

# Verschwören, Verwirren, Verleumden

## Rechtsextreme Strategien gegen digitale antifaschistische Arbeit und deren Möglichkeit zur Gegenwehr am Beispiel des antifaschistischen Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus!«

---

Pascal Marc Wagner

### Einführung: Das Netzwerk Keinen Pixel

Das Aktivistennetzwerk »Keinen Pixel dem Faschismus!« (kurz: Keinen Pixel) ist eine im April 2020 von Wissenschaftler\*innen, Blogger\*innen, Podcaster\*innen, Streamer\*innen und anderen Content Creators aus dem Videospieldbereich gegründete Graswurzel-Initiative, zu der ich auch selbst gehöre. Das deutschsprachige Netzwerk fand sich nach dem rechtsterroristischen Anschlag von Halle im Jahr 2019 zusammen, um faschistischen Tendenzen in Videospiele, Kommentarseiten und Webforen direkt entgegenzutreten und sie zu entlarven<sup>1</sup>. Der Täter von Halle nutzte Online-Streaming- und Gaming-Begriffe, um die Tat mit seinen Ideologie-Kollegen zu teilen<sup>2</sup>. Die Tat wurde später von deutschen Politikern mit einer stark vereinfacht als homogen dargestellten »Gaming-Szene« in Verbindung gebracht, ohne dabei die popkulturellen Einflüsse populärer Medien im Allgemeinen oder die Feinheiten der Videospieldindustrie oder Gaming-Communities im Internet zu berücksichtigen<sup>3</sup>.

Seit Entstehen hat Keinen Pixel Ziele erreicht, die den Zorn rechter Organisationen und Personen auf sich gezogen haben. Im August 2020 informierten Keinen Pixel und

---

1 Keinen Pixel dem Faschismus!, »Was ist ›Keinen Pixel den Faschisten?‹«, *Keinenpixel.de*, 22.04.2020.

2 Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung (bpb), *Der Anschlag von Halle*, 5.10.2020.

3 Vgl. Dennis Kogel, »Seehofer und die Gaming-Szene: Ein Sieg für den Täter von Halle«, *DLF Kultur*, 14.10.2019. Ich möchte hier betonen, dass rechte Organisationen nicht aus Interesse am Spielen an sich an Gaming-Communities interessiert sind, sondern an schwach moderierten Kommunikationsräumen im Allgemeinen, in denen ihre Äußerungen am längsten unwidersprochen bleiben. Viele Gaming-Communities entsprechen in der Form, wie sie derzeit bestehen, diesem Profil. Nichtsdestotrotz vermeiden verschiedene große Publisher und Videospieldjournalismus-Seiten bis heute aktiv politische Diskussionen um inhärent politische Spiele, wie solche, die sich mit Bürgerkrieg oder Imperialismus befassen und handeln dabei ohne Reflexion der Möglichkeiten, die sie rechten Akteuren bieten.

andere Aktivist\*innen die devcom, die Entwickler\*innen-zentrierte Panel-Konferenz der gamescom, dass ein Panel zum Thema Antifaschismus von Destructive Creations (DC) geleitet werden sollte. Das Entwicklerstudio u.a. des in Deutschland wegen der Verrohungsgefahr Jugendlicher indizierten *Hatred*<sup>4</sup> und des islamfeindlichen *IS Defense*, spricht mit seinen Titeln unter anderem besonders ein rechtsoffenes Publikum an. Auf der devcom planten DC, ihr neu entwickeltes Spiel *War Mongrels* zu bewerben, das die Geschichte zweier Deserteure der Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg behandeln sollte. Die antifaschistische Intention der Entwickler\*innen war dabei höchst fraglich. Das Panel wurde kurzfristig abgesagt.<sup>5</sup> In einer 2021 erschienen Reportage über DC sammelte Keinen Pixel schließlich basierend auf diesem Vorfall öffentlich einsehbare trans-, juden- und queerfeindliche Aussagen mehrerer Teammitglieder von DC<sup>6</sup>. Die Veröffentlichung führte u.a. dazu, dass der europäische Publisher für *War Mongrels* das Spiel noch vor dessen Erscheinen aus dem eigenen Katalog nahm.

Im September 2020 wollten die österreichische »Identitäre Bewegung« und der deutsche »Ein Prozent für unser Land e.V.« – beides Organisationen, die u.a. vom Bundesnachrichtendienst auf Rechtsextremismus überwacht werden – ein homophobes, sexistisches und antisemitisches Videospiel auf Steam veröffentlichen, zusammen mit Veröffentlichungen auf der Indie-Game-Store-Seite itch.io und ihrer eigenen Website. Schon vor der Veröffentlichung des Spiels wurde auf der Store-Seite die Absicht deutlich, Hass gegen Marginalisierte und Antifaschismus zu verbreiten und neue, potenziell junge Menschen für rechtsextreme Gruppen rekrutieren zu wollen<sup>7</sup>. