. vermittelt? All diese Fragen erfordern weitere Studien, die dazu beitragen könnten, Hassideologien effizienter zu bekämpfen und Internetnutzer*innen, Medien, Social-Media-Plattformen und politischen Entscheidungsträger*innen praktische Lösungen anzubieten.

Es braucht weitere Studien, die dazu beitragen, Hassideologien effizienter zu bekämpfen und Internetnutzer*innen, Medien und Social-Media-Plattformen und politischen Entscheidungsträger*innen praktische Lösungen anzubieten.

Laura Ascone, Dr., befasst sich in ihrer Forschung mit computervermittelter Kommunikation, dem Ausdruck von Emotionen sowie mit Hassreden. Sie verteidigte ihren Dokortitel in Linguistik an der Universität Paris-Seine. Ihre Dissertation zum Thema „Die Radikalisierung durch den Ausdruck von Emotionen im Internet“ befasste sich mit den rhetorischen Strategien, die sowohl in der dschihadistischen Propaganda als auch in der institutionellen Gegenrede verwendet werden. Derzeit ist sie Postdoktorandin am Zentrum für Antisemitismusforschung (ZfA) der Technischen Universität Berlin im internationalen Projekt „Decoding Antisemitism: Eine KI-gestützte Studie zu Hassreden und -bildern im Internet“.

Karolina Placzynta ist Linguistin und Politikwissenschaftlerin mit einem Interesse an Pragmatik, Soziolinguistik und kritischer Diskursanalyse. Ihre Forschung konzentriert sich auf die Normalisierung von Vorurteilen, das Mainstreaming und die Marginalisierung von Diskursen in den Medien und die Überschneidungen von diskriminierenden Diskursen. Bevor sie sich dem Projekt „Decoding Antisemitism“ am Zentrum für Antisemitismusforschung (ZfA) der Technischen Universität Berlin anschloss, untersuchte sie die Muster diskursiver Darstellungen von Immigration in der britischen Presse.

Chloé Vincent ist spezialisiert auf Soziolinguistik, wobei sie sowohl quantitative als auch qualitative Methoden anwendet. Sie interessiert sich für Diskriminierung und wie diese in und durch Sprache aufrechterhalten wird, insbesondere für verdeckte Manifestationen von Diskriminierung in der Sprache. In ihrer Magisterarbeit untersuchte sie die Einstellung französischer Muttersprachler zu regionalen französischen Akzenten. Sie hat außerdem einen Master of Engineering von der Grenoble INP Graduate School of Engineering.

Literatur

- Banta, Joshua A./Stevens, Martin H./Pigliucci, Massimo (2010). A comprehensive test of the 'limiting resources' framework applied to plant tolerance to apical meristem damage. *Oikos* 119(2), 359–369.
- Cepollaro, Bianca/Lepoutre, Maxime/Simpson, Robert Mark (2022). Counterspeech. *Philosophy Compass* 18(1). <https://doi.org/10.1111/phc3.12890>.
- Chapelan, Alexis/Ascone, Laura/Becker, Matthias J./Bolton, Matthew/Hauptelshofer, Pia/Krasni, Jan/Krugel, Alexa/Mihaljević, Helena/Placzynka, Karolina/Pustet, Milena/Scheiber, Marcus/Steffen, Elisabeth/Troschke, Hagen/Tschiskale, Victor/Vincent, Chloé (2023). Decoding Antisemitism: An AI-driven Study on Hate Speech and Imagery Online. Discourse Report 5. Berlin: Technische Universität Berlin. Centre for Research on Antisemitism. Online verfügbar unter <https://decoding-antisemitism.eu/publications/fifth-discourse-report/> (abgerufen am 05.12.2023).
- Cinelli, Matteo, De Francisci Morales, Gianmarco, Galeazzi, Alessandro, Quattrociochi, Walter, Starnini, Michele (2021). The echo chamber effect on social media. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 118(9).
- Garland, Joshua, Ghazi-Zahedi, Keyan, Young, Jean-Gabriel, Hébert-Dufresne, Laurent, Galesic, Mirta (2022). Impact and dynamics of hate and counter speech online. *EPJ Data Sci.* 11(3). <https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-021-00314-6>.
- Lipshchiz, Cnaan (2021). Nearly 200 scholars back UK lecturer who called Jewish students Israel 'pawns'. *The Times of Israel*, 27.02.2021. Online verfügbar unter <https://www.timesofisrael.com/nearly-200-scholars-back-uk-lecturer-who-called-jewish-students-israel-pawns/> (abgerufen am 26.07.2021).
- Mayring, Philipp (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken* [Qualitative content analysis. Basics and techniques]. 12th ed. Weinheim/Basel, Beltz.
- Monnier, Angeliki/Seoane, Annabelle (2019). Discours de haine sur internet. *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*. Online verfügbar unter <https://publictionnaire.huma-num.fr/notice/discours-de-haine-sur-linternet/> (abgerufen am 05.12.2023).
- Mouffe, Chantal (2010). *Politique et agonisme*. *Rue Descartes* 67(1), 18–24.
- Rosenfeld, Alvin H. (Hg.) (2015). *Deciphering the New Antisemitism*. Indiana, Indiana University Press.
- Schwarz-Friesel, Monika/Reinharz, Jehuda (2017). *Inside the Antisemitic Mind: The Language of Jew-Hatred in Contemporary Germany*. Waltham, Brandeis University Press.

„Weil je mehr Klicks die haben, desto mehr wird es dann natürlich auch“. Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus und Hass in den sozialen Medien

Monika Hübscher & Nicolle Pfaff (Universität Duisburg-Essen)

Der vorliegende Beitrag diskutiert die Verbreitung von antisemitischem Hass in sozialen Medien vor dem Hintergrund der ihnen zugrundeliegenden Technologien. Dazu werden zunächst Befunde aus dem Forschungsprojekt „Antisemitismus und Jugend“ zu Erfahrungen von nichtjüdischen Jugendlichen in Deutschland mit antisemitischen Inhalten in den sozialen Medien sowie zu ihrem Umgang mit diesen vorgestellt. Mit Social Media Literacy und Dekonstruktion schlagen wir zwei effektive Strategien zur Intervention gegen antisemitische Hate Speech in den sozialen Medien vor.

Empfohlene Zitierung:

Hübscher, Monika/Pfaff, Nicolle (2023). „Weil je mehr Klicks die haben, desto mehr wird es dann natürlich auch“. Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus und Hass in den sozialen Medien In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 178–191.

Schlagwörter:

Antisemitismus, soziale Medien, Jugend, Algorithmen, Dekonstruktion, Social Media Literacy



**„DAMIT USER*INNEN DAZU
BEIZUTRAGEN KÖNNEN,
ANTISEMITISMUS IN DEN
SOZIALEN MEDIEN WIRKSAM
ZU REDUZIEREN, MÜSSEN SIE
NICHT NUR ANTISEMITISMUS
ERKENNEN, SONDERN AUCH
DIE TECHNOLOGIE SOZIALER
MEDIEN VERSTEHEN.“**

Monika Hübscher & Nicolle Pfaff

Die Mehrheit der heranwachsenden User*innen (12- bis 19-Jährige) hat Erfahrung mit Hass in sozialen Netzwerken (MpFS 2022a). So zeigt etwa die aktuelle JIM-Studie, dass die Mehrheit der Befragten jungen Menschen hasserfüllte Inhalte in den sozialen Medien als Form von Gewalt wahrnimmt (MpFS 2022a). Hass auf den Plattformen beeinflusst auch den Offline-Alltag junger Menschen. Viele der befragten Jugendlichen fühlen sich hilflos und wütend in der Konfrontation mit Hatespeech (MpFS 2022b).

Über den Umgang junger Menschen mit Hass in sozialen Medien liegen im deutschsprachigen Raum bislang kaum Befunde vor. Da die meisten Jugendlichen täglich soziale Medien nutzen, kann eine wiederholte Konfrontation mit Hass aber schwerwiegende Folgen haben. Betroffene von Hate Speech in sozialen Medien beschreiben die Angriffe in einer Sprache, die der Darstellung körperlicher Handlungen gleichkommt (Williams 2021, S. 299). Hass in den sozialen Medien zu sehen oder davon betroffen zu sein, kann das tägliche Leben der Nutzenden und ihre Beziehung zu ihrem sozialen Umfeld grundlegend prägen (Keipi et al. 2016, 78). Vermehrt verweisen Studien auf den negativen Einfluss von sozialen Medien auf die psychische Gesundheit, vor allem bei Jugendlichen durch Cybermobbing, Sucht und negativen Einfluss auf die Selbstwahrnehmung (Braghieri et al. 2022; Beyari 2023; Kaur et al. 2022).

Die weitverbreitete Nutzung von sozialen Medien hat auch zu einer größeren Sichtbarkeit von Antisemitismus geführt. Inhalte, die antisemitische Bilder, Mythen oder Ausdrucksformen beinhalten, können auf Social Media unreflektiert verbreitet und geteilt werden (Oboler 2008; Hübscher 2023, 370). Zahlreiche Studien identifizieren die sozialen Medien als Nährboden für die Normalisierung und Verbreitung von Antisemitismus (Lange et al. 2019; LpB 2019; Bernstein et al. 2018; Salzborn und Kurth 2018). Das Center for Countering Digital Hate (Zentrum zur Bekämpfung von digitalem Hass) berichtete, dass 2021 innerhalb von zwei Monaten 714 antisemitische Beiträge in sozialen Medien 7,3 Millionen Mal aufgerufen wurden. Von diesen antisemitischen Beiträgen wurden nur 16% der Beiträge von den Social-Media-Unternehmen entfernt (CCDH 2021). Eine Langzeitstudie zur Entwicklung von Antisemitismus im Netz beobachtet insbesondere in sozialen Medien einen massiven Anstieg antisemitismusrelevanter Inhalte (Schwarz-Friesel 2019; Jacobs 2020). Auch jüdische User*innen berichten, dass die Begegnung mit einer beträchtlichen Menge an antisemitischem Hass in sozialen Medien zu Gefühlen der Isolation und zum Glauben führte, dass sie nur in der jüdischen Gemeinschaft echte Solidarität erfahren (FRA 2018; Czymmek 2022).

Die weitverbreitete Nutzung sozialer Medien hat auch zu einer größeren Sichtbarkeit von Antisemitismus geführt.

Antisemitismus in sozialen Medien umfasst verschiedene Formen digitaler Inhalte, darunter Textbeiträge wie z. B. Kommentare, Profilnamen oder Hashtags, aber auch Reels, Videoblogs (Vlogs), Memes,

GIFs und Emoji-Kombinationen, die vor allem auf algorithmusgesteuerten Plattformen wie Facebook, Instagram, YouTube und TikTok verbreitet werden. Antisemitismus in sozialen Medien ist (symbolische) Gewalt durch verbale und visuelle Diskriminierung und Aggression (Hübscher 2023, 364).

Jugendliche als stärkste Nutzendengruppe sozialer Medien übernehmen antisemitische Inhalte und verbreiten diese unreflektiert in den sozialen Medien (UEA 2017, 137), wenn sie antisemitische Inhalte nicht erkennen. Wie junge Menschen jedoch Antisemitismus in sozialen Medien wahrnehmen und darauf reagieren, ist bislang kaum untersucht. Auch Bildungskonzepte, die sich spezifisch auf den Umgang Jugendlicher mit antisemitischen Inhalten in sozialen Medien beziehen, sind bislang kaum verankert.

Jugendliche als stärkste Nutzendengruppe sozialer Medien übernehmen antisemitische Inhalte und verbreiten diese unreflektiert in den sozialen Medien (UEA 2017, 137), wenn sie antisemitische Inhalte nicht erkennen.

Technologische Prinzipien der Verbreitung von Antisemitismus in sozialen Medien

Algorithmen, also mathematischer Regelsätze, die festlegen, wie sich ein Datensatz verhält, verarbeiten in den sozialen Medien User*innendaten, um personalisierte Inhalte und Werbung anzuzeigen. Sie sammeln Informationen über das Verhalten, die Vorlieben und Interessen der User*innen, um deren Interaktion mit der Plattform zu optimieren. Diese Daten werden verwendet, um User*innen Inhalte und Vorschläge bereitzustellen, die auf ihre individuellen Präferenzen zugeschnitten sind. Social-Media-Algorithmen berücksichtigen Faktoren wie Likes, Kommentare, geteilte Inhalte und Suchhistorie, um die Relevanz und Attraktivität der Inhalte zu bestimmen, die den User*innen angezeigt werden. Da soziale Medien auf Inhalte, die von User*innen generiert werden, angewiesen sind, bevorzugen Algorithmen Posts, Tweets oder Videos mit viel User*inneninteresse und verbreiten sie weiter. Das Engagement der User*innen wird durch Liken, Dislikens, Teilen und Kommentieren erzeugt. Genau diese Werkzeuge wirken als Anreize, um mehr Material zu generieren (Hübscher und von Mering 2022, 6ff.). Studien weisen darauf hin, dass es vor allem problematische Inhalte sind, die viel Nutzer*innenaktivität haben. So können beispielsweise Nutzer*innen, die antisemitische Inhalte veröffentlichen und Likes und Shares erhalten, sich in ihrer hasserfüllten Positionierung validiert fühlen. Aber selbst Benutzer, die auf antisemitische Beiträge stoßen, könnten davon überzeugt sein, diese als wahr zu betrachten, weil sie sehen, dass unter solchen Beiträgen viel kommentiert wird (Munn 2020; Hübscher 2023, 368f.).

Algorithmen kuratieren aber nicht nur Inhalte, sondern schränken die Möglichkeiten der User*innen ein, zu beeinflussen, was sie in ihrem Feed oder Stream sehen. Algorithmen sozialer Medien passen sich dabei den individuellen Vorlieben von User*innen an. User*innen erhalten Empfehlungen, sich mit anderem User*innen zu verbinden, die gleiche Inhalte bevorzugen. Sie bekommen vermehrt den Vorlieben entsprechende Beiträge zu sehen und andere dafür nicht.

Wenn User*innen also antisemitische Inhalte konsumieren oder damit interagieren, kann der Algorithmus ähnliche Inhalte empfehlen. Das kann zu einer verstärkten Exposition gegenüber antisemitischen Beiträgen führen. Was User*innen auf ihrem Social-Media-Profil sehen, wird also von dem geprägt, was sie und andere Personen gepostet, geteilt oder geliked haben. Das

Wenn User*innen antisemitische Inhalte konsumieren oder damit interagieren, kann der Algorithmus ähnliche Inhalte empfehlen. Das kann zu einer verstärkten Exposition gegenüber antisemitischen Beiträgen führen.

Netzwerk von Gleichgesinnten, die ähnliche Inhalte in sozialen Medien teilen, wird oft als *Filterblase* und *Echokammer* bezeichnet. Da Algorithmen aus dem User*innenverhalten lernen, spiegeln sie nicht nur ideologische Gehalte wider, die User*innen zum Ausdruck bringen, sondern betten das damit verbundene Wissen in ihre Programmiersprache ein. So kann es sein, dass algorithmischer Antisemitismus zunächst durch das erzeugt wird, was die User*innen posten, und dann das prägt, was User*innen gezeigt wird. Die Bedeutung antisemitischer Wissensbestände und Ausdrucksformen in sozialen Medien wächst hierdurch, Antisemitismus wird normalisiert (Williams 2021, 280).

Trotz der weitreichenden gesellschaftlichen Probleme, die sich aus der Verbreitung von Hass und Antisemitismus auf kontinuierlich wachsenden Social-Media-Plattformen ergeben, gibt es bisher global betrachtet nur wenig staatliche Regulierung. Unternehmen, die Plattformen gewinnorientiert betreiben, setzen keine ausreichende Priorität auf die Sicherheit ihrer User*innen, da dies für sie Umsatzeinbußen bedeuten würde. Das Geschäftsmodell der sozialen Medien sowie die algorithmische Organisation von Inhalten auf den Plattformen führen vor diesem Hintergrund zu großen gesellschaftlichen Herausforderungen auf globaler Ebene.

Erfahrungen Jugendlicher mit Antisemitismus in den sozialen Medien

Welche Erfahrungen junge Menschen mit Antisemitismus in den sozialen Medien machen und wie sie damit umgehen, ist ein Thema des seit 2020 laufenden Projekts „Antisemitismus und Jugend“.

Das Projekt wird von der Bundeszentrale für politische Bildung finanziert und an der Universität Duisburg-Essen in Kooperation mit der Gedenk- und Bildungsstätte Haus der Wannseekonferenz durchgeführt. Im Rahmen des Projekts wurden biografisch orientierte und leitfadengestützte Interviews mit nicht jüdischen jungen Menschen in Deutschland geführt. In einer Zweistufen-Interviewanalyse wurden zunächst antisemitismusrelevante Wissensbestände diskursanalytisch bestimmt und dann lebensgeschichtliche Zusammenhänge dieses Wissens biografieanalytisch ausgewertet (vgl. auch Hübscher et al. 2021).

Bezogen auf Antisemitismus in sozialen Medien wird zunächst deutlich, dass Jugendliche die Funktionsweise sozialer Medien auf ihre Erfahrungen mit Antisemitismus dort beziehen können. So erzählt etwa die Abiturientin Sarah:

Jugendliche können die Funktionsweise sozialer Medien verstehen und auf ihre Erfahrungen mit Antisemitismus dort beziehen.

„Also ich hab bis jetzt eigentlich noch nie einen Beitrag gelesen ähm wo [...] Juden angegriffen wurden also natürlich das Internet zeigt mir auch nur das wofür ich mich wirklich interessiere also dann wird mir sowas natürlich nicht angezeigt aber ich denke schon dass [...] es auf jeden Fall auch Seiten äh gibt die Sachen gegen Juden posten ja.“ [Sarah 725–730, gekürzt]

Auch der 19-jährige Abiturient Charlie verweist auf die Bedeutung der automatischen Selektion von Inhalten für seine Erfahrungen in sozialen Medien:

„Ähm ich glaub der Algorithmus kennt mich inzwischen gut genug, dass er weiß was er mir empfehlen soll und da gehören politische Themen zumindest auf YouTube definitiv nicht dazu, weil wie gesagt YouTube nutze ich als Lernmedium hauptsächlich.“ [Charlie, Z. 915–917]

Beide Jugendliche reflektieren die Bedeutung von Algorithmen für die Inhalte, die sie konsumieren und erklären dabei zugleich, dass Antisemitismus bzw. Inhalte über Israel nicht zu ihrem Suchprofil passen. Für beide ist aber klar, dass Antisemitismus im Netz existiert. Sarah geht davon aus, dass jüdische Menschen im Netz angegriffen werden und auch Charlie ist klar, dass Berichte über den Israel-Palästina-Konflikt auf YouTube präsent sind.

Die 19-jährige Abiturientin Anja berichtet, dass ihr Antisemitismus in den sozialen Medien vor allem auf dem Profil eines jüdischen Rappers begegnet:

„[...] auf Social Media durchaus (.) weils eben auf Social Media irgendwo, naja, da ist dann mal irgendwo n´ Kommentar oder sowas unter nem Bild [...] mir ist mal aufgefallen, dass unter nem Bild von ihm relativ viele Leute halt das kommentiert haben und da immer noch (.) ehm ja viel Hass irgendwie da war.“ [Anja, Z. 1324–1330]

Im Unterschied zu vielen anderen Befragten kann Anja explizite Ausdrücke von Antisemitismus identifizieren:

„abwertende Bilder dann eher auf anderen Profilen [...] keine Ahnung, da ist n Profil das postet komische rassistische Sachen (.) ehm ja zum Beispiel hab ich da mal glaub ich mal nen Post gesehen wo ne brennende Flagge drauf war ehm mit ehm nem Stern drauf wo eben auch darunter stand ~~Tod den Juden~~ oder sowas [...] unter dem Post also von dem Rapper dann eher so auf Englisch eben sowas keine Ahnung scheid Jude!.“ [Anja, Z. 1341–1351]

Melden, Rückzug, Kontern – Umgangsstrategien junger Menschen mit Antisemitismus in sozialen Medien

Vor dem Hintergrund der Analyse der Interviews lassen sich nun verschiedene Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus in sozialen Medien identifizieren, die wir mit den Begriffen *Rückzug*, *Melden* und *Kontern* bezeichnen.

Alle Plattformen stellen ihren Nutzer*innen die Option zur Verfügung, Beiträge zu melden, die nach ihrer Auffassung gegen die Gemeinschaftsrichtlinien des jeweiligen Anbieters verstoßen. Die gemeldeten Inhalte werden anschließend überprüft und gegebenenfalls werden angemessene Maßnahmen ergriffen. Die Meldeoption stellt für die 17-jährige Maya eine Umgangsstrategie mit besonders extremen Inhalten dar. Maya erzählt von einem Trailer auf Instagram zu einem Film, in dem eine deutsche Frau einen jüdischen Mann aufnimmt, unter dem sich missbräuchlich-antisemitische Kommentare finden:

Alle Plattformen stellen ihren Nutzer*innen die Option zur Verfügung, Beiträge zu melden, die nach ihrer Auffassung gegen die Gemeinschaftsrichtlinien des jeweiligen Anbieters verstoßen.

¹ Auch die Darstellung von Hasspostings in Forschungsarbeiten wirkt unseres Erachtens reproduzierend. Deshalb markieren wir ihre hasserfüllte Bedeutung, indem wir diskriminierende und abfällige Wörter durchstreichen.

„den Kommentar hab ich auch gemeldet weil den fand ich zu krass (.) aber sowa solche Kommentare gibt's halt zu tausenden im Internet ganz einfach weil da halt jeder seinen Gehirnmüll da abladen kann“ [Maya, Z. 945–947].

Maya reflektiert die Existenz antisemitischer Inhalte im Netz und erkennt diese. Sie folgt der Aufforderung, Hassrede zu *melden*, weiß aber auch um die eingeschränkte Wirksamkeit dieser Umfangsform. Ein Jahr nach dem UN-Bericht (2018), der Facebook durch die Unterlassung des Löschens von Hassrede Mitverantwortung an der genozidalen Gewalt in Myanmar gab, veröffentlichte die Plattform in Kooperation mit dem Jüdischen Community Security Trust (UK) einen Guide zum Schutz der jüdischen Community vor Antisemitismus auf Facebook. Bei allen dort vorgeschlagenen Strategien lag die Handlungsverantwortung alleinig bei den von Antisemitismus betroffenen jüdischen User*innen. Da keine der Plattformen Antisemitismus als eine eigene Meldekategorie für diese Form von Hass anbietet, ist das Melden von antisemitischen Inhalten komplex und aufwendig (Hübscher 2021).

Andere Jugendliche berichten, dass sie sich aufgrund der negativen Gefühle, die durch Hasskommentare ausgelöst werden, von bestimmten Plattformen zurückziehen oder sie ganz löschen. Nach mehreren negativen Erfahrungen auf Instagram zieht sich die 17-jährige Marie aus Selbstschutz zurück, um nicht mehr mit hasserfüllten Inhalten konfrontiert zu werden:

„wenn mich jemand anfragt oder wenn ich auf Instagram ner Seite begegne wo ich schon denk so wird gleich toxisch dann geh ich da gar nicht mehr drauf, weil ich halt äh jetzt in meinem Leben oder halt in meinem social Media will ich nicht ständig mit irgendwelchen Diskriminierenden [. . .] (.) konfrontiert werde die jetzt anfangen ihren ihren Blödsinn in der Welt zu verteilen also ja sowas brauch ich erst gar nicht.“ [Marie, Z. 1196–1203]

Die Studentin Viktoria geht noch einen Schritt weiter und beendet ihre Nutzung der Plattform:

„Instagram oder Ähnliches hatt ich mal aber das hab ich jetzt aber gelöscht (.) ähm (.) eher da (.) ganz ganz schlimm das zieht einen nur runter ich les mir das nich mehr durch weil dann denkt man (.) die ganze Welt (.) kann man in die Tonne kloppen wenn man sich das durchliest (.) kriegt man nur (.) Verstimmungen durch.“ [Veronika, Z. 1336–1339]

Auch Sam schützt sich durch *Rückzug* aktiv vor Hass in den sozialen Medien:

„weil mein Internetkonsum sehr viel ist aber sehr gesichert sein muss, weil ähm ich mich nicht täglich damit rumschlagen will äh ja (.) homophobe transphobe sexistische bla bla bla Kommentare abzukriegen hab ich quasi im Internet so meine Blase (.) ähm und die ist sehr gut und da kriege ich's nicht mit [...] aber zum Beispiel alles was so über Facebook oder so stattfindet da halte ich mich schon absichtlich raus (.) ähm weil ich ganz genau weiß was (.) was da abgehen oder abgehen kann“ [Sam, Z. 1245–1254]

In der Darstellung von Sam wird deutlich, dass Sam selbst durch spezifische Abwertungspraxen verletzt werden kann und vor diesem Hintergrund sein eigenes Nutzungsprofil schützt. Zu diesem Selbstschutz gehört für Sam auch, sich in sozialen Medien nicht aktiv gegen Hassrede zu positionieren. Gegenrede birgt für Sam ein potenzielles Verletzungsrisiko.

Auch andere der interviewten Jugendlichen beziehen sich auf die Option des *Konterns* gegen antisemitische oder hasserfüllte Beiträge auf sozialen Medien. Der 24-jährige Max, der sich gerade in der Ausbildung befindet, berichtet, dass Hass zu kontern auf den Plattformen zu Konfrontationen führt. Auf die Nachfrage, wie er sich zu Antisemitismus in den sozialen Medien positioniert, berichtet er:

„Weil ich finde auch oft was heißt oft (.) paar Mal die Erfahrung gemacht habe, dass diese Leute (.) uneinsichtig sind und nicht viel mit sich reden lassen die beharren auf ihre Meinung und sind der Meinung dass das was sie jetzt sagen das Richtige ist und da (.) mit manchen kann man einfach nicht reden (3) die sind wirklich so stur und teilweise dann auch aggressiv.“ [Max, Z. 1048-1052]

Max positioniert sich hier als Person, die gegen Antisemitismus in sozialen Medien aktiv wird, aber damit nicht die gewünschten Erfolge erzielt. Ähnlich wie Sam erfährt er sich als verletzbar.

Genau wie viele Studien zur Effektivität von Gegenrede denkt Max die Bedeutung der Technologie nicht mit. Ihm geht es darum, durch Gegenrede im Sinne von Argumentationen das Gegenüber inhaltlich zu überzeugen und damit Antisemitismus zu bekämpfen. Gegenrede wirkt aber zugleich als Validierung der antisemitischen Inhalte, weil sie als User*innen-Reaktion deren Bedeutung steigert. Mit der Reaktion auf einen

Durch die automatisierte Verbreitung von Hate Speech durch Bots und Künstliche Intelligenz wird die Wirksamkeit von Gegenrede auf der Ebene von menschlicher Interaktion infrage gestellt.

Post, unabhängig von deren Inhalt, gewinnen Inhalte, auf die reagiert wird, an Wert und werden häufiger angezeigt. Jede Form von Gegenrede wirkt also zugleich im Sinne der Anbieter von sozialen Medien, weil sie Interaktion auf den Plattformen generiert und deshalb monetarisierbar ist (Lanier 2019, 13). Auch durch die automatisierte Verbreitung von Hate Speech durch Bots und Künstliche Intelligenz wird die Wirksamkeit von Gegenrede auf der Ebene von menschlicher Interaktion infrage gestellt. Dass Antisemitismus in den sozialen Medien trotz Bildungsprogrammen zur Gegenrede in den letzten Jahren ein immer größeres Problem geworden ist, spricht dafür, die Wirkungsweisen von Algorithmen und Validation-Features, wie (Dis-)Likes, Kommentare oder Emoticons, in sozialen Medien zu berücksichtigen.

Ansätze für die Bildungsarbeit – Social Media Literacy statt Gegenrede

„Vor allem aber brauchen wir Widerspruch und Gegenrede im Internet. Der Antisemitismus darf als solcher nicht unkommentiert bleiben. Wir brauchen auch im Netz eine Zivilgesellschaft, die Antisemitismus entschieden verurteilt und ihm entgegentritt.“ (Jacobs 2020, 200) In Bildungsprogrammen in Deutschland gilt Gegenrede als Mittel der Wahl gegen Antisemitismus. Was in Alltagsinteraktionen, Feuilletons und politischen Debatten in einen inhaltlichen Diskurs führt, wirkt in sozialen Medien aufgrund ihrer Technologie gegenteilig: Es trägt zur Weiterverbreitung von Antisemitismus bei.

Das reflektiert die 18-jährige Abiturientin Fania in ihrem Interview:

„weil je mehr Klicks die haben, desto mehr wird es dann natürlich auch und das möchte ich nicht unterstützen [...].“ (Fania, Z. 585–586)

Das Zitat, das wir als titelgebend für diesen Beitrag ausgewählt haben, zeigt, dass die Jugendliche die Funktionsweise sozialer Medien versteht und medienkompetent agiert. Damit User*innen dazu beizutragen können, Antisemitismus in den sozialen Medien wirksam zu reduzieren, müssen sie also nicht nur Antisemitismus erkennen,

sondern auch die Technologie sozialer Medien verstehen. Verschiedene Studien belegen, dass aufgrund der signifikanten Rolle der Social-Media-Technologie Bildungsformate zur Social Media Literacy maßgeblich dazu beitragen, schädliche Inhalte wie Desinformation und Hass in sozialen Netzwerken zu reduzieren (Syam und Nurrahmi 2020; Daneels und Vanwynsberghe 2017).

Damit User*innen dazu beizutragen können, Antisemitismus in den sozialen Medien wirksam zu reduzieren, müssen sie auch die Technologie sozialer Medien verstehen.

Unter Social Media Literacy (SML) verstehen wir die Fähigkeit von User*innen, Inhalte in den sozialen Medien aus technischer, kognitiver und emotionaler Sicht kritisch zu bewerten. Aus technischer Sicht umfasst SML Themen wie die Rolle von persönlichen Daten, Algorithmen und gezielter Werbung bei der Verbreitung von Antisemitismus und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft. Auf der kognitiven Ebene beinhaltet SML die Fähigkeit, trotz sozialer Validierung durch Likes und Kommentare und einer hohen Anzahl von Follower*innen, glaubwürdige Quellen in einer Social-Media-Umgebung zu unterscheiden. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Hassreden und Desinformationen im Zusammenhang mit antisemitischen Inhalten zu erkennen. Auf einer emotionalen Ebene umfasst SML die Fähigkeit, angemessen auf antisemitische Inhalte in sozialen Medien zu reagieren und zu interagieren.

Für die kritische Auseinandersetzung mit Antisemitismus empfehlen wir vor dem Hintergrund unserer Forschungsergebnisse die Dekonstruktion antisemitischer Inhalte und Bezüge als ein Schlüsselement. Der Ansatz der Dekonstruktion geht auf die zeichentheoretischen Ideen des französischen Philosophen Jaques Derrida (1976) zurück, der auf die ungeschlossene Bedeutung aller Zeichen und Konzepte hinwies.

Er stellte das Konzept der festen Bedeutungen infrage und betonte die historischen und kontextuellen Dimensionen von Bedeutungen. Die Dekonstruktion von Bedeutungen und die Identifikation von Elementen der Nazi-Ideologie in Begriffen, Phrasen und visuellen Darstellungen erweist sich als wesentlich für das Verständnis des Antisemitismus (Hübscher et.al. i.E.). Dekonstruktion bezieht sich auf eine soziale Praxis des Entschlüsselns jener komplexen Bedeutungsebenen, auf die durch die Verwendung einer Phrase oder eines Bildes Bezug genommen wird.

Die Dekonstruktion von Antisemitismus basiert auf der kritischen Auseinandersetzung mit falschen Behauptungen, Mythen und Stereotypen, die die historische Realität und die Auswirkungen des Holocausts untergraben und Vorurteile gegenüber jüdischen Menschen aufrechterhalten. Zur Identifikation von Holocaust-Verzerrung, -Leugnung und Antisemitismus gehört es, die verschiedenen Formen und Erscheinungsformen dieser Phänomene zu erkennen und zu verstehen, einschließlich der Verharmlosung oder Trivialisierung des Holocausts, der Infragestellung der Fakten oder des Ausmaßes des Völkermords und der Verwendung negativer Stereotype oder Verschwörungsmymen über Jüdinnen*Juden. Dazu gehört auch die Analyse der Sprache und des Bildmaterials, die zur Beschreibung von Jüdinnen*Juden oder des Holocausts verwendet werden. Die Dekonstruktion

Für die kritische Auseinandersetzung mit Antisemitismus empfehlen wir vor dem Hintergrund unserer Forschungsergebnisse die Dekonstruktion antisemitischer Inhalte und Bezüge als ein Schlüsselement.

von Antisemitismus erfordert die Anerkennung seiner historischen Wurzeln, einschließlich der jahrhundertelangen Verfolgung, Diskriminierung und Gewalt gegen Jüdinnen*Juden, sowie der Art und Weise, wie diese Diskriminierung in der heutigen Zeit fortgesetzt wird. Dies umfasst auch Wissen darüber, wie Antisemitismus und andere Formen der Diskriminierung, wie Rassismus, Sexismus und Hass gegen die LGBTQI+ Community, ineinander übergreifen.

Für die Arbeit gegen Antisemitismus in sozialen Medien müssen Kompetenzen zur Dekonstruktion von antisemitischen Inhalten und SML ineinandergreifen. Erst indem User*innen lernen, Social-Media-Inhalte kritisch zu bewerten und zu analysieren, können sie antisemitische Einstellungen und Überzeugungen besser erkennen und hinterfragen. Um die Dekonstruktion von Antisemitismus in SML zu integrieren, können User*innen lernen, gängige Tropen und Stereotypen, die in antisemitischen Inhalten verwendet werden, zu erkennen und die Quellen und Motivationen hinter solchen Inhalten zu identifizieren. SML sollte Diskussionen über eine verantwortungsvolle Nutzung sozialer Medien umfassen, z. B. die Vermeidung des Teilens von und Kommentierens unter antisemitischen Inhalten. Durch die Integration dieser Elemente in Bildungskonzepte für SML können User*innen befähigt werden, Antisemitismus in sozialen Medien zu erkennen und zu dekonstruieren und so zu einem sichereren und inklusiveren Social-Media-Erlebnis beitragen.

Statt der lange empfohlenen Gegenrede können Nutzer*innen von Social-Media-Plattformen in Bildungsmaßnahmen dazu befähigt und ermutigt werden, dekonstruierte Inhalte zu posten. Antisemitische Inhalte in sozialen Medien können dabei so kommentiert werden, dass antisemitische Bezüge identifiziert und

Antisemitische Inhalte in sozialen Medien können so kommentiert werden, dass antisemitische Bezüge identifiziert und erläutert werden.

erläutert werden. Anstatt über kritische Kommentare argumentativ zu kontern, damit aber antisemitische Inhalte weiter zu verbreiten, können dekonstruierte Inhalte gepostet werden, um über Antisemitismus aufzuklären, gegen Antisemitismus Stellung zu beziehen und Solidarität gegenüber denjenigen Personen oder Institutionen zu zeigen, die mit antisemitischen Inhalten angegriffen werden. Mit der Veröffentlichung von dekonstruierten Inhalten könnte die Technologie sozialer Medien im Sinne einer „affirmativen Sabotage“ (Spivak 2012) zu Bildungszwecken genutzt werden.

Monika Hübscher, wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Fakultät für Bildungswissenschaften der Universität Duisburg-Essen, AG Migrations- und Ungleichheitsforschung, Doktorandin an der University of Haifa, Israel. Sie ist Mitherausgeberin des Sammelbandes „Antisemitism on Social Media“ (2022). Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Antisemitismus und Jugend, Antisemitismus in den sozialen Medien, Holocaust-Education

Nicolle Pfaff, Prof'in Dr'in, Professorin der AG Ungleichheits- und Migrationsforschung der Fakultät für Bildungswissenschaft an der Universität Duisburg-Essen. Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: bildungsbezogene Ungleichheit, Bildung in der Migrationsgesellschaft, Jugend und Politik, Schule und Segregation, qualitative Forschungsmethoden und Methodentriangulation

Literatur

- Bernstein, Julia (2018). „Mach mal keine Judenaktion“ Herausforderungen und Lösungsansätze in der professionellen Bildungs- und Sozialarbeit gegen Antisemitismus. Online verfügbar unter www.frankfurt-university.de/antisemitismusschule (abgerufen am 21.11.2023).
- Beyari, Hasan (2023). The Relationship between Social Media and the Increase in Mental Health Problems. *International journal of environmental research and public health* 20(3), 2383. <https://doi.org/10.3390/ijerph20032383>.
- Braghieri, Luca/Levy, Ro'ee/Makarin, Alexey (2022). Social Media and Mental Health. *American Economic Review* 112 (11), 3660–3693.
- CCDH – Center for Countering Digital Hate, Failure to Protect (2021). How Tech Giants Fail to Act on User Reports of Antisemitism. Online verfügbar unter <https://www.counterhate.com/failuretoprotect> (abgerufen am 21.11.2023).
- Daneels, Rowan/Vanwynsberghe, Hadewijch (2017). Mediating social media use: Connecting parents' mediation strategies and social media literacy. *Cyberpsychology* 11(3). Online verfügbar unter <https://cyberpsychology.eu/article/view/8560/7729> (abgerufen am 21.11.2023).
- FRA - European Union Agency for Fundamental Rights (2018). Experiences and perceptions of antisemitism. Second survey on discrimination and hate crime against Jews in the EU. Online verfügbar unter https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra_uploads/fra-2018-experiences-and-perceptions-of-antisemitism-survey_en.pdf (abgerufen am 21.11.2023).
- Garland, Joshua/Ghazi-Zahedi, Keyan/Young, Jean-Gabriel/Hébert-Dufresne, Laurent/Galesic, Mirta (2022). Impact and dynamics of hate and counter speech online. *EPJ Data Sci* 11 (3). <https://doi.org/10.1140/epjds/s13688-021-00314-6>.
- Hübscher, Monika (2021). Meldeverfahren als Strategien gegen Antisemitismus in den Sozialen Medien? In: Marc Grimm/Stefan Müller (Hg.). *Bildung gegen Antisemitismus. Spannungsfelder der Aufklärung*. Frankfurt am Main, Wochenschau Verlag, 102–116.
- Hübscher, Monika (2023). Algorithmic Antisemitism on Social Media. In: Mark Weitzman/ Robert J. Williams/ James Wald (Hg.). *The Routledge History of Antisemitism*. New York, Routledge 364–372. <https://doi.org/10.4324/9780429428616-40>.

- Hübscher, Monika/von Mering, Sabine (2022). A Snapshot of Antisemitism on Social Media in 2021. In: Monika Hübscher/Sabine von Mering (Hg.). *Antisemitism on Social Media*. London/New York, Routledge, 5–17. <https://doi.org/10.4324/9781003200499-2>.
- Hübscher, Monika, Kaddor, Lamya/Pfaff, Nicolle (2021). „Ich weiß, dass sie existieren...“ Kontexte der Begegnung junger Menschen mit jüdischem Leben. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 44–45/2021, 49–54.
- Jacobs, Lisa Johanne (2020). Antisemitismus im Internet. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). *Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Antisemitismus, Band 8*. Jena, 192–201.
- Kaur, Simarjeet/Kaur, Kamaljeet/Aprajita, Ms./Verma, Rohan/Pangkaj, Mr. (2022). Impact of Social Media on Mental Health of Adolescents, *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13, 779–783. Online verfügbar unter <https://www.pnrjournal.com/index.php/home/article/view/2441/2090> (abgerufen am 21.11.2023).
- Lange, Armin/Mayerhofer, Kerstin/Porat, Dina/Schiffmann, Lawrence H. (2019). Executive Summary. In: Armin Lange/Kerstin Mayerhofer/Dina Porat/Lawrence H. Schiffmann (Hg.). *Volume 1 Comprehending and Confronting Antisemitism*. Berlin/Boston, De Gruyter, 13–18.
- MpFS/Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2022a). JIM-Studie 2022. Online verfügbar unter https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf. (abgerufen am 21.11.2023)
- MpFS/Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.). (2022b). JIMplus-Studie 2022. *Kindheit, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger*. Online verfügbar unter <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/jimplus-2022/>.
- Munn, Luke (2020). Angry by design: toxic communication and technical architectures. *Humanities and Social Sciences Communications* 7. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00550-7>.
- Salzborn, Samuel/Kurth, Alexandra (2019). Antisemitismus in der Schule. Erkenntnisstand und Handlungsperspektiven. TU Berlin/Justus-Liebig-Universität Giessen. Online verfügbar unter <https://www.tu-berlin.de/fileadmin/i65/Dokumente/Antisemitismus-Schule.pdf> (abgerufen am 21.11.2023).
- Schwarz-Friesel, Monika (2019). *Judenhass im Internet. Antisemitismus als kulturelle Konstante und kollektives Gefühl*. Berlin/Leipzig, Hentrich & Hentrich.
- Spivak, Gayatri Chakravorty (2012). *An Aesthetic Education in the Era of Globalization*. Cambridge, Harvard University Press.
- Syam, Hamdani M./Nurrahmi, Febri (2020). “I Don’t Know If It Is Fake or Real News”. How Little Indonesian University Students Understand Social Media Literacy. *Journal Komunikasi. Malaysian Journal of Communication* 36(2), 92–105. Online verfügbar unter <https://ejournal.ukm.my/mjc/article/view/36189> (abgerufen am 21.11.2023).
- Williams, Matthew (2021). *The Science of Hate. How prejudice becomes hate and what we can do to stop it*. London, Faber & Faber.

AKTUELLES AUS DER FORSCHUNG

Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken

In der Rubrik „Aktuelles aus der Forschung“ präsentieren wir Kurzzusammenfassungen ausgewählter wissenschaftlicher Publikationen internationaler Autor*innen. In alphabetischer Reihenfolge vorgestellt werden wissenschaftliche Studien, Artikel und Bücher zum Schwerpunktthema „Netzkulturen und Plattformpolitiken“ aus dem Bereich „Rechtsextremismus- und Demokratieforschung“ sowie aus dem Bereich „Vielfalt, Engagement und Diskriminierung“. Die Inhalte der jeweiligen Publikationen werden entweder zusammengefasst wiedergegeben und/oder es werden Passagen direkt aus den angegebenen Originalquellen zitiert; diese Stellen sind dann mit Anführungszeichen versehen.

Bereich „Rechtsextremismus- und Demokratieforschung“

Ebner, Julia (2023). Massenradikalisierung. Wie die Mitte Extremisten zum Opfer fällt

Über die Publikation

In ihrem Buch beleuchtet die Rechtsextremismus- und Radikalisierungsexpertin Julia Ebner die Netzwerke, Inhalte und Strategien radikalisierte politischer Submilieus.

Methode

Das Buch besteht aus mehreren Kapiteln mit Reportage-ähnlichem Charakter. Mit teils investigativen Recherchen wie verdeckten On- und Offlineinfiltrationen von Netzwerken und Veranstaltungen, aber auch durch Vorortbeobachtungen und die Auswertung von Social-Media-Aktivitäten werden relevante aktuelle politische Submilieus beschrieben.

Zentrale Befunde/Aussagen

Julia Ebner beschreibt den Weg des Mainstreaming-Prozesses von „randständigen Subkulturen“ (S.282), die zu internationalen Netzwerken heranwuchsen, alternative Mediensysteme etabliert haben und von dort Stück für Stück in die öffentlichen Diskurse eingesickert sind und einen politischen Kulturkampf befeuert haben, der relevante Teile der amerikanischen und europäischen Gesellschaften erfasst hat. Entlang der Bruchlinien Antidiskriminierung, Geschlechtergleichheit, Queer-Rechte, Klimaschutz und Impfstoffakzeptanz erleben wir das Aufkommen und Wachsen von „hyperpolarisierten Communitys“ (S.293). Diese diffundieren im Kontext der multiplen Krisenlagen (Corona, der russische Angriffskrieg, die Debatte um Migration und den Klimaschutz) immer erfolgreicher in vormals politisch eher voneinander entfernte Milieus. Den sozialen Medien kommt während des gesamten Prozesses der Massenradikalisierung eine zentrale Rolle zu.

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://www.suhrkamp.de/buch/julia-ebner-massenradikalisierung-t-9783518473146>

Quelle

Ebner, Julia (2023). Massenradikalisierung. Wie die Mitte Extremisten zum Opfer fällt. Berlin, Suhrkamp.

Hoven, Elisa (2023). Das Phänomen „Digitaler Hass“. Ein interdisziplinärer Blick auf Ursachen, Erscheinungsformen und Auswirkungen

Über die Publikation

Der Sammelband von Elisa Hoven gibt einen Einblick in die rechts- und sozialwissenschaftliche Forschung zum Phänomen des digitalen Hasses. Er bildet eine Grundlage für differenzierte Diskussionen über die strafrechtliche Reaktion auf Hasskommentare und die Notwendigkeit weiterer Reformen.

Methode

Der interdisziplinäre Band ist das Resultat einer Tagung, die 2021 an der Universität Leipzig organisiert wurde und führt in neun Texten Erkenntnisse aus Sozial-, Kommunikations- und Medienwissenschaft, Linguistik und Kriminologie zusammen, die sich mit zunehmendem digitalen Hass auseinandersetzen.

Zentrale Befunde/Aussagen

Der Band beleuchtet den Begriff des digitalen Hasses und seine Abgrenzung zum eher gruppenbezogenen Phänomen der „Hate Speech“. Darüber hinaus wird eine Interviewstudie mit Adressat*innen und Verfasser*innen digitaler Hasskommentare vorgestellt. Die Ergebnisse geben Aufschluss über das Erleben und die Auswirkungen aus der Perspektive der Betroffenen, aber auch über die Motivation und Vorgehensweise der Verfasser*innen. Darüber hinaus werden sichtbare Hasskommentare in moderierten Online-Foren sowie die Hassdichte und Art von Hasskommentaren auf den Facebook-Seiten reichweitenstarker deutscher Medien untersucht. Ebenso wird das Ausmaß von Hasskommentaren in weniger regulierten Facebook-Gruppen analysiert. Zudem wird gezeigt, dass Kommunikation in sozialen Medien emotional ist, Emotionen weckt und Nährboden für politische oder religiöse Radikalisierung sein kann. Bei der Betrachtung koordinierter Hasskampagnen im Internet zeigt sich, dass Hass nicht nur das Ergebnis emotionaler Empörung ist, sondern auch strategisch eingesetzt wird. Außerdem wird untersucht, inwieweit Anonymität die Entscheidung beeinflusst, Hass im Internet zu verbreiten. Abschließend wird die besondere Bedeutung von gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit im Internet dargestellt.

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/9783748930396/das-phaenomen-digitaler-hass>

Quelle

Hoven, Elisa (2023). Das Phänomen „Digitaler Hass“. Ein interdisziplinärer Blick auf Ursachen, Erscheinungsformen und Auswirkungen. Baden-Baden, Nomos Verlag.

Jungkunz, Sebastian (2023). Politischer Extremismus. Struktur und Ursachen links- und rechtsextremer Einstellungen in Deutschland

Über die Publikation

Die Monografie ist der politikwissenschaftlichen Extremismustheorie verpflichtet und verteidigt diese gegen Generalkritik. Vor allem die Kapitel, die konzeptionelle Grundlagen sowie Ideologie- und Bewegungsgeschichte behandeln, enthalten einige diskutabile Einschätzungen und teils wenig begründete Aussagen. Interessant sind die empirischen Befunde, die methodisch sauber hergeleitet werden und viel differenzierter als die theoretischen Vorannahmen sind.

Methode

Analysiert werden die multivariaten Zusammenhänge und Einflussfaktoren von Einstellungen, die in repräsentativen Bevölkerungsbefragungen gemessen wurden. Die Auswertungen sind gestützt auf die GLES-Wahlkampfpanels aus den Jahren 2009, 2013 und 2017 sowie auf die Studie zu u. a. politischen Einstellungen im wiedervereinigten Deutschland aus den Jahren 1994, 1998 und 2002 (vgl. S. 13).

Zentrale Befunde/Aussagen

Der Autor stellt fest, dass Linksextremist*innen und Rechtsextremist*innen häufig einen ähnlichen sozialen Hintergrund hätten. Dabei stützt er sich auf ältere Befunde, u. a. jene von Seymour Martin Lipset aus dem Jahr 1959 (S. 52). Des Weiteren wird davon ausgegangen, dass „auf beiden Seiten des politischen Spektrums“ ideologische Gemeinsamkeiten bestünden und Extremist*innen „oft auch die gleiche psychologische Verfassung“ haben (S. 51–88). Die datengestützten Analysen zu links- und rechtsextremistischen Einstellungen zeigen allerdings, dass Unterschiede hinsichtlich der verstärkenden Faktoren bestehen. So seien linksextreme Einstellungen stark von finanziellen Sorgen der Befragten sowie von ihrer wahrgenommenen Zugehörigkeit zu einer benachteiligten Gruppe in der Gesellschaft beeinflusst, während die Übernahme von rechtsextremen Einstellungen vor allem durch materialistische Wertorientierungen und eine tief verwurzelte Erosion der demokratischen Unterstützung geprägt werde (S. 173–229).

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-22747-9>

Quelle

Jungkunz, Sebastian (2023). Politischer Extremismus. Struktur und Ursachen links- und rechtsextremer Einstellungen in Deutschland. Wiesbaden, Springer VS.

Leidig, Eviane (2023). The women of the far right. Social media influencers and online radicalization

Über die Publikation

Die Soziologin Eviane Leidig taucht tief in den digitalen Kosmos rechter Influencerinnen ein. Dabei untersucht sie die Frage, welche Rolle diese Frauen innerhalb der – zumindest in der öffentlichen Wahrnehmung – doch sehr männlich dominierten rechten Szene spielen.

Methode

Über drei Jahre hat Leidig rechte Influencerinnen-Kanäle in den sozialen Medien beobachtet und analysiert. Ihr methodischer Ansatz entspricht einer Art „digitalen Ethnographie“. Ergänzend gibt es Expertise-Interviews und ein Gespräch mit einer ehem. rechten Influencerin und nunmehr „Aussteigerin“.

Zentrale Befunde/Aussagen

Im Hauptteil ihres Buches folgt Leidig mit detaillierten Beschreibungen und Beispielen dem chronologischen Ablauf vom Eintritt über die Radikalisierung bis hin zu den Herausforderungen des Austritts aus diesem sehr spezifischen rechtsextremen Kosmos. Dabei unterstreicht sie mehrfach die Bedeutung rechtsextremer Influencerinnen bei der Errichtung und Stärkung eines globalen Alt-Right-Netzwerkes (S. 169). Eine zentrale Rolle spielt hierbei auch das Medium ihrer Propaganda (YouTube, Instagram etc.), da es sich um herkömmliche Online-Plattformen handelt, über die viele Interessierte erreicht werden (S. 217). Hinzu kommt, dass die Möglichkeit eines effektiven Widerstands gegen diese Form der rechten Propaganda im digitalen Raum eingeschränkt ist (S. 171). Strategisch ist insbesondere die Mischung von Lifestyle und Alltäglichem mit politischen Inhalten bemerkenswert: „At the end of the day, these far-right women influencers serve as propagandists. Underneath their personal stories of disavowing feminism and feeling the pain of losing friends and family after being red-pilled, they are promoting the ideological agenda of an exclusionary movement“ (S. 203f.). Weiterhin macht Leidig auf Ambivalenzen und Widersprüche innerhalb des rechten Influencerinnentums aufmerksam: So etwa könnten viele dieser Frauen ohne die feministischen Errungenschaften der letzten Jahrzehnte diese Position gar nicht einnehmen. Leidig attestiert eine „generational amnesia“ (S. 201).

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://www.degruyter.com/document/doi/10.7312/leid21016/html>

Quelle

Leidig, Eviane (2023). The women of the far right. Social media influencers and online radicalization. New York, Columbia University Press.

Leimbach, Katharina (2023). Doing Radikalisierung. Eine rekonstruktive Untersuchung der Extremismusprävention

Über die Publikation

Tragen Akteur*innen der Präventionsarbeit durch ihr spezifisches Vorwissen und gesellschaftliche und institutionelle Vorstellungen zur Konstruktion des gesellschaftlichen Problems der Radikalisierung zum Teil selbst bei? Dieser Frage geht Katharina Leimbach in ihrem Buch „Doing Radikalisierung“ nach.

Methode

Mittels leitfadengestützten Interviews wurden 28 professionelle Präventionsakteur*innen zu ihrer Arbeit und den daraus erwachsenen Erfahrungen befragt. Zusätzlich wurden 15 Adressat*innen von Präventionsmaßnahmen biografisch-narrativ interviewt. Im Zentrum der Untersuchung standen intervenierende Präventionsmaßnahmen in Form von Deradikalisierungs- und Ausstiegsprogrammen.

Zentrale Befunde/Aussagen

Die Interviews mit den Praktiker*innen zeigt deutlich, dass sich in Deutschland ein institutionalisiertes Erfahrungswissen zu rechtsextremem Radikalisierung etabliert hat. Die Autorin kritisiert, dass jene Praktiker*innen Rechtsextremismus als soziales Problem von vor allem Männern in prekären Lebenslagen mit hoher (multipler) sozialer Belastung verorten und damit stark individualisieren. Auch sozialstrukturellen Problemen, wie fehlenden Männlichkeitsvorbildern, wird eine Verantwortung zugesprochen. Rechtsextremismus als ideologisches Problem rückt so in den Hintergrund und es wird eine Hilfsbedürftigkeit von Adressat*innen konstruiert, die das Opfer-Täter-Bild von Radikalierten als Bildungsverlierer*innen und Deindustrialisierungsoffer reproduziert und festigt. Islamismus wird deutlich diffuser wahrgenommen. Die Islamismusprävention kann dagegen auf weniger detailliertes Wissen und verankerte Erfahrungen zurückgreifen und stellt Problemgruppen, Radikalisierungsgründe und Ausstiegsverläufe komplexer und diverser dar. Die Autorin kommt zu dem Schluss, dass sowohl Präventionsprojekte als auch wissenschaftliche Forschungen Mitproduzent*innen der eindimensionalen Problematisierung von Rechtsextremismus und Islamismus seien.

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

https://www.beltz.de/fachmedien/sozialpaedagogik_soziale_arbeit/produkte/details/49421-doing-radikalisierung.html

Quelle

Leimbach, Katharina (2023). Doing Radikalisierung. Eine rekonstruktive Untersuchung der Extremismusprävention. Weinheim, Beltz Juventa.

