

Die unheilvolle Anziehung des Online-Antisemitismus. Ambivalente Beteiligung in der Praxis des digitalen Hasses

Wyn Brodersen/Maik Fielitz

Einführung¹

Die Verbreitung digitaler Medien hat antisemitischen Tropen eine nie dagewesene globale Reichweite verliehen. Während antisemitische Narrative und Mythen auf eine jahrhundertealte Geschichte des Ressentiments zurückblicken, kommt derselbe Hass nun in digitalen Formaten neu daher – angeheizt durch digitale Subkulturen und mehr oder weniger einflussreiche Influencer, verstärkt durch Algorithmen und Interaktionsdynamiken. Insbesondere seit dem Hamas-Massaker im Oktober 2023 gewinnt der Antisemitismus wieder an Boden, wobei die Kritik an der israelischen Politik häufig als Vorwand für die massive Verbreitung des Judenhasses genutzt wird (Becker et al. 2023). Trotz des eindeutig antisemitischen Charakters des Angriffes war die Relativierung des Terrors allgegenwärtig und breitete sich sowohl im digitalen Mainstream als auch in den Nischen des Internets aus.

Es ist kaum überraschend, dass ein Großteil des antisemitischen Materials, das in der heute vorherrschenden digitalen Kommunikation zirkuliert, vor allem von den digitalen Rändern (dem sogenannten *Fringe*) wie 4chan stammt. Diese besondere Art der Internetforen hat durch anonyme und beschleunigte Kommunikation extreme Online-Praktiken hervorgebracht, die sich immer wieder gegen marginalisierte Gruppen und gegen Frauen richten (Munn 2019). Diese Offenheit für Hassinhalte zog zunächst im Kontext der Gamergate-Affäre zahlreiche Rechtsextreme an (Nagle 2017).²

1 Wir danken Bellingcat für die Genehmigung zur Verwendung der Bilder in diesem Beitrag.

2 Die Gamergate-Kontroverse referiert auf eine digitale Auseinandersetzung um Debatten über Sexismus in der Videospielbranche im Jahr 2014, die durch massive Abwehrreaktionen geprägt war, welche sich in Belästigungen und Übergriffen auf Frauen und emanzipatorische Gamerinnen und Gamer äußerte. Gamergate gilt als Ausdruck eines digitalen Kulturkampfes, bei dem Rechtsextreme ein Bündnis mit digitalen Kulturen eingingen und sich deren Kommunikationsmodus anpassten.

Zwar gibt es etablierte Gruppen und Einzelpersonen, die Antisemitismus verbreiten, doch ein Großteil der Propaganda stammt von verstreuten Einzelpersonen und folgt eher einer organischen Dynamik als einer strategischen Planung.

Wenn wir Aktivitäten wie das Weiterleiten von Memes, das Verbreiten von Gerüchten, das Teilen von Witzen, das Aufdecken vermeintlicher Verschwörungen oder das Zoombombing jüdischer Schutzräume betrachten, stellen wir fest, dass die (visuelle) Sprache und Praxis des Online-Antisemitismus stark mit den destruktiven Logiken digitaler Kulturen zusammengeht. Menschen, die im Schwarm agieren, zielen auf jüdische Stimmen in der Öffentlichkeit und stigmatisieren sie, während sie ihr eigenes Handeln nicht als antisemitisch, sondern als zynischen Spaß betrachten – ohne Verantwortung für die Konsequenzen zu übernehmen. Dieser Beitrag konzentriert sich auf Formen antisemitischer Habitualisierung in Online-Communities. Wir argumentieren, dass Antisemitismus in einer digitalen Umgebung frei flottieren, was bedeutet, dass er seine wahren Anhänger ohne einen formellen Rekrutierungsprozess durch politische Akteure findet.

Ein Großteil der Literatur zum zeitgenössischen Antisemitismus befasst sich mit seinen ideologischen Grundlagen sowie mit seiner Verbreitung über die verschiedenen politischen Milieus (Hübscher/Mering 2022). Vor dem Hintergrund einer digitalen Aneignung an Ideen und Positionen argumentieren wir, dass die bedrohliche Anziehungskraft des digitalen Antisemitismus heute auch durch eine Analyse seiner Praxis verstanden werden muss, die es uns ermöglicht, aufzudecken, was diejenigen anzieht, die sich sonst nicht als antisemitisch – geschweige denn als politisch – bezeichnen würden. Dieses Argument stützt sich auf die von Melody Devries formulierte Idee der ambivalenten Partizipation. Es zielt darauf, besser zu verstehen, wie sich User in die Dynamik des digitalen Hasses einbringen und sich zu einem *Collective Avatar* vereinigen (Devries 2021). Wir beziehen diesen Ansatz auf den digitalen Antisemitismus, indem wir argumentieren, dass sich diese Form des Hasses besser verbreitet, wenn man sich die Funktionsweise von digitalen Kulturen vergegenwärtigt, welche ein niedrigschwelliges Engagement ermöglichen.

Wir beginnen mit einer Einführung in verschiedene Facetten des digitalen Antisemitismus, bevor wir die Idee des *Collective Avatar* und der ambivalenten Partizipation vorstellen. Anschließend betrachten wir zwei Fallstudien, um verschiedene Modi der Teilnahme an antisemitischen Online-Dynamiken zu erörtern: Antisemitismus im Gaming und die kollaborative Erstellung von antisemitischem Bildmaterial durch Text-zu-Bild-Generato-

ren. Die Untersuchung dieser Fälle ermöglicht es uns, Schlussfolgerungen darüber zu ziehen, wie sich ein *Collective Avatar* antisemitisch ausprägt.

Antisemitismus und digitale Kultur

Antisemitismus hat eine lange Tradition der niedrigschwelligen Kommunikation. Er charakterisiert sich weniger durch eine starre Ideologie, sondern wird viel mehr als wandlungsfähiges „Gerücht“ (Adorno 2005: 110) oder „kollektives Gefühl“ (Schwarz-Friesel 2019) beschrieben. Es geht dabei darum, dass die Wahrnehmung an sich die Welt überschattet und dadurch lange wiederkehren kann, wie seine sozialen und materiellen Ursachen fortbestehen (Kirchhoff 2020). Allein die Tatsache, dass es in der Wissenschaft zahlreiche Debatten über die Definition von Antisemitismus gibt (Rensmann 2023), zeigt, dass die konkreten Ausprägungen dieses Phänomens vage und höchst umstritten sind.

Die Komplexität der Definition des Antisemitismus liegt auch darin begründet, dass er ein antimodernes Erklärungsmodell der modernen Welt anbietet (Salzborn 2022: 16). Dieses leugnet Prinzipien der Wirklichkeit und markiert die *Grenzen der Aufklärung* (Claussen 2005). Antisemitismus entsteht aus der „pathischen Projektion“ (Adorno/Horkheimer 2002: 201), die mehr über einen antisemitischen Charakter aussagt als über die tatsächlich existierenden Juden und Jüdinnen. Jean-Paul Sartre hat den Antisemitismus auch als eine obsessive Leidenschaft beschrieben; das Bild des jüdischen Feindes existiert *a priori*, was ihn zu der These veranlasst: „[E]xistierte der Jude nicht, der Antisemit würde ihn erfinden“ (Sartre 1995: 12).

Diesem Gedankengang folgend, muss sich der Antisemitismus ständig neu erfinden, um sich an die zeitgenössischen sozialen und politischen Kontexte anzupassen. Mit der Entwicklung der Medientechnologien und der Verbreitung digitaler Plattformen hat er neue Formen angenommen, ohne die die zunehmende Reichweite des Antisemitismus heute nicht mehr zu verstehen ist (Munn 2018). Durch einfache Metamorphosen konnte sich der digitale Antisemitismus in den Sozialen Medien massenhaft verbreiten und wurde durch algorithmische Filter noch verstärkt (Hübscher 2023).

Obwohl sich die CEOs des Silicon Valley zum Handeln verpflichteten, ist die Leugnung des Holocaust erst seit 2020 auf großen Plattformen wie Facebook verboten (Guhl/Davey 2020). Am digitalen Rand (*Fringe*) bleibt sie sogar bis heute weitgehend unmoderiert (Zannettou et al. 2020). Von

dortigen Seiten, wie beispielsweise von 4chan, das sich selbst stolz als „die Kloake des Internets“ bezeichnet (Hagen 2023), stammt auch ein Großteil des antisemitischen Materials, das im Mainstream wieder angespült wird.

Aus kulturtheoretischer Perspektive lässt sich schließen, dass die Funktionsweise digitaler Subkulturen antisemitisches Handeln begünstigen (Tuters/Hagen 2019). In Online-Communities, wie jene auf 4chan, verdichten sich vage Anschuldigungen, vermeintliche Enthüllungen von Verschwörungen und organisierte (digitale) Angriffe (Raids) zu eingeübten Handlungen, die vermehrt auch in antisemitischen Zusammenhängen auftreten. Die anonym kommunizierenden User sind allerdings weniger durch vergemeinschaftende Ideologien als durch gemeinsame (Online-)Praktiken miteinander verbunden (Coleman 2014).

Insbesondere das sogenannte Trolling und das Teilen von Memes dienen als Kulturtechniken, deren Teilnahme ein Eintauchen in die vorherrschende Kommunikationskultur und die Kenntnis der verwendeten Codes und Symbole erfordern (Phillips 2015). Für Außenstehende sind diese Chiffren oft auf den ersten Blick nur schwer zu entschlüsseln; so werden beispielsweise jüdische oder vermeintlich jüdische Namen mit drei Klammern – den sogenannten „triple parentheses“ ((())) – markiert (Tuters und Hagen 2019: 2218-19). Während auch andere soziale Gruppen massiv von digitalem Hass betroffen sind, zeigen quantitative Sprachanalysen, dass Antisemitismus signifikant stärker auf verschiedenen einschlägigen Online-Plattformen ist (Kaati et al. 2021). Aber warum findet der Antisemitismus in diesen digitalen Gemeinschaften so günstige Rahmenbedingungen vor, auf dessen Grundlage er gedeihen kann? Wir haben drei wesentliche Elemente identifiziert, die sowohl die digitalen Kulturen als auch den Online-Antisemitismus charakterisieren.

Erstens können wir sowohl bei antisemitischen Ressentiments als auch bei digitalen Kulturen eine deutliche Neigung zur visuellen Kommunikation erkennen. Antisemitische Einstellungen werden traditionell durch Bildmaterial ausgedrückt: Eine Mischung aus visuellen Codes, Metaphern und Karikaturen bildet ein Repertoire antijüdischer Propaganda für memetische Zwecke (Kirschen 2010). Von der zaristischen Verschwörung der „Protokolle der Weisen von Zion“ über die nationalsozialistische Propaganda vom „ewigen Juden“ bis hin zu den zeitgenössischen Karikaturen von George Soros: Bildsprache ist ein wirksames Mittel, um antisemitische Überzeugungen zu verbreiten. Heute können Online-Memes leicht an das Repertoire der historischen Vorläufer und tradierte Sehgewohnheiten

anknüpfen.³ Sowohl Online-Memes als auch antisemitische Tropen sind semiotisch offen, da sie mit Ambivalenzen spielen und Raum für Unklarheiten eröffnen. Darüber hinaus sind beide auch evolutionärer Natur und entwickeln sich ständig weiter, wie es neben aktuellen Verschwörungserzählungen auch das am weitesten verbreitete antisemitische Meme zeigt: *The Happy Merchant* (Qu et al. 2023). In Verbindung mit Elementen der Meme-Kultur hat der digitale Antisemitismus das Potenzial, regelrecht viral zu gehen.

Zweitens fungiert Humor als Kitt sowohl in Online-Communities als auch in der antisemitischen Propaganda. Humor ist eine wirkungsvolle Rhetorik, um antisemitischen Hass zu verbreiten und zugleich die zugrunde liegenden Absichten der sozialen Ausgrenzung (und deren potenziell gewaltvollen Folgen) zu verschleiern und zu verharmlosen. Antisemitische Witze, Karikaturen und Hoaxes sind weit verbreitete Formen der Verhöhnung und Verunglimpfung von Juden, Jüdinnen und ihrer Kultur. In der Regel erschaffen sie eine gezielte Out-Group, die öffentlich bloßgestellt und beschämt wird, von einer amüsierten In-Group, die sich über das potenzielle Leid der anderen amüsiert (Billig 2005). Eine sehr ähnliche Dynamik ist auch in Online-Communities zu beobachten. Ironie und Humor werden hier strategisch eingesetzt, um andere zu demütigen und zudem die Initiatoren zu schützen, falls die Dinge aus dem digitalen Ruder laufen sollten (Bogerts/Fielitz 2019). „Es war nur ein Scherz“ ist eine typische Relativierung, die auf das rhetorische Manöver der humoristischen Demütigung folgt.

Drittens sind der digitale Antisemitismus und das antisoziale Verhalten von Online-Communities durch Enthemmung gekennzeichnet. Die öffentliche Tabuisierung des Antisemitismus im Nachkriegseuropa verdeckte nicht nur die offene Auslebung des Antisemitismus, sondern verlagerte seine extremen Ausprägungen auf dezidierte Teil-Öffentlichkeiten oder ins Private. Für diese Differenz zwischen demokratischer Ächtung und der tatsächlichen Einstellung in weiten Teilen der Bevölkerung hat sich in der Antisemitismusforschung das Konzept der Kommunikationslatenz etabliert (Bergmann/Erb 1986). Offen antisemitische Äußerungen und Handlungen sollen diese Tabus infrage stellen. Die Online-Kultur ist analog ihrem Wesen nach tabubrechend. Sie versucht, „die subtile Kunst, sich unangenehm zu verhalten“ (Beran 2019), zu übernehmen und daraus eine Tugend zu

3 Unter Online-Memes können (meist) visuelle Kulturschnipsel verstanden werden, die verschiedene Botschaften für die virale Verbreitung in sich vereinen (Shifman 2014).

machen. Mit ihrer flächendeckenden Anonymisierung ermöglicht digitale Kommunikation die Enthemmungen und Aufhebung gesellschaftlich etablierter Tabus (Suler 2004) und führt dazu, dass Antisemitismus in den digitalen Sphären offen praktiziert werden kann (Becker 2020).

Wenn diese drei Elemente zusammen betrachtet werden, verdeutlicht sich, dass digitale Kulturen Antisemitismus einen fruchtbaren Boden bereitstellen. Da ein Großteil dieser Kulturen struktur- und führungslos ist, wäre es kurzfristig anzunehmen, dass diejenigen, die sich am digitalen Antisemitismus beteiligen, zwangsweise ideologisch gefestigt sein müssen. Vielmehr ist in vielen Fällen die Ideologie allerdings zweitrangig (Theweleit 2019; Miller-Idriss 2020). Wir argumentieren, dass der Antisemitismus im Digitalen nicht einzig auf eine Frage der Ideologie zu begrenzen, sondern um eine praktisch interaktive Dimension zu erweitern ist, da die soziale Anerkennung in der jeweiligen Peergroup eine große Anziehungskraft entfalten kann. So ist die Formierung des digitalen Antisemitismus insbesondere durch die kollektive Dynamik seiner Darstellung zu verstehen. Um diesen Aspekt zu verdeutlichen, stellen wir im Folgenden den Ansatz des kollektiven Avatars vor und illustrieren dadurch den interaktiven Charakter antisemitischer Radikalisierung.

Der Collective Avatar im digitalen Antisemitismus

Die Arten und Weisen, wie online kommuniziert wird, haben die Möglichkeiten für politisches Engagement und Aktivismus tiefgreifend verändert. Vorstellungen von hierarchischen Formen der Rekrutierung scheinen (insbesondere für junge Menschen) ein anachronistisches Überbleibsel aus der analogen Vergangenheit zu sein. Die digitalen Sphären, in denen ein Großteil der Generation Z sozialisiert wurde, bieten vermeintlich horizontale Räume mit wenig formalen Vorgaben und mehr Freiheitsgraden. Politische Milieus haben deutlich an Zugkraft gewinnen können, insofern sie eher um mehrdeutige Affekte und emotionale Anschlussfähigkeit bemüht sind, als auf strikte ideologische Überzeugungen zu setzen. Eine netzkulturelle Technik, die angestrebt wird, um aus dieser Politik des Affekts Kapital zu schlagen (insbesondere von rechtsextremen Akteuren), ist das sogenannte Trolling. Trolling-Gemeinschaften bewegen sich oft auf einem schmalen Grat zwischen derbem Humor und hasserfüllten Ressentiment; und es ist offensichtlich, wie wenig Mühe extremistische Akteure aufbringen müssen,

um politisch indifferente User in eine Gruppe ideologisch Überzeugter zu verwandeln (Moore 2018).

Kollektive Aktivitäten wie das Teilen von Memes, das gemeinsame Gamen oder das Verspotten derjenigen, die sich in moralischer Empörung hervortun, sind heute zu einem potenziellen Einfallstor für extreme Agitationen geworden (Brodersen/Fielitz 2024). Durch die weitgehend anonyme Kommunikation ist es zudem oft nahezu unmöglich, zu erkennen, wer versucht, neue Mitglieder für eine extreme Bewegung zu rekrutieren, oder wer rekrutiert wird – ebenso wie es unmöglich ist, festzustellen, wer sich radikalisiert und wer radikalisiert wird, wer ideologisch gefestigt ist oder wer „nur“ trollt und andere Nutzer provozieren möchte. Um dieser Mehrdeutigkeit in der Motivlage Rechnung zu tragen und als spezifisches Charakteristikum des *Collective Avatars* herauszustellen, sprechen wir im Folgenden stets von einer ambivalenten Beteiligung im *Collective Avatar*. Diese Verwässerung in Online-Interaktionen ergibt sich aus der Abwesenheit von nonverbalen Hinweisen, dem Tonfall und dem Kontext, die in der analogen Kommunikation von Angesicht zu Angesicht fester Bestandteil sind (Suler 2004). Das Fehlen dieser Wegweiser in der digitalen Kommunikation schafft ein schwieriges Umfeld, in dem die Grenzen zwischen ideologischer Weltanschauung, Sarkasmus und provokantem Verhalten zunehmend verschwimmen und in eins fallen (Phillips/Milner 2021).

Diese Unschärfe in Online-Interaktionen wird auch von Ansätzen der Affekttheorie aufgegriffen. Michael Kimmel hat beispielsweise die „gekränkte Anspruchshaltung“ (*aggrieved entitlement*) weißer Männer nachgezeichnet, während Simon Strick veranschaulicht, wie vermeintliche Gefühle der Marginalisierung speziell von der US-amerikanischen Alt-Right adressiert werden (Kimmel 2017; Strick 2021). Obwohl diese Perspektive auf sozialpsychologischer oder mikropolitischer Ebene vielversprechend scheint, klammert sie in großen Teilen die Tatsache aus, dass das Internet kein rein passives Medium ist, das die Einstellungen der Menschen beeinflusst, sondern ein hochgradig interaktives, in dem Menschen gemeinsam „as a social unit“ (Chayko 2008: 7) handeln und sich gegenseitig überzeugen können. Im Gegensatz zu einer bereits mobilisierten Masse können wir einen digitalen Schwarm als eine Ansammlung von einzelnen isolierten Individuen begreifen, die sich in ihrem Handeln Stück für Stück einander annähern (Han 2017: 10). Als solcher kann der Schwarm kein gemeinsames „Wir“ entwickeln, zumindest nicht im Sinne einer definierten ideologischen Gruppierung mit klarer Rollenverteilung. Denn es gilt das geflügelte Wort der Netzkultur: „On the Internet, nobody knows you're a dog“ oder

anders gesagt: Das Wort des Ideologen hat nicht mehr Gewicht als das eines Phrasendreschers (Fielitz/Marcks 2020: 172).

Da Absicht und Motivation hinter Online-Interaktionen nicht endgültig festgestellt werden können, benötigen wir ein anders Verständnis des digitalen Antisemitismus, das seine Praxis betont. Wir bedienen uns daher dem Konzept des *Collective Avatars*, wie es von der Kommunikationswissenschaftlerin Melody Devries formuliert wurde. Dieser Ansatz bietet einen theoretischen Rahmen für die Überwindung der üblichen Dichotomie zwischen Führen und Folgen, Zufall und Absicht, indem er beide Seiten als notwendige Teile einer kollektiven Praxis versteht (Devries 2021: 238). In der digitalen Welt hat ein Avatar eine weitreichende Bedeutung.⁴ Für Devries geht es nicht darum, den Avatar als individuellen Platzhalter einer real existierenden Person zu verstehen (wie man es aus Spielumgebungen oder von Virtual Reality kennt). Vielmehr wird der *Collective Avatar* als ein kollaborativer und relationaler Prozess verstanden, der in einer verkörperten Gruppensubjektivität gipfelt. Obwohl sich alle User an dieser gemeinsamen Praxis beteiligen und einen Teil ihrer selbst in den Avatar einbringen, werden sie gleichzeitig von den Ideen der anderen geformt und beeinflusst (Devries 2021: 240).

In diesem Sinne erfolgt das Eintauchen in den digitalen Antisemitismus über unvorhersehbare Zugriffspunkte in Form von Online-Materialien, populären Accounts oder Unterforen. Da der Antisemitismus im Nachkriegseuropa in der Öffentlichkeit stark tabuisiert war, kann sein Stigma nur über Dritte aufgelockert und abgelegt werden. Wenn seine Gräueltaten beispielsweise spielerisch oder humorvoll verpackt werden, kann er seine kulturellen Blockaden überwinden – dafür ist eine (zynische) Community unerlässlich (Dogru 2021: 20-21). Der *Collective Avatar* basiert auf Judith Butlers theoretischem Konzept der Performativität, in dem Sinne, dass die Herstellung von Identität nicht durch das Individuum allein erfolgt, sondern von der Interaktion mit anderen abhängt, die ebenfalls ein kon-

4 Dies bezieht sich im Allgemeinen auf eine digitale Darstellung eines Users in Form eines künstlichen Bildes oder einer Figur, die von anderen Benutzern desselben Dienstes erkannt werden soll. Der Begriff ist sehr allgemein und kann sich auf jede visuelle Identifikation beziehen, unabhängig davon, wie sie erstellt oder bereitgestellt wurde. Es kann sich um ein einfaches Profilbild, eine selbst erstellte Spielfigur oder eine visuelle Erscheinung einer künstlichen Intelligenz handeln. Miao et al. haben eine Reihe verschiedener Definitionen untersucht und festgestellt, dass Avatare im Durchschnitt als „digital entities with anthropomorphic appearance, controlled by a human or software, that are able to interact“ (Miao et al. 2022) definiert werden können.

stitutiver Teil der Identität sind. Die Herstellung von Identität findet im Wechselspiel zwischen äußeren Zuschreibungen und Anerkennung von anderen sowie der eigenen Reproduktion dieser Zuschreibungen statt. In Butlers Sinne ist Performativität die ständige Wiederholung von Handlungen und Sprache, die soziale Identität hervorbringt und konstruiert (Butler 1991: 200). Im Gegensatz zu dieser sozialkonstruktivistischen Sichtweise ist der *Collective Avatar* jedoch nicht auf eine externe Resonanz angewiesen. Er bietet stattdessen den Interaktionsrahmen, innerhalb dessen sich Antisemitismus verbreiten kann.

Mit Blick auf den *Collective Avatar* gehen wir davon aus, dass die User die gesellschaftlichen Konsequenzen ihrer kollektiven Handlungen nicht in Betracht ziehen, da ihr eigener Einfluss nur gering und für sie als kaum wahrnehmbar erscheint; im Gegensatz zum individuellen Avatar ist ihr Verhalten nicht mehr an sie selbst als eigenständige Personen gebunden, sondern wird im Kollektiv aufgelöst. Das kollektive Auftreten als Avatar und lose Gruppe ermöglicht es, sich als nicht-ideologisch oder unpolitisch motiviert wahrzunehmen. Die eigene Teilnahme am Schwarm wird eher als ein Scherz verbucht und verleugnet daher den eigenen individuellen Beitrag am Geschehen (Devries 2021: 238): „Aber es gibt keine Antisemiten mehr“ (Adorno/Horkheimer 2002: 209). Im Falle des kollektiven Antisemitismus ist die Frage nach der Intention der Einzelnen zweitrangig, da diese höchst ambivalente Assemblage durch performative Handlungen ihre eigene Gruppenidentität schafft. Auf seine digitale Formel gebracht, eröffnet der Ansatz des *Collective Avatar* eine Perspektive, eine Beteiligung an antisemitischen Aktivitäten zu erfassen, die sich vom Vorwurf des Antisemitismus befreit, indem dieser durch das Kollektiv – oder zumindest durch Teile des Kollektivs – trivialisiert und entideologisiert wird. Durch den lockeren Umgang mit anderen Unbekannten werden Hemmschwellen abgebaut und das Handeln legitimiert.

Auf der Grundlage von Devries' theoretischer Perspektive argumentieren wir, dass antisemitische Handlungen ernst genommen werden sollten, um den digitalen Antisemitismus zu erfassen, ohne sich zu sehr auf die einzelnen Akteure zu fixieren. Ähnlich wie die rechtsextreme Online-Radikalisierung tritt der digitale Antisemitismus nicht mehr als einheitliches Ganzes auf, sondern bezieht seine Kraft aus seiner Amorphität. Da digitaler Antisemitismus nur schwer zu lokalisieren ist, sollte die Perspektive weg von der Charakterisierung („*Being*“) weitgehend anonymer Nutzer als Antisemiten hin zu einer Analyse des Antisemitismus der Tat und der Interaktion – des „*Doing*“ – verlagert werden (Devries 2021: 240). Somit fokussiert der

Collective Avatar nicht die antisemitischen Eigenschaften einer Person, die sich in ihren Einstellungen und ihrem Denken manifestieren, sondern betont vielmehr die aktive Produktion und Repräsentation von Antisemitismus als Online-Praxis, die sich stellenweise auch in Offline-Aktionen übersetzen. Dies gilt beispielsweise für Rechtsterroristen neuen Typs, die sich zwar als isolierte Individuen in digitalen Subkulturen radikalisiert haben, deren Mitglieder sich aber in ihren Handlungen – online wie offline – gegenseitig beeinflussen.

Zwei Fälle des „Doing“ Antisemitismus als digitale Praxis

Nachdem wir nun die grundlegenden Zusammenhänge und Besonderheiten des digitalen Antisemitismus für den Ansatz des *Collective Avatar* übertragen haben, untersuchen wir verschiedene Formen des digitalen Antisemitismus und gruppendynamischen Prozessen. Dazu wenden wir uns zwei durchaus unterschiedlichen, aber miteinander verbundenen Phänomenen zu, die wiederkehrende Facetten für den Ausdruck und die Darstellung des digitalen Antisemitismus umfassen. Diese lassen sich zum einen aus einer internen Logik der Gemeinschaftsbildung und zum anderen aus den Mustern der gezielten Angriffe auf Jüdinnen und Juden sowie der Manipulation einer breiteren Öffentlichkeit ableiten. Wir betrachten antisemitische *Playframes* zunächst am Beispiel des partizipativen Aufbaus virtueller Welten auf der Gaming-Plattform Roblox. Anschließend befassen wir uns mit der gemeinschaftlichen Erstellung von antisemitischen Memes und deren kontinuierlichen technischen Weiterentwicklungen.

A. Die Wechselwirkung zwischen Antisemitismus und zeitgenössischer Gamingkultur

Obwohl oder gerade weil Gaming sich von einem Nischenthema zu einem profitablen Zweig der Unterhaltungsindustrie entwickelt hat, nehmen Hass und Gewalt sowie deren Bekämpfung in diesem Thema eine immer zentralere Rolle ein. Das Problem darf allerdings nicht als rein technisches reduziert werden, sondern hat viel mehr damit zu tun, dass Hass (und insbesondere Antisemitismus) dazu in der Lage ist, seine Form an eine neue Umgebung anzupassen und einen besonders vielseitigen Charakter anzunehmen (Munn 2023). Das Zusammenspiel von Antisemitismus und

Gaming ist in der jüngsten Welle rechtsextremer terroristischer Gewalt besonders deutlich zutage getreten. Die Täter nutzen gezielt Referenzen auf die Gaming-Kultur, um einerseits die Brutalität ihrer Attentate durch zynischen Humor zu relativieren und andererseits potentiell neuen Tätern eine niedrigschwellige Vorlage anzubieten (Winkler 2023). Dieser Zusammenhang wurde in jüngster Zeit unter dem Stichwort „Gamification of Terror“ (Ebner 2020) diskutiert.

Unter Gamification versteht man im Allgemeinen die Verwendung von Game Design-Elementen in nicht-spielerischen Kontexten (Deterding et al. 2011). Die schiere Anzahl solcher Elemente, die im Kontext des Rechtsterrorismus auftauchen, ist zu groß, als dass sie hier in Gänze beschrieben und vollumfänglich eingeordnet werden könnten. Einige dieser Anschläge sind nicht (oder nicht primär) antisemitisch motiviert. Für manche ist der Antisemitismus ein Motiv neben anderen, für andere ist er ein Leitmotiv. Letzteres war der Fall bei einem der ersten Anschläge in den späten 2010er Jahren, als ein User auf dem sozialen Netzwerk Gab seine Tat ankündigte, bevor er elf Menschen in der Tree of Life-Synagoge in Pittsburgh tötete. In vielen Fällen trugen die Täter, wie etwa diejenigen von Christchurch, Halle und Buffalo, Helmkameras und erzeugten dadurch die Perspektive eines Ego-Shooters (Hartleb 2020: 132). Weiterhin lassen sie durch ihre zynischen Rekurse auf Computerspiele keine Zweifel daran, dass es sich hier um keine zufällige Verbindung handelt. Bereits der norwegische Rechtsterrorist Anders Breivik wies in seinem Manifest ironisch darauf hin, dass das Spiel *Call of Duty Modern Warfare* eine gute Alternative oder Ergänzung zum Training mit echten Waffen sei (Sieber 2020: 53).

In nahezu kopierter Manier wies der Attentäter von Christchurch darauf hin, dass das Videospiel *Spyro the Dragon* ihn ideologisch dem „Ethnonationalismus“ nähergebracht und der Koop-Survival-Shooter Fortnite aus ihm einen Killer gemacht habe. Tatsächlich befand er sich in einer Gruppe der Spieleplattform Steam, die nach dem Attentäter von München benannt wurde – ein Attentat, was lange Zeit nicht als rechtsextrem galt – und kündigt dort an, eine „AMOKALYPSE“ zu starten (Kaiser 2021: 23). Der Täter von El Paso gab taktische Hinweise zur Zielauswahl mit dem Verweis auf den Ego-Shooter *Call of Duty* und der Attentäter von Poway verglich einen Brandschlag auf eine Synagoge mit den Schwierigkeitsleveln von *Minecraft*.

Den offensichtlichsten Vergleich zwischen antisemitischem Terror und Spiel sieht man im Anschlag von Halle, dessen Täter von der Verschwö-

rungstheorie der *Zionist Occupied Governments* (ZOG) besessen war (Hartleb 2020: 6).⁵ Er streamte sein Attentat über die Plattform Twitch, die vorrangig zur Übertragung von Videospielen genutzt wird, und nannte seinen Account spilljuice – eine Anspielung auf das Meme Hipster Hitler, das auch kann mit „Juden töten“ übersetzt werden kann. Das hochgeladene Archiv zum Attentat umfasst 88 Dateien, ebenfalls eine Anspielung auf „Heil Hitler“ (Schwarz 2020: 131). In seinem Manifest schrieb der Täter, er habe extra einen jüdischen Feiertag für seinen Anschlag ausgewählt, da an diesem Tag auch nicht-religiöse Juden in die Synagoge kommen würden. Dem beigefügt ist eine Liste mit Vorgaben, sogenannten *Achievements*, die der Terrorist sich für seinen Anschlag vorgenommen hat. Im Gaming-Kontext ist damit die Bewältigung einer bestimmten Aufgabe innerhalb eines Videospiels gemeint.

Zwar haben die Täter Namen und Gesichter, aber erzielt werden die *Achievements* für die Anerkennung des gesichtslosen *Collective Avatar*, aus dem sie entsprungen sind. Wer als nächstes zuschlägt, ist ungewiss. Es wird sich nicht direkt abgesprochen. Dass die Täter dennoch zusammengehören, wird über antisemitische Chiffren und Codes zu verstehen gegeben, die für Außenstehende nur schwer zu interpretieren sind. Jeff Sparrow beispielsweise betont den kollektiven Aspekt, indem er argumentiert, dass die Angreifer nicht namentlich genannt werden sollten, da ihnen das zum einen die Anerkennung verweigert, nach der sie streben, und ihre Austauschbarkeit unterstreicht (Sparrow 2019): Ihr Hauptantrieb ist die kollektive Aktion als anonyme Masse.

Der Zusammenhang zwischen Antisemitismus und Gaming beschränkt sich allerdings nicht nur auf spielerische Elemente, sondern ist auch in Spielen selbst zu erkennen. Dass sich das Konzept des *Collective Avatar* hier wiederfindet, ist nicht zuletzt dem Umstand geschuldet, dass Devries ihn unter anderem in Hinblick auf Spiele entwickelt hat. Dafür nutzt sie das Beispiel eines *Raids*, bei dem unzählige User den Avatar des Internet Troll-Charakters *Ugandan Knuckles*⁶ übernahmen und andere User über VRchat rassistisch bedrängten und anfeindeten (Devries 2021: 245-47). *Raids* sind

5 Hier sprechen wir von einem Begriff, der auch in *The Turner Diaries* auftaucht, in der die Ideologie des Oklahoma City-Attentats eine zentrale Rolle spielte und in den 1990er Jahren von deutschen Neonazis für die Bundesregierung adaptiert wurde (Sieber 2020: 50).

6 *Ugandan Knuckles* ist ein Meme, das aus einem verzerrten 3D-Modell von Knuckles, einem Charakter aus der Videospielreihe *Sonic the Hedgehog*, besteht. Es entstand in VRChat und beinhaltet oft die Frage „Do you know de wae?“ (Kennt ihr den Weg?).

semi-organisierte Angriffe, die darauf zielen, eine andere Website oder andere Spieler und Spielerinnen massiv zu stören. Diese Angriffe sind in der Regel kollektiver Natur und entstehen aus Aufrufen zum Handeln unter bestimmten Hashtags oder in Kommentaren. Das Ziel eines Raids ist es, die so genannten *Lulz* zu provozieren: „an aggressive form of laughter derived from eliciting strong emotional reactions from the chosen target(s)“ (Phillips 2012). Ein weiteres Beispiel dieser Art ist der *Raid* auf das Spiel *Habbo Hotel*. Dort verkleideten sich vornehmlich weiße Spieler und erstellten ihre Avatare mit Afro-Frisuren und Geschäftsanzüge und versuchten mit rassistischen Anspielungen, dass angebliche „racial profiling“ der Moderatoren und Moderatorinnen zu triggern, um eine „obvious parody both mocking opponents’ prejudice and joyfully affirming Black Power“ (Asenbaum 2021) zu verursachen.

In der Radikalisierungsforschung wird basal unterschieden, ob sich extreme Akteure Strategien des Spiels zu Nutze machen (Top-Down) oder ob sie von den digitalen Hasskulturen selbst hervorgebracht werden (Bottom-Up) (Schlegel 2021: 5). Mit Blick auf die heutige Gaming-Welt wird diese Unterscheidung zunehmend infrage gestellt. Spielplattformen mit größerer Gestaltungsfreiheit wie beispielsweise Roblox spielen eine führende Rolle bei der zunehmenden Auflösung dieser klassischen Konzepte. Roblox wurde 2006 entwickelt, und das Besondere ist, dass es den Usern ermöglicht, ihre eigenen Spiele zu erstellen, die von anderen gespielt werden können. Außerdem können die Spieler und Spielerinnen virtuelle Gegenstände kaufen oder an Massenveranstaltungen wie beispielsweise Konzerten teilnehmen (Weimann/Dimant 2023). Die Plattform legt einen besonders großen Wert auf den personalisierbaren Avatar und ist seit der Covid-19 Pandemie besonders bei jungen Spielern und Spielerinnen beliebt, da die Interaktionen mit anderen in dieser Zeit meist auf den heimischen Bildschirm beschränkt waren.

Dass Plattformen, auf denen User ihre eigene Umgebung erzeugen, besonders anfällig für antisemitische Bildsprache sind, war auch vor dem 7. Oktober 2023 bekannt. So wurden in Minecraft beispielsweise Konzentrationslager nachgestellt und auf Roblox war es den Lego-ähnlichen Avataren sogar möglich, eine intakte Gaskammer inklusive nachgestellter NS-Devotionalien zu besichtigen (Munn 2023; Howes/Bennett 2022). Seit dem 7. Oktober zeigen sich allerdings Rhetoriken, die sich besonders gegen

Das Meme wird häufig mit einem übertriebenen ugandischen Akzent präsentiert und hat kontroverse Diskussionen über kulturelle Sensibilität ausgelöst.

Israel richten. Ein großes Medienecho wurde durch digitale pro-palästinensische Demonstrationen erzeugt. Eine von ihnen wurde von über 270.000 Avataren besucht und verbreitete sich viral auf X.com (früher Twitter) und TikTok. Roblox selbst musste auf die Geschehnisse schnell reagieren und sah sich mit dem Problem konfrontiert, zwischen antisemitischen Parolen und Solidaritätsbekundungen mit der Zivilbevölkerung im Gazastreifen zu unterscheiden (Silberling 2023). So sind andernorts auf Roblox antisemitische Avatare von orthodoxen Juden mit stereotypischen Hakennasen und Geldbeuteln aufgetaucht sowie brennende Israel-Flaggen und eindeutig antisemitische Parolen und Symbole. Diese reichten von Ausrufen wie „From the river to the sea, Palestine will be free“ bis hin zur Darstellung von SS-Zeichen und islamistischen Flaggen (Krieger 2023a; 2023b).

Während Spiele wie *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque* (in dem der Nutzer als Terrorist gegen die IDF kämpft (Metzger 2023)), keinen Zweifel daran lassen, dass sie von Islamisten entwickelt wurden, ist diese Unterscheidung auf Roblox nahezu unmöglich. Hier treten antisemitische Avatare gemeinsam auf und gehen in der Masse unter. Die Plattform stellt eine Infrastruktur zur Verfügung, bei der die Rolle von Entwicklung und Nutzung ineinander verschwimmt. Jeder ist nur noch ein Avatar unter vielen, und die Intentionen bleiben ungewiss.

B. Die Nutzung der generativen KI im Anschluss an den 7. Oktober

Ein weiteres Beispiel für gemeinschaftliches antisemitisches Handeln ist die Nutzung von generativer KI. Einen Tag vor dem Terroranschlag der Hamas auf Israel veröffentlichte das Recherche-Netzwerk Bellingcat einen ausführlichen Bericht darüber, wie generative Modelle zur Erstellung von Bildern auf 4chan eingesetzt werden und welche Moderationsmöglichkeiten die Anbieter ergreifen. Sie zeigten, dass sehr offensichtliche Prompt-Befehle durch die Richtlinien der Software verhindert werden, aber auch, dass es einfache Workarounds gibt, mit denen antisemitisches Bildmaterial auf Knopfdruck erzeugt werden kann. So war es ihnen beispielsweise möglich mit verschiedenen Text-to-Image-Tools, Winnie Pooh als SS-Offizier ein Konzentrationslager besuchen zu lassen und die Figur so aussehen zu lassen, als enthauptete sie unter einer wehenden IS-Flagge eine Geisel (Koltai/Lee 2023).



Abb. 1: Ein Vergleich von vier verschiedenen KI-Diensten, die Bilder aus Text generieren, durchgeführt von Lee und Koltai für Bellingcat.⁷

Diese offenen Lücken in der Umsetzung der Community – Guidelines machen sich antisemitische Akteure zu nutzen. Nach dem 7. Oktober begannen toxische Online-Gemeinschaften schnell, Memes mit Bezug auf das Massaker zu erstellen. Das Unterforum „/pol/“ des Imageboards 4chan spielt auch hier eine zentrale Rolle. Obwohl dieses Forum für seine rechts-extreme Ideologie bekannt ist (Beran 2019), trifft man dort auf eine Vielzahl von islamistischen Bildmotiven. Trotz der anhaltenden rassistischen

7 <https://www.bellingcat.com/app/uploads/2023/10/image-1200x1200.jpeg>. (abgerufen am 2. Juli 2024).

Hetze gegen Muslime und Musliminnen scheint es den meisten Nutzern kein Widerspruch zu sein, dass sich ihre Postings in direkter Nähe zur Propaganda der Hamas befindet; im Gegenteil, so bietet der Antisemitismus eine Brücke und gemeinsames Ziel, mit der sich Widersprüche aushalten, wenn nicht gar überwinden lassen (Caubergths 2023). Scheinbare Paradoxien wie diese sind jedoch weniger verwunderlich. So wurde in der Geschichtswissenschaft mehrfach empirisch unter Beweis gestellt, dass ideologische Bindeglieder zwischen Rechtsextremismus und Islamismus existieren, die sich insbesondere im Antisemitismus überschneiden (Michael 2006; Küntzel 2003). Daher ist es auch nur konsequent, dass die Bildsprache der Memes in eindeutiger Tradition der Alt-Right steht, ihre Anpassung auf die MENA-Region aber nur wenig Irritationen hervorruft. So trägt das Alt-Right Meme *Pepe the Frog* plötzlich keine SS-Uniform oder das Outfit eines Rechtsterroristen mehr, sondern schlüpft seit Anfang Oktober 2023 dank generativer Modelle in die Montur eines Hamas-Terroristen (Koblentz-Stenzler/Klempner/Chavez 2023).