Neumann, Peter R. (2023). Logik der Angst. Die rechtsextreme Gefahr und ihre Wurzeln

Über die Publikation

In seinem jüngsten Buch widmet sich der Terrorismusexperte Peter Neumann der Analyse des Rechtsextremismus als einem globalen, vielfältigen und widersprüchlichen Phänomen. Neumanns Analyse erschöpft sich nicht in einer Aneinanderreihung von Ereignissen, Konjunkturen und Detailwissen, sondern nimmt das große Bild in den Blick, indem er die Wurzeln und Logiken des Rechtsextremismus untersucht. Die Abhandlung vermittelt die Vielfältigkeit des Phänomens in einer klug strukturierten Weise und stellt ein wichtiges – wenn auch voraussetzungsvolles – Überblickswerk dar.

Methode

Neumanns Buch ist als eine ordnende und vertiefende Meta-Studie im Bereich der Rechtsextremismusforschung zu verstehen. Im ersten Teil des Buches setzt er sich mit Traditionalismus, der Konservativen Revolution und der Neuen Rechten auseinander und kombiniert verschiedene Forschungsstände zu relevanten Facetten des Rechtsextremismus. Die zweite Hälfte des Buchs ist stärker essayistisch und wartet mit debattierbaren Ansätzen zur Einhegung des Phänomens auf.

Zentrale Befunde/Aussagen

Das Buch hat zum Ziel, einen „Beitrag zur analytischen Durchdringung des Rechtsextremismus zu leisten“ (S. 158), indem es seine Wurzeln, die in den Kapiteln Pessimismus, Ordnung und Identität zusammengefasst werden, untersucht und dabei bestehendes Wissen neu ordnet. Es folgen vier Kapitel zu den Logiken des Rechtsextremismus: Angst, Flucht, Kampf und Macht. Im Zentrum steht dabei die titelgebende „Logik der Angst“, die Neumann aus zwei Perspektiven beschreibt: die Angst der Menschen vor gesellschaftlichem Wandel, die eine Nachfrage nach rechtsextremen Alternativen begründet; und die Angst, die Rechtsextreme erst schüren, um mit der Beschwörung von Bedrohungsszenarien Menschen in ihre Hände zu treiben. Neumann bringt widersprüchliche Elemente des Rechtsextremismus, wie Straßenkampf und Rückzug, innere Migration und Terrorismus in einer Narration zusammen. Als „negatives Spiegelbild der liberalen Moderne“ (S. 19) sei der Kampf gegen den Rechtsextremismus eine Aufgabe, „die niemals endet“ (S. 167).

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://www.rowohlt.de/buch/peter-r-neumann-logik-der-angst-9783737101837>

Quelle

Neumann, Peter R. (2023). Logik der Angst. Die rechtsextreme Gefahr und ihre Wurzeln. Berlin, Rowohlt.

Yazar, Mahir/Haarstad, Håvard (2023). Populist far right discursive-institutional tactics in European regional decarbonization

Über die Publikation

Der Beitrag ist in Co-Autorenschaft des Sozialwissenschaftlers Mahir Yazar und des Professors für Humangeografie Håvard Haarstad der Universität Bergen entstanden und im August 2023 in der wissenschaftlichen Zeitschrift Political Geography erschienen.

Methode

Die Autoren widmen sich der Frage, welche rhetorischen Strategien populistische, rechtsextreme Parteien anwenden, um Klimaschutz und die Energiewende zu verzögern. Hierfür vergleichen sie die konservative Volkspartei Estlands (EKRE), die Alternative für Deutschland (AfD) und Polens Recht und Gerechtigkeit (PiS) bezüglich ihrer zwischen 2014 und 2021 genutzten Taktiken, um die Dekarbonisierung der kohlenstoffintensiven Landesregionen zu verzögern.

Zentrale Befunde/Aussagen

Die Autoren argumentieren, dass die populistischen Taktiken rechtsextremer Parteien nicht statisch oder linear, sondern dynamisch und multidimensional sind. Dennoch typisieren sie drei Taktik-Kategorien: 1. die Politisierung der Dekarbonisierung durch rechtsextreme Narrative, 2. die Umrahmung mit kulturellen Werten und 3. die Destabilisierung von Institutionen. Trotz einiger Unterschiede im Selbstverständnis und Agieren setzen alle drei Parteien auf offensive Gegenreaktionen zu europäischer und progressiver Politik und wenden eine antidemokratische Rhetorik einschließlich menschenfeindlicher und nationalistischer Argumentation an, um gegen Klimawandel und Dekarbonisierung zu mobilisieren. Insgesamt deuten die Ergebnisse darauf hin, dass sich kohlenstoffintensive Regionen als besonders anschlussfähig für die populistische Agitation rechtsextremer Parteien erweisen und ihnen daher die Möglichkeit bieten könnten, die Energiewende weiter auszubremsen.

Die vollständige Publikation finden sie hier:

https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0962629823001142?ref=pdf_download&fr=RR-2&rr=80dbd3a63d63bb44#cor1

Quelle

Yazar, Mahir/Haarstad, Håvard (2023) Populist far right discursive-institutional tactics in European regional decarbonisation. Political Geography 105, 102936.

Bereich „Vielfalt, Engagement und Diskriminierung“

Hadas Zur & Hatuka Tali (2023). Local-digital activism: Place, social media, body, and violence in changing urban politics

Über die Publikation

„Dieser Artikel zeigt, wie soziale Medien neue Formen kleinerer Protestveranstaltungen ermöglichen und wie sie genutzt werden, um die Stadtpolitik zu beeinflussen.“ (S. 1) Vor allem wird untersucht, inwiefern die Darstellung von Gewalt eine wichtige Rolle beim „lokalen-digitalen Aktivismus“ spielt.

Methode

„Dieser Artikel konzentriert sich auf kleine Proteste, bei denen Aktivisten verschiedene Praktiken anwenden, um die lokale und städtische Politik zu beeinflussen.“ (S. 1) Diese werden anhand von geografischen und ethnografischen Arbeiten, ausführlichen Interviews (N=24) und einer Inhaltsanalyse von Social-Media-Kanälen und -Beiträgen (N=282) untersucht.

Zentrale Befunde/Aussagen

Die Studie zeigt, dass der Einsatz von Gewalt im lokal-digitalen Aktivismus strategisch und absichtlich erfolgt. Der Wettbewerb um Sichtbarkeit in den sozialen Medien fördert gewalttätige Praktiken. Die Inszenierung von Gewaltspektakeln erregt wiederum öffentliche und mediale Aufmerksamkeit, steigert die Sichtbarkeit in den sozialen Medien, entfacht öffentliche Debatten, stärkt die Dominanz des öffentlichen und virtuellen Raums und ruft bei Online-Publikum Wut und Engagement hervor. (S. 10) Die Ergebnisse zeigen, dass verschiedene Gruppen (rechte und bürgerliche Aktivist*innen) ähnliche Verfahren anwenden. Sie setzen gewalttätige digitale Praktiken ein, um gegenhegemoniale Diskurse sowie beleidigende und gewalttätige Erzählungen zu verbreiten, um Hass zu schüren und Machtverhältnisse zu verändern. (S. 11)

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/20563051231166443>

Quelle

Zur, Hadas/Hatuka, Tali (2023). Local-digital activism: Place, social media, body, and violence in changing urban politics. *Social Media + Society* 9(2), <https://doi.org/10.1177/20563051231166443>.

Kiess, Johannes/Wetzel, Gideon (2023). Antifeminismus und Queerfeindlichkeit in der Sächsischen Telegram-Szene

Über die Publikation

Der aktuelle Digital Report des Else Frenkel Brunswik Instituts analysiert die neuesten Entwicklungen der rechtsextremen und verschwörungsideologischen Online-Mobilisierung in Sachsen. Neben der allgemeinen Beschreibung aktiver Gruppen und Kanäle, Zu- und Abgänge, der Nachrichtendichte und Vernetzung werden Diskursverschiebungen und die inhaltliche Verknüpfung von Themen betrachtet.

Methode

Die Datengrundlage beruht auf einer seit März 2022 möglichst umfassenden Sammlung und Beobachtung rechter und verschwörungstheoretischer Telegram-Kanäle und Gruppen durch das EFBI in Kooperation mit dem Projekt „Digitales Monitoring“ der Amadeo-Antonio-Stiftung. Seit Herbst 2022 wird zur Inhaltsanalyse ein computergestütztes Topic-Modeling-Verfahren eingesetzt.

Zentrale Befunde/Aussagen

Allgemein sind in den letzten Monaten nur geringfügige Veränderungen in der digitalen rechtsextremen und verschwörungsideologischen Szene in Sachsen festzustellen. *Wetzel und Kiess* schreiben: „Ein milieuübergreifend mobilisierendes Thema ist derzeit nicht in Sicht. Einig ist man sich lediglich in der grundsätzlichen Verachtung der liberalen Demokratie“ (S. 6). In Bezug auf das Schwerpunktthema Antifeminismus und Queerfeindlichkeit kommt *Künne* in ihrem Beitrag zur Onlinemobilisierung in Nordsachsen zu dem Schluss, dass antifeministische und queerfeindliche Inhalte in den untersuchten Telegram-Kanälen zwar vergleichsweise selten sind, jedoch Schlagworte wie „Genderwahn“, „Regenbogenideologie“ oder die beschworene Gefahr einer „Frühsexualisierung“ als wichtige „Brückennarrative“ (S. 7) innerhalb der Szene und darüber hinaus dienen. Unter anderem das Motiv des „Kinderschutzes“ wird auch im Beitrag von *Niendorf und Wetzel* unter die Lupe genommen. Sie resümieren: „In den analysierten Nachrichten zeigt sich eindrucksvoll die Bedeutung der Ordnungskategorie Geschlecht für rechtes Denken. Sexuelle und geschlechtliche Vielfalt steht hier für Bedrohung, ‚Zersetzung‘, Erniedrigung und Chaos in der Gesellschaft.“ (S. 16)

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

https://efbi.de/files/efbi/pdfs/Digital%20Reports/2023_EFBI_Digital%20Report_2023_3.pdf

Quelle

Kiess, Johannes/Wetzel, Gideon (2023). Antifeminismus und Queerfeindlichkeit in der Sächsischen Telegram-Szene. EFBI Digital Report. 2023-3.

Kollodzieyski, Tanja/Dieckmann, Janine (2020). Empowerment, Emanzipation und Alltag: Das Inklusionsprojekt @54Kontraste

Über die Publikation

In dem Artikel wird anhand des Twitter-Projekts @54 Kontraste exemplarisch dargestellt, welche Möglichkeiten und Herausforderungen digitale Plattformen für die Ziele der Inklusionsbewegung bieten. Das Projekt @54 Kontraste bot 54 Wochen lang 54 verschiedenen Menschen mit Behinderung jeweils eine Woche lang eine Plattform, um über deren Erfahrungen zu berichten.

Methode

Kollodzieyski und Dieckmann legen den sozialwissenschaftlichen Forschungsstand darüber dar, welche Bilder von Behinderung gesellschaftlich dominieren. Sie erklären, wie durch diese Bilder von Behinderung Ungleichbehandlung und Diskriminierung von Menschen mit Behinderung legitimiert werden. Anschließend beschreiben sie, wie sich die Inklusionsbewegung im Kampf gegen diese Diskriminierung von Menschen mit Behinderung entwickelt hat und für welches gegensätzliche Verständnis von Behinderung die Inklusionsbewegung eintritt. Im weiteren Verlauf analysieren sie die Möglichkeiten und Herausforderungen des Projekts @54 Kontraste für die Ziele der Inklusionsbewegung.