Im Falle des russischen Krieges gegen die Ukraine ist die Positionierung im /pol/-Board von 4chan noch umstritten.⁸ Wenn die Hamas jedoch Israel angreift, ist die Situation klar: das Board /chip/ „(comfy happenings in palestine)“ ist der einzige General-Thread, der den Krieg im Nahen Osten charakterisiert. Dieser fortlaufende Thread wurde im Oktober zwischen 10 und 20 Mal pro Tag neu erstellt und erstmals wenige Stunden nach dem Hamas-Angriff initiiert. Die Vorlage dieses Threads enthält Artikel von Al-Jazeera, RT.com sowie Links zu den Propaganda-Kanälen der Hamas und der Hisbollah und unter jeder Kopie wird eine große Anzahl antisemitischer Memes gepostet. „Total Kike Death“ (TDK) hat sich als antisemitische Catchphrase auf /pol/ etabliert (WJC 2023).

8 Es gibt zwei kontinuierliche Hauptthreads, die „General-Threads“ genannt werden (Jokubauskaitė/Peeters 2020). Sie werden ständig neu erstellt, da Inhalte auf Imageboards wie 4chan nicht archiviert werden und per se flüchtig sind (Bernstein et al. 2011). Die Threads /chug/ (comfy happening in ukraine) und /uhg/ (ukraine happening general) stehen in ständiger Konkurrenz zueinander. Dennoch haben beide Threads einen undifferenzierten und manipulativen Blick auf das Kriegsgeschehen und bedienen sich antisemitischer Rhetoriken. So gibt es auch Anspielungen auf das The Happy-Merchant-Meme, das andeutet, dass die pro-ukrainische Unterstützung Teil einer jüdischen Weltverschwörung sei (Stenmann Baun u. a. 2022).



Abb. 2: Antisemitisches Meme auf /pol/ nach Hamas-Angriff auf Israel.⁹

Die Dienste von OpenAI, Midjourney, Microsoft Bing und vielen anderen sind wichtige generative Tools, die teilweise erst seit kurzem zur Verfügung stehen. So launchte Microsoft die Bildgeneration via Bing erst Anfang Oktober 2023. Rechtzeitig, um es ins memetische Kriegsgeschehen einzubeziehen, finden einige User auf /pol/. Allein am 9. Oktober fanden mindestens fünf Meme-Challenges statt, die einen klaren antisemitischen Tenor aufweisen. Das Oberthema lautet „/mwg/ – Memetic Warfare General“. Bei dem letzten Thread an diesem Tag handelt es sich um eine „TKD EDITI-

⁹ <https://i.4pcdn.org/pol/1696703601141221.png>, (abgerufen am 2. Juni 2024).

ON“, wie das Original Poster (OP), sagt.¹⁰ Das Motto lautet „We're making propaganda for fun. Join us, it's comfy“. Neben dem Bild eines Hulk, der einen jüdischen Tempel zerstört und einer Bildmanipulation, die Adolf Hitler als DJ zeigt, sticht ein weiteres Bild, das durch generative KI erzeugt wurde, besonders hervor. Es ist ein Beitrag, der nur wenige Minuten später im Thread erstellt wurde (Abb. 2), in dem eine antisemitische Karikatur eines orthodoxen Juden, mit langer Nase, Schläfenlocken und einer Kippa gezeigt wird. Er weint und hält ein Funkgerät in der Hand. Das Meme steht im Zusammenhang mit dem antisemitischen Online-Slogan „The Goyim Know / Shut It Down“.¹¹ In dieser neuen Variante sind diverse Paraglider am Himmel zu sehen. Der Bezug und die Botschaft sind eindeutig: Der jüdische Staat schreit um Hilfe, aber dieses Mal wird ihm seine angebliche Allmacht nicht helfen, weil die Hamas dabei ist, ihn auszulöschen.

Memes werden in Threads wie diesen im Minutentakt erstellt und die Motive sind meist ähnlich. Das dürfte nicht zuletzt an den Anleitungen liegen, die jeder der Beiträge enthält. Sie beschreiben ganz unverhohlen, welche Bildsprache besonders provoziert und Reaktionen erntet, auf welchen Plattformen sich diese Memes am besten verbreiten, welche Prompts bei DALL-E-basierten-Modellen gut funktionieren und wie man mit dem Image-Generator von Bing umgeht, wenn man offensiven Content erstellen möchte. Zusätzlich findet sich ein Rohentwurf des Beitrags im OP, sodass der nächste gleich weitermachen kann. Ein schwarmartiges Ineinandergreifen, bei dem nicht mehr klar ist, wer rechtsextreme Einstellung verfolgt, ob sich Islamisten unter den Postern befinden oder ob es nur um edgy, toxic Content geht – alle können sich unter dem Motto TKD zusammenfinden.

Resümee und Ausblick

In digitalen Kontexten wird Antisemitismus besonders effektiv verbreitet, wenn er sich an die Sprache und Handlungen der aktuellen Praxis anpasst, die bei Online-Gemeinschaften auf Resonanz stoßen. Wie wir zeigten, wird

10 <https://archive.4plebs.org/pol/thread/444023680/>. (abgerufen am 2. Juni 2024).

11 Die meisten Memes, die diese Hundepfeife verwenden (siehe die Beiträge von Langer und Weimann in diesem Band), zeigen einen orthodoxen Juden, der den Slogan in ein Zwei-Wege-Radio schreit. Er bezieht sich auf eine angebliche Verschwörung, die von einem Nichtjuden entlarvt wurde, und die Juden versuchen ihr Bestes, um die Kabale am Leben zu erhalten und sie zu verbergen. Siehe URL: <https://www.ajc.org/translations/ranslatehate/the-goyim-know>. (abgerufen am 2. Juni 2024).

ein Großteil des antisemitischen Materials von Online-Nutzern produziert und verbreitet, die antisemitisch handeln, ohne notwendigerweise von konventionellen Gruppen und Bewegungen rekrutiert zu werden. Um die Anziehungskraft des digitalen Antisemitismus für diese schwarmähnlichen Logiken greifbarer zu machen, stützt sich dieser Beitrag auf den Ansatz des *Collective Avatar*, der insbesondere neue Formen der Kollektivierung hervorhebt, die digitale Medien hervorgebracht haben. Um dieses Argument zu untermauern, wurde anhand von zwei Fallstudien gezeigt, dass das digitale „Doing“ des Antisemitismus mit einer Routinisierung von missbräuchlichem Online-Verhalten einhergeht, das sich in enthemmten Online-Communities entwickelt hat.

Sehr offensichtlich ist, dass die toxischen Online-Kulturen, die in den Randbereichen des Internets zu finden sind, maßgeblich dazu beigetragen haben, wie Antisemitismus heute digital zum Ausdruck gebracht wird. Die Auflösung einer klaren Sender-Empfänger-Beziehung, wie sie im *Collective Avatar* angelegt ist, impliziert auch eine Verselbstständigung des Antisemitismus, die ihn nur schwer greifbar macht. Die Fokussierung auf die Online-Praxis des Antisemitismus und die ihr zugrunde liegenden Mechanismen ist unserer Einschätzung nach ein Schlüssel zum besseren Verständnis der ambivalenten Formen antisemitischer Kommunikation.

In Zukunft wird die Vervielfältigung von antisemitischem Material durch generative KI neue Herausforderungen an die Forschung stellen (Qu et al. 2023). Da die großen Anbieter auf diese Strategien reagieren müssen, scheint es ungewiss, ob solche Bilder mit ihren Diensten heute noch produziert werden können. Sicher ist jedoch, dass der *Collective Avatar* des Antisemitismus seine ganze Kreativität einsetzen wird, um herauszufinden, wie er diese technischen Barrieren umgehen kann. *Fringe*-Plattformen wissen über die Anpassung der Moderation und Filterung im digitalen Mainstream und sind bereits auf dem Weg, ihre User unabhängiger von großen Tech-Unternehmen zu machen. Sowohl GAB¹², das soziale Netzwerk, das als *der* rechtsextreme Kurznachrichtendienst gilt und 8kun¹³, der Nachfolger des Imageboards 8chan, auf dem mehrere Rechtsterroristen ihre Taten angekündigt, arbeiten beispielsweise bereits an der Entwicklung von Large Language Modellen, die nicht oder weniger stark moderativ eingeschränkt werden (Gilbert 2023). Obwohl aktuelle Beiträge aus der Forschung nahele-

12 <https://gab.com/AI>. (abgerufen am 2. Juni 2024).