Zentrale Befunde/Aussagen

In der Analyse der auftretenden Probleme des Projekts @54 Kontraste wurde deutlich, dass das Ernstnehmen vielfältiger Perspektiven auch bedeutet, allen Community-Mitgliedern einen Vertrauensvorschuss zu geben. Fazit der Autorinnen ist: „Es gibt nicht die eine Gruppe von behinderten Menschen, die geschlossen, homogen und gegenseitig solidarisch ist. Menschen mit Behinderung ist eine sozial konstruierte Kategorie, der eine riesige Vielfalt an Menschen zugerechnet wird, mit unterschiedlichsten körperlichen und psychischen Voraussetzungen und Einschränkungen. Dass Differenzierungen zwischen Subgruppen stattfinden und verschiedene Sichtweisen von Anderssein vorherrschen, bildet sich auch auf digitalen Plattformen wie Twitter ab. Dennoch ermöglichen digitale Plattformen vielfältige Perspektiven von Menschen mit Behinderung auf Behinderung und behindert, selbstbestimmt sichtbar zu machen.“ (S. 526)

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://doi.org/10.1515/fjsb-2020-0044>

Quelle

Kollodzieyski, Tanja/Dieckmann, Janine (2020). Empowerment, Emanzipation und Alltag: Das Inklusionsprojekt @54 Kontraste. *Forschungsjournal Soziale Bewegungen* 33(2), 520–527.

Lupu, Yonatan et al. (2023). Offline events and online hate

Über die Publikation

In dieser Studie wurde der Zusammenhang zwischen Online-Hassreden und Offline-Trigger-Events auf verschiedenen sozialen Medienplattformen untersucht. Es wurden drei Plattformen mit einem höheren Maß an Inhaltsmoderation analysiert: Facebook, VKontakte und Instagram; und drei mit einem geringeren Maß an Moderation: Gab, Telegram und 4Chan. Ziel war es, zu verstehen, ob die Reaktion von Online-Hassreden auf Offline-Trigger-Events auf stärker bzw. weniger moderierten Plattformen unterschiedlich ausfällt. Weiterhin wurde untersucht, ob die sich online verbreitende Hassrede gegen bestimmte Ziele in direktem Zusammenhang mit den Trigger-Events steht.

Methode

Zwischen Juni 2019 und Dezember 2020 wurden englische Textdaten von Hass-Communitys auf Social-Media-Plattformen mittels computational methods erhoben. Eine Supervised-Machine-Learning-Analyse ermöglichte es, zwischen verschiedenen Typen von Online-Hassrede zu unterscheiden, nämlich Hassrede gegen Race, Geschlecht, Religion, Geschlechtsidentität/sexuelle Orientierung, Einwanderung, Ethnizität/Identität/Nationalismus und Antisemitismus.

Zentrale Befunde

Die Ergebnisse zeigen, dass auf Offline-Trigger-Events wie (Black Lives Matter-)Proteste und Wahlen (in den USA) häufig eine Zunahme von Online-Hassrede folgt, die scheinbar wenig mit dem zugrunde liegenden Ereignis zu tun haben. Dies geschieht sowohl auf sozialen Medienplattformen mit hoher als auch mit niedriger Moderation. Insgesamt nahm Online-Hassrede im Untersuchungszeitraum auf Social-Media-Plattformen trotz der Moderationsbemühungen zu, insbesondere in der zweiten Hälfte des Jahres 2020. Die häufigste Art von Hassrede richtete sich gegen Race.

Die vollständige Publikation finden sie hier:

<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0278511>

Quelle

Lupu, Yonatan/Sear, Richard/Velasquez, Nicolas/ Leahy, Rhys/Johnson Restrepo, Nicholas/Goldberg, Beth/Johnson, Neil F. (2023). Offline events and online hate. PLoS ONE 18(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0278511>.

Spiecker, Indra/Towfigh, Emanuel (2023). Automatisch benachteiligt

Über die Publikation

Spiecker & Towfigh legen ein Rechtsgutachten dazu vor, inwiefern die aktuelle deutsche und europäische Gesetzgebung Schutz vor Diskriminierung durch algorithmische Entscheidungssysteme (ADM-Systeme) bietet und wie Diskriminierung durch den Einsatz von ADM-Systemen nachgewiesen werden kann.

Methode

Basierend auf dem Stand der sozialwissenschaftlichen und rechtlichen Literatur zu Ansprüchen und Möglichkeiten der Rechtsdurchsetzung bei Diskriminierung identifizieren die Autor*innen bestehende Herausforderungen und Schutzlücken.

Zentrale Befunde/Aussagen

Durch die Verbreitung verzerrter Datensätze und die fehlende Transparenz des Entscheidungsvorgangs sind diskriminierende Entscheidungen und deren Ursachen häufig nicht nachvollziehbar (S. 27ff.). Zudem erschwert Unsicherheit dazu, wem Diskriminierungen durch ADM-Systeme zuzurechnen sind, die Rechtsdurchsetzung (S. 29f). Im AGG vorgesehene Beweiserleichterungen sind aufgrund dieser Macht- und Informationsasymmetrie nicht ausreichend (S. 61). Zur Rechtsschutzverbesserung schlagen Spiecker und Towfigh Erweiterungen des AGG vor: die Begrenzung des Transparenzrisikos durch schneller greifende Beweiserleichterungen (S. 70f.), die Erweiterung des Anwendungsbereichs (S. 72ff.) und des Adressat*innenkreises des AGG (S. 76f.) sowie die Anpassung des Angemessenheitsmaßstabs zur Rechtfertigung von Benachteiligung (S. 77ff.). Um Schutzlücken zu schließen, sollten zudem Kompetenzen und Pflichten institutioneller Akteure erweitert werden (S. 79). Weitere Empfehlungen sind die Ausweitung behördlicher Aufsichtsbefugnisse (S. 95ff.) und Verpflichtungen der Verwender*innen zu Regulierungsmaßnahmen hinsichtlich Qualitäts- und Transparenzstandards (S. 98ff.).

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

https://www.antidiskriminierungsstelle.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/Rechtsgutachten/schutz_vor_diskriminierung_durch_KI.pdf?__blob=publicationFile&v=2

Quelle

Spiecker gen. Döhmann, Indra/Towfigh, Emanuel (2023). Automatisch benachteiligt. Das Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz und der Schutz vor Diskriminierung durch algorithmische Entscheidungssysteme. Rechtsgutachten im Auftrag der Antidiskriminierungsstelle des Bundes. Berlin.

Vodafone Stiftung Deutschland (2023). Kompetent in die Zukunft? Junge Menschen über ihre Vorbereitung auf ein Leben in Digitalität

Über die Publikation

Die Studie fragt junge Menschen nach ihren Erfahrungen und Erwartungen mit Blick auf das Leben in Digitalität (S. 3). Sie werden danach gefragt, wie sie ihre bisherige Ausbildung einschätzen, wie sie auf ihre Zukunft blicken, welche Kompetenzen sie für wichtig halten und wie sie die sogenannten 21st Century Skills beurteilen (ebd.).

Methode

Der Studie liegt eine Online-Befragung im Zeitraum 26.11.-12.12.2022 von 2.069 deutschsprachigen Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14 und 24 Jahren in Privathaushalten in Dtl. zugrunde. „Die Stichprobenziehung erfolgte als Quotenstichprobe. Die Quoten wurden so angelegt, dass die Stichprobe in den wesentlichen Merkmalen der Struktur der Grundgesamtheit entspricht.“ (S. 34)

Zentrale Befunde/Aussagen

Die Studie zeigt, dass 69% der befragten Jugendlichen dem Prozess der Digitalisierung und den gesellschaftlichen Veränderungen eine große Bedeutung beimessen. Digitale Kompetenzen werden von 79% als unverzichtbare Zukunftskompetenzen eingestuft (S. 10). Die Selbsteinschätzung der jungen Menschen erweist sich als durchaus reflektiert, „ein knappes Drittel der Befragten (30 Prozent) bezweifelt, Fake News erkennen zu können“ (ebd.). 52% der Befragten fühlen sich im Internet sehr sicher oder sicher, für den Schutz ihrer Daten sorgen zu können, während 48% bei Datenschutzfragen im Internet eher unsicher sind (S. 10). Die digitale Ausstattung an Schulen wird von 44% den Befragten bemängelt. Die digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte werden von 9% der Schüler*innen als schlecht, von 35% als weniger gut bewertet (S. 11).

Die vollständige Publikation finden Sie hier:

<https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/03/VSD-Jugendstudie-Kompetent-in-die-Zukunft.pdf>

Quelle

Vodafone Stiftung Deutschland (2023). Kompetent in die Zukunft? Junge Menschen über ihre Vorbereitung auf ein Leben in Digitalität. Düsseldorf, Vodafone Stiftung Deutschland.



Aktuelle Publikationen der Amadeu Antonio Stiftung

Katzen, Krieg und Creators



TikTok, Instagram, YouTube – audiovisuelle Plattformen sind erfolgreicher denn je. Unterhaltende Videos werden geteilt und bekommen Likes. Doch auch Desinformation und Hasspropaganda gehen zunehmend auf Sendung und werden tausendfach geklickt. Gleichzeitig fehlt es Multiplikator*innen der sozialen, pädagogischen und bildungspolitischen Arbeit oft an konkreten Handlungsempfehlungen zum Umgang mit Verschwörungserzählungen und Hassrede in sozialen Medien. Vor allem in Bezug auf TikTok als jüngste der relevanten Plattformen herrschen noch Berührungspunkte und Wissenslücken.

Das wollen wir ändern. Wir erklären grundlegende Funktionen und Mechanismen der Plattform, zeigen, welche Rolle Desinformationen auf TikTok spielen, und bieten Tipps und Tricks, um Desinformationen frühzeitig zu erkennen und damit umzugehen.

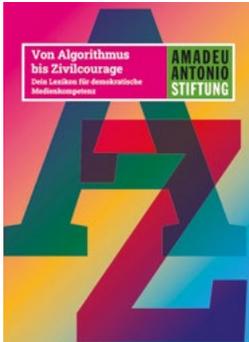
ModSupport – Der Guide für deine Kommentarspalte



Organisationen und Engagierte, die sich gegen Hass und für eine starke Zivilgesellschaft einsetzen, werden mit Stürmen aus digitalem Hass und abwertenden Kommentaren konfrontiert. Andere würden sich mehr Interaktion wünschen – sie kämpfen jedoch mit Desinteresse im Kommentarbereich. Es ist jeden Tag aufs Neue ein Balanceakt, einerseits auf Desinformation und Diskriminierung und andererseits auf Kritik und komplexe Fragen passende Antworten zu finden und stets angemessen zu reagieren. Das Moderationstool *ModSupport* hilft dabei!

Civic.net – Aktiv gegen Hass im Netz hat das Tool entwickelt, das den Umgang mit Hassrede erleichtert und dabei hilft, demokratische Diskussionen zu stärken. ModSupport hilft bei konkreten Kommentaren, bei der Professionalisierung deines Community-Managements oder dient einfach zur Inspiration: www.mod-support.de.