13 <https://aiprotocol.com/>. (abgerufen am 2. Juni 2024).

gen, dass generative KI (noch) keinen großen Einfluss auf unsere heutige Informationsökonomie habe (Simon/Altay/Mercier 2023), müssen diese Befunde als aktuelle Bestandsaufnahme mit ungewisser Halbwertszeit und sehr engem Fokus verstanden werden.¹⁴ Beispiele wie diese ignorieren die manipulativen Tendenzen in einigen politischen Milieus und übersehen dabei systematisch die Gefahren eines *Collective Avatar*, wie wir ihn in zwei Fallstudien analysiert haben. Letztlich ist Antisemitismus mehr als ein technologisches Problem, das es zu lösen gilt.

Referenzen

- Adorno, Theodor W. (2005): *Minima Moralia: Reflections on a Damaged Life*. London; New York: Verso.
- Adorno, Theodor W./Max Horkheimer (2002): *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*. Nachdr. Kulturelles Gedächtnis in der Gegenwart. Stanford, Kalifornien: Stanford Univ. Press.
- Asenbaum, Hans (2021): Digitale Demokratie neu denken: From the Disembodied Discursive Self to New Materialist Corporealities, in: *Communication Theory* 31 (3): 360-79. <https://doi.org/10.1093/ct/qtz033> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Becker, Matthias J. (2020): Antisemitismus im Internet, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 70 (26-27): 48-53.
- Becker, Matthias J. et al. (2023): „Celebrating Terror: Antisemitism Online after the Hamas Attacks on Israel“, Oktober. <https://depositonce.tu-berlin.de/handle/11303/20345> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Beran, Dale (2019): *It Came from Something Awful: How a New Generation of Trolls Accidentally Memed Donald Trump into the White House*, St. Martin's Press.
- Bergmann, Werner/Rainer Erb (1986): „Kommunikationslatenz, Moral und Öffentliche Meinung: Theoretische Überlegungen zum Antisemitismus in der Bundesrepublik Deutschland“, in: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 38 (2): 223-246.
- Bernstein, Michael et al. (2011): „4chan and /b/: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community“, in: *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media* Barcelona, 17-21 Juli: 50-57.
- Billig, Michael (2005): *Lachen und Lächerlichkeit*. Theorie, Kultur und Gesellschaft. London; Thousand Oaks: Sage.
- Bogerts, Lisa/Maik Fielitz (2019). „Do You Want Meme War?‘ Understanding the Visual Memes of the German Far Right“, in: Maik Fielitz/Nick Thurston (Hg.): *Post-Digital Cultures of the Far Right*, Bielefeld et al: transcript Verlag, 137-54. <https://doi.org/10.1515/978383839446706-010>.

14 Erste Berichte hatten gezeigt, dass Alternativen wie GABs im Durchschnitt nicht so präzise sind wie die Originale, aber die Nutzer müssen sich nicht mit einer Moderationsbeschränkung auseinandersetzen (McGee 2023).

- Brodersen, Wyn, und Maik Fielitz (2024): „Hass durch Freude: Memetischer Humor als Tor zu rechtsextremen Weltbildern“, in: Melis Becker/Jessica Maron/Aladdin Sarhan (Hg.): *Hass und Hetze Im Netz*, Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, 38-52.
- Butler, Judith (1991): *Das Unbehagen der Geschlechter*. Edition Suhrkamp. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Cauberghs, Oliver (2023): „For the Lulz?: AI-Generated Subliminal Hate Is a New Challenge in the Fight Against Online Harm.“, in: *Global Network on Extremism & Technology*, 13. November. <https://gnet-research.org/2023/11/13/for-the-lulz-ai-generated-subliminal-hate-is-a-new-challenge-in-the-fight-against-online-harm/> (abgerufen am 4. Juni 2024).
- Chayko, Mary (2008): *Portable Communities: The Social Dynamics of Online and Mobile Connectedness*, Albany: SUNY Press.
- Claussen, Detlev (2005): *Grenzen der Aufklärung: die gesellschaftliche Genese des modernen Antisemitismus*, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Coleman, E. Gabriella (2014): *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy*, London: Verso.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, und Lennart Nacke (2011): „From Game Design Elements to Gamefulness: Defining ‚Gamification.‘“, in: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. Tampere Finnland: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Devries, Melody (2021): Mobilisiert, aber (noch) nicht rekrutiert, in: Melody Devries, Judith Bessant/Rob Watts (eds.): *Rise of the Far Right. Technologies of Recruitment and Mobilization*, Lanham; Boulder; New York; London: Rowman & Littlefield, 237-260.
- Dogru, Bekir Ismail (2021): „For the lulz, my Fuehrer“: Humor als strategisches Element der Enthemmung in den „Neuen“ Rechten“, in: *Freie Assoziation* 23 (1): 15-34. <https://doi.org/10.30820/1434-7849-2020-1-2-15> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Ebner, Julia (2020): „Dark Ops: Isis, the Far-Right and the Gamification of Terror“. 2020. <https://www.ft.com/content/bf7b158e-4cc0-11ea-95a0-43d18ec715f5> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Fielitz, Maik/Holger Marcks (2020): *Digitaler Faschismus*, Berlin: Dudenverlag.
- Gilbert, David (2023): „White Supremacist Networks Gab and 8Kun Are Training Their Own AI Now.“ *Vice*, 22. Februar 2023. <https://www.vice.com/en/article/epzjp/n/ai-chatbot-white-supremacist-gab> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Guhl, Jakob/Jacob Davey (2020): „Hosting the Holofoax. A Snapshot of Holocaust Denial Across Social Media.“ Institute for Strategic Dialogue. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/08/Hosting-the-Holofoax.pdf> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Hagen, Sal (2023): „No Space for Reddit Spacing: Mapping the Reflexive Relationship Between Groups on 4chan and Reddit.“, in: *Social Media + Society* 9 (4): 20563051231216960. <https://doi.org/10.1177/20563051231216960> (abgerufen am 2. Juni 2024).

- Han, Byung-Chul (2017): *In the Swarm: Digital Prospects*. Übersetzt von Erik Butler. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hartleb, Florian (2020): *Lone Wolves: The new terrorism of right-wing single actors*, Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-36153-2>, (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Howes, Scarlet, und Steve Bennett (2022): „Revealed: Die ‚Nazigaskammern‘ in einem Metaverse-Spiel, das von Kindern im Alter von sieben Jahren auf der ganzen Welt gespielt wird.“ *Daily Mail*, 20. Februar 2022. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-10531139/The-Nazi-gas-chambers-metaverse-game-played-children-young-seven-world.html> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Hübscher, Monika (2023): „Algorithmic Antisemitism on Social Media“, in: Mark Weitzman/Robert J. Williams/James Wald (eds.): *The Routledge History of Antisemitism*, 1. Aufl., 364-72. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429428616-40>. (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Hübscher, Monika/Sabine Mering (Hg.) (2022): *Antisemitism on Social Media*. Milton: Routledge.
- Jokubauskaitė, Emilija/ Stijn Peeters (2020): „Generally Curious: Thematically Distinct Datasets of General Threads on 4chan/Pol/.“ *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* 14 (Mai): 863-67. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v14i1.7351>.
- Kaati, Lisa/Cohen, Kathie/Pelzer, Björn (2021): Heroes and Scapegoats. Right-wing Extremism in Digital Environments. Hg. v. European Commission. <https://op.europa.eu/nl/publication-detail/-/publication/49e2ecf2-eae9-11eb-93a8-01aa75ed71a1> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Kaiser, Susanne (2021): *Politische Männlichkeit: Wie Incels, Fundamentalisten und Autoritäre für das Patriarchat mobil machen*, 2. Aufl. Berlin: Suhrkamp.
- Kimmel, Michael S. (2017): *Angry White Men: American Masculinity at the End of an Era*, New York: Nation Books.
- Kirchhoff, Christine (2020): Das Gerücht über die Juden – zur (Psycho-)Analyse von Antisemitismus und Verschwörungsideologie, Hgg. vom Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ) Jena, *Wissen Schafft Demokratie* 8: 104-15. <https://doi.org/10.1922/202101/09>.
- Kirschen, Yaakov (2010): „Memetik und die virale Verbreitung von Antisemitismus durch ‚kodierte Bilder‘ in politischen Karikaturen“, Hgg. vom Institute for the Study of Global Antisemitism and Policy.
- Koblentz-Stenzler, Liram, Uri Klempner, und Kate Chavez (2023): „Countering Hate in the Digital Age: Analyzing Far-Right Extremist Responses to the Israel-Hamas War“. International Institute for Counter-Terrorism (ICT), <https://ict.org.il/far-right-response-to-israel-hamas-war/> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Koltai, Kolina, und Tristan Lee (2023): „The Folly of DALL-E: How 4chan Is Abusing Bing's New Image Model.“ *Bellingcat*, 6. Oktober 2023. <https://www.bellingcat.com/news/2023/10/06/the-folly-of-dall-e-how-4chan-is-abusing-bings-new-image-model/> (abgerufen am 2. Juli 2024).