Von Algorithmus bis Zivilcourage. Dein Lexikon für demokratische Medienkompetenz



Ob bei Instagram oder an der Supermarktkasse – Diskriminierung fügt den Betroffenen großen Schaden zu. Deshalb ist es an uns allen, (digitale) Zivilcourage zu zeigen und Demokratie und Menschenrechte sowohl offline als auch online zu verteidigen. Die Tools hierfür können wir einfach erlernen und mit unseren Mitmenschen teilen.

Das Projekt firewall – Hass im Netz begegnen bietet Workshops und Fortbildungen an, um genau diese Zivilcourage und demokratische Debattenkultur im digitalen Raum zu üben und zu fördern. Dafür hat es ein bundesweites Netzwerk an Trainer*innen auf die Beine gestellt, die jungen Menschen, Lehr- und Fachkräften konkrete Handlungsstrategien für den Umgang mit Abwertung, Hass und Diskriminierung im Internet an die Hand gibt.

Diese Handreichung versammelt Informationen zum Thema, zum Projekt und ein Glossar: Von A wie Algorithmus bis Z wie Zivilcourage legt diese Broschüre den Fokus auf jene Begriffe, die in aktuellen Debatten um Mediennutzung demokratische digitale Kompetenzen im Zentrum stehen.

Menschenwürde online verteidigen: Onlineratgeber



Vom Umgang mit Hate Speech über den Aufbau einer Community bis hin zur Entwicklung und Umsetzung eigener Kampagnen in sozialen Netzwerken: Mit 33 Social-Media-Tipps für die Zivilgesellschaft unterstützt der Onlineratgeber gemeinnützige Organisationen in ihrem digitalen Engagement. Die praxisbezogenen Ratschläge sind aus den Erfahrungen entnommen, die die Amadeu Antonio Stiftung in der Auseinandersetzung mit Menschenfeind*innen in sozialen Netzwerken gesammelt hat. Sie werden vervollständigt durch Gastbeiträge von Expert*innen für Digitalkultur, Journalist*innen, Wissenschaftler*innen und Praktiker*innen der Demokratiewerkarbeit

im Netz: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/menschenwuerde-online-verteidigen-social-media-tipps-fuer-die-zivilgesellschaft/>.

Diese und weitere Publikationen finden Sie auf: www.amadeu-antonio-stiftung.de

SPENDENAUFTRUF

Unterstützen Sie Projekte und Forschung für eine demokratische Zivilgesellschaft im Netz!

Was wir wollen:

Unser Ziel ist eine Welt ohne Hass – ob aufgrund von Herkunft oder Hautfarbe, Geschlecht(sidentität) oder Religion. Eine Welt ohne Rassismus, Antisemitismus und andere Formen von Diskriminierung und Gewalt. Eine Welt ohne Nazis und Rechtsextreme jeglicher Couleur. Und vor allem: eine Welt mit Gleichwertigkeit und Demokratie – ohne Wenn und Aber. Das ist kein einfaches Ziel. Aber ein wichtiges. Deshalb arbeitet die Amadeu Antonio Stiftung auf mehreren Ebenen, damit aus dieser Vision Realität wird. Die Arbeit der Stiftung fällt in fünf Bereiche, die einander ergänzen: Unterstützung von Betroffenen, Projektförderung, Forschung, Information und Campaigning.

Was Sie tun können:

Es beginnt mit Ihrer Spende. Denn Spenden sind ein essentieller Bestandteil unserer Finanzierung. Und jede Spende sichert die Zukunft und Unabhängigkeit unserer Arbeit. Damit wir uns weiterhin gegen Rechtsextremismus, Antisemitismus und Rassismus engagieren können. Zusammen. Seien Sie dabei: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/spenden-und-stiften/>.

Spendenkonto:



GLS Gemeinschaftsbank eG
IBAN: DE32 4306 0967 6005 0000 00
SWIFT-BIC: GENODEM1GLS

Bitte geben Sie bei der Überweisung eine Adresse an, damit wir Ihnen eine Spendenbescheinigung zuschicken können.

**AMADEU
ANTONIO
STIFTUNG**

Was wir tun:

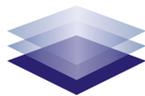
- Wir unterstützen Betroffene antisemitischer, rassistischer und rechter Gewalt finanziell – etwa mit dem Opferfonds Cura oder dem Sheroes-Fund.
- Wir fördern bundesweit Projekte, die sich für eine demokratische Zivilgesellschaft einsetzen. Besonders im ländlichen Raum.
- Wir forschen und monitoren zu den Themen Rechtsextremismus, Antisemitismus und Rassismus. Fachwissen, das in Studien, Broschüren und konkrete Forderungen einfließt.
- Wir sorgen dafür, dass diese Themen in der Öffentlichkeit bleiben: durch Pressearbeit, Social-Media oder Artikel auf Belltower.News, der journalistischen Plattform der Amadeu Antonio Stiftung. Aber auch durch konkrete pädagogische Arbeit und (Fort-)Bildung für Multiplikator*innen.
- Wir setzen uns dafür ein, dass die Perspektiven von Betroffenen rechter, antisemitischer und rassistischer Gewalt oben auf der Agenda bleiben – ob auf der Straße oder im Bundestag.

Das Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ) befindet sich in Trägerschaft der Amadeu-Antonio-Stiftung. Die Amadeu Antonio Stiftung ist Mitglied im Bundesverband Deutscher Stiftungen, anerkannter Träger der politischen Bildung und hat die Selbstverpflichtung der Initiative Transparente Zivilgesellschaft unterzeichnet.



Wir sind Mitglied von:

Mitglied im



Initiative
Transparente
Zivilgesellschaft



Der Stiftung folgen

www.amadeu-antonio-stiftung.de

twitter.com/AmadeuAntonio

facebook.com/AmadeuAntonioStiftung

instagram/amadeuantoniofoundation

tiktok.com/@amadeuantoniofoundation

youtube.com/c/AmadeuAntonioStiftung

linkedin.com/company/amadeu-antonio-stiftung

Impressum

Herausgeber:

Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ)

Redaktion:

Laura Dellagiacomma, Maik Fielitz, Marcel Jaspert, Fabian Klinker, Susanne Haldrich

Unter Mitarbeit von:

Mona Gusinde, Anahid Fabian, Katharina Batzing, Marica Francke, Matthias Heider, Viktoria Kamuf, Matthias Meyer, Judith Pape, Janina Wollmann

Verleger und Träger:

Amadeu Antonio Stiftung, Novalisstraße 12, 10115 Berlin

Wissenschaftlicher Beirat:

Prof. Dr. Manuela Bojadžijev (Humboldt-Universität zu Berlin), Prof. Dr. Gideon Botsch (Moses-Mendelssohn-Zentrum für europäisch-jüdische Studien an der Universität Potsdam), Dr. Hendrik Cremer (Deutsches Institut für Menschenrechte, Berlin), Prof. Dr. phil. Oliver Decker (Universität Leipzig), Univ.-Prof. Dr. Silke van Dyk (Friedrich-Schiller-Universität Jena), Prof. Dr. Wolfgang Frindte (Vorsitz, Friedrich-Schiller-Universität Jena), Prof. Dr. Nicole Harth (Ernst-Abbe-Hochschule Jena), Dr. phil. Dana Ionescu (Georg-August-Universität Göttingen), PD Dr. Steffen Kailitz (Hannah-Arendt-Institut für Totalitarismusforschung e.V. an der TU Dresden), Helmut Kellershohn (Duisburger Institut für Sprach- und Sozialforschung), Prof. Dr. Beate Küpper (Hochschule Niederrhein), apl. Prof. Dr. Thomas Ley (Goethe-Universität Frankfurt a. M.), Prof. Dr. Lars Rensmann (Universität Passau), Dr. Britta Schellenberg (Centrum für angewandte Politikforschung an der LMU München), Dr. Simon Teune (Institut für Protest- und Bewegungsforschung, Berlin), Dr. Milena Uhlmann (Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat)

Redaktionsanschrift:

Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ) | Tatzendpromenade 2a | 07745 Jena

Telefon: 03641-27 19 403 | Fax: 03641-27 18 307

E-Mail: mail@idz-jena.de | www.idz-jena.de

facebook.com/idzjena | twitter.com/idz_jena

Bezug: Die Publikation kann unter bestellung@idz-jena.de bestellt und unter www.idz-jena.de heruntergeladen werden. Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISSN für Print- und Online-Ausgabe: ISSN (Online): 2512-9716 | ISSN (Print): 2512-9732

Gestaltung: timespin Digital Communication GmbH

Finanziert durch: Thüringer Landesprogramm für Demokratie, Toleranz und Weltoffenheit



Thüringer Landesprogramm
für Demokratie,
Toleranz und Weltoffenheit

Freistaat
Thüringen  Ministerium
für Bildung,
Jugend und Sport

Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des TMBJS dar. Für inhaltliche Aussagen trägt der Autor/ die Autorin bzw. tragen die Autor/-innen die Verantwortung. Alle Rechte bleiben bei den Autor/-innen. Die Bildrechte liegen, sofern nicht anders ausgewiesen, bei den Autor/-innen.

WISSEN SCHAFFT DEMOKRATIE

Von Memes bis Gaming, von Algorithmen zum Metaverse: Die Digitalisierung schafft ihre eigenen Regeln und Kulturen, die sich massiv auf das demokratische Miteinander auswirken – sei es in Form von neuen Wegen der Partizipation oder auch in Form von polarisierenden Konflikten bis hin zu digital vermittelter Gewalt. Identitätsstiftende Funktionen spielen auch in digitalen Gemeinschaften eine besondere Rolle. Menschen, die sich vielleicht nie begegnet wären, finden hier zusammen, tauschen sich aus und entwickeln gemeinsame Werte und Normen. Gleichwohl entstehen neue Reibungspunkte, da die Nutzer*innen leicht auch mit konträren Positionen und Ideologien konfrontiert werden. Beides hat einen starken Einfluss in weite Teile der Gesellschaft, denn zwischen digital und analog zu trennen, ist heute ein Akt der Unmöglichkeit.

Dieser Band thematisiert das Wechselspiel von Netzkulturen und Plattformpolitiken. Seine Beiträge fragen nach den Logiken und Dynamiken ausgewählter Netzkulturen und werfen die Frage auf, wie diese mit der Strukturierung digitaler Räume zusammenhängen. Gerahmt werden die Beiträge von Reflexionen über das Verhältnis von Demokratie und Digitalisierung sowie zivilgesellschaftliches Engagement gegen Online-Hass und -Hetze. Was die Beiträge verbindet: Sie argumentieren aus wissenschaftlicher und praktischer Perspektive Ursprünge, Tendenzen und Auswirkungen des digitalen Hasses und des digitalen Empowerments mit den Moderationspraktiken der Social-Media-Plattformen und staatlichen Regulierungsversuchen zusammen. Insbesondere werden in den Beiträgen praktische Handlungsspielräume und zivilgesellschaftliche Interventionen sowie Präventionsstrategien aufgezeigt, die den digitalen Raum politisieren und die demokratische Netzkultur stärken.



twitter.com/idz_jena



facebook.com/idzjena



www.idz-jena.de