- Krieger, Candice (2023a.): „Online-Spielplattform Roblox mit abscheulichen antisemitischen Inhalten durchsetzt“, in: *Jewish News*, 31. Oktober 2023. <https://www.jewishnews.co.uk/online-gaming-platform-roblox-riddled-with-vile-antisemitic-content/>
- . (2023b): „Roblox ‚Doing All It Can‘ to Tackle Proliferation of Antisemitic Content on Platform.“, in: *Jewish News*, 17. November, <https://www.jewishnews.co.uk/roblox-doing-all-it-can-to-tackle-proliferation-of-antisemitic-content-on-platform/> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Küntzel, Matthias (2003): *Djihad und Judenhaß: Über den neuen antijüdischen Krieg*. 2. Auf., Freiburg [Breisgau]: Ça Ira.
- McGee, Robert W. (2023): „Comparing Gab's AI Image Generator to Microsoft Bing's Image Maker: An Experimental Study.“ <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.35153.51049>.
- Metzger, Nils (2023): „Spiele-Gigant Steam verkauft Terror-Propaganda.“ *ZDFheute*, 20. November.
- Miao, Fred, et al (2022): An Emerging Theory of Avatar Marketing, in: *Journal of Marketing* 86 (1): 67-90. <https://doi.org/10.1177/0022242921996646>.
- Michael, George (2006): *The Enemy of My Enemy: The Alarming Convergence of Militant Islam and the Extreme Right*. Lawrence, Kan: Univ. Press of Kansas.
- Miller-Idriss, Cynthia (2020): *Hate in the Homeland*. Princeton: Princeton University Press.
- Moore, Martin (2018): *Democracy Hacked*. London: Oneworld Publications.
- Munn, Luke (2018): *Ferocious Logics*, Lüneburg: meson press.
- . (2023): „Toxic Play: Untersuchung des Problems des Hasses in Spielen“. *Erster Montag*, September. <https://doi.org/10.5210/fm.v28i9.12508>.
- . Brief an das Institut für Netzwerkkulturen (2019): „Algorithmic Hate: Brenton Tarrant and the Dark Social Web“, <http://networkcultures.org/blog/2019/03/19/luke-munn-algorithmic-hate-brenton-tarrant-and-the-dark-social-web/> (abgerufen am 2. Juli 2024).
- Nagle, Angela (2017): *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester et al.: John Hunt Publishing.
- Phillips, Whitney (2012): „What an Academic Who Wrote Her Dissertation on Trolls Thinks of Violentacrez“ in: *The Atlantic*, 15. Oktober, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/10/what-an-academic-who-wrote-her-dissertation-on-trolls-thinks-of-violentacrez/263631/> (abgerufen am 2. Juli 2024).
- . (2015): *This Is Why We Can't Have Nice Things: Mapping the Relationship between Online Trolling and Mainstream Culture*, London: The MIT Press.
- Phillips, Whitney/Ryan M. Milner: 2021. *You Are Here: A Field Guide for Navigating Polarized Speech Conspiracy Theories, and Our Polluted Media Landscape*. Cambridge, Massachusetts; London: The MIT Press.
- Qu, Yiting et al (2023): „On the Evolution of (Hateful) Memes by Means of Multimodal Contrastive Learning.“ arXiv. <http://arxiv.org/abs/2212.06573> , (abgerufen am 2. Juli 2024).

- Rensmann, Lars (2023): „Keine Judenfeindschaft, nirgends? Die „Jerusalemser Erklärung“ und die Antisemitismusforschung“ in: Stephan Grigat et al. (Hg.): *Erinnern als höchste Form des Vergessens? (Um-)Deutungen des Holocaust und der „Historikerstreit 2.0“*, Erste Auflage. Berlin: Verbrecher Verlag.
- Salzborn, Samuel (2022): *Antisemitismustheorien*. Essentials, Wiesbaden [Heidelberg]: Springer VS.
- Sartre, Jean-Paul (1995): *Antisemit und Jude*, New York: Schocken Books: vertrieben von Pantheon Books.
- Schlegel, Linda (2021): „The Gamification of Violent Extremism & Lessons for P/CVE“. Luxemburg: Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union: Radicalisation Awareness Network (RAN) https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Schwarz, Karolin (2020): *Hasskrieger*, München: Verlag Herder.
- Schwarz-Friesel, Monika (2019): *Judenhass im Internet*, Leipzig: Hentrich und Hentrich.
- Shifman, Limor (2014): *Memes in Digital Culture*, MIT Press Essential Knowledge. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Sieber, Roland (2020): „Terror als Spiel. Virtuell vernetzter Rechtsterrorismus Rund Um Den Globus“ in: Jan-Philipp Baeck und Andreas Speit (Hg.): *Rechte Ego-Shooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 46-67.
- Silberling, Amanda (2023): „Kinder auf Roblox veranstalten Proteste für Palästina. Virtual Worlds Provide a Way for Kids to Explore Identity and World Events.“ *TechChurch*, 25. Oktober. <https://techcrunch.com/2023/10/25/roblox-palestine-protest/> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Simon, Felix M., Sacha Altay, und Hugo Mercier (2023): „Misinformation Reloaded? Fears about the Impact of Generative AI on Misinformation Are Overblown.“, in: *Harvard Kennedy School Misinformation Review*, Oktober. <https://doi.org/10.37016/mr-2020-127>, (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Sperling, Jeff (2019): *Fascists among Us. Online Hate and the Christchurch Massacre*. Minneapolis, Minnesota: Scribe.
- Stenmann Baun, Phillip, Maximilian Schlüter, Daniel Bach, Marc Tuters, Yuening Li, Wade Keye, Xin Zhou, et al. (2022): „Let's Play War. Nside 4chan's Intergroup Rivalry, Contingent Community Formation, and Fandomized War Reporting.“ <https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/SummerSchool2022chugginguhg> (abgerufen am 20. Juni 2024).
- Strick, Simon (2021): *Rechte Gefühle. X-Texte zu Kultur und Gesellschaft*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Suler, John (2004): „Der Online-Enthemmungseffekt“, in: *Cyberpsychology & Behavior: Die Auswirkungen von Internet, Multimedia und virtueller Realität auf Verhalten und Gesellschaft* 7 (3): 321-26. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295> (abgerufen am 2. Juni 2024).

- Theweleit, Klaus (2019): „Der Wille zum Töten. Von Maskuliner Gewalt zum Rechtsterrorismus.“ in: *Blätter für Deutsche und Internationale Politik*, <https://www.blaetter.de/ausgabe/2019/dezember/der-wille-zum-toeten> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Tuters, Marc/Sal Hagen (2019): „(((They))) Rule: Memetic Antagonism and Nebulous Othering on 4chan.“ in: *New Media & Society* 22 (12): 2218-2237. <https://doi.org/10.1177/1461444819888746> (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Weimann, Gabriel/Roy Dimant (2023): „Weimann, Gabriel/Roy Dimant (2023): The Metaverse and Terrorism: Threats and Challenges“, in: *Perspectives on Terrorism* 17 (2): 92-107. <https://doi.org/10.19165/ELIM4426>, (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Winkler, Constantin (2023): Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys. Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft: Jena, 78-89.
- WJC (2023): „A Flood of Hate. How Hamas Fueled the Adversarial Information Ecosystem on Social Media.“ https://wjc-org-website.s3.amazonaws.com/horizon/assets/Jb32GIty/wjc-slamstudio_a-flood-of-hate_v4.pdf (abgerufen am 2. Juni 2024).
- Zannettou, Savvas/Joel Finkelstein/Barry Bradlyn/Jeremy Blackburn (2020): „A Quantitative Approach to Understanding Online Antisemitism“, in: *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 14 (Mai): 786-97.

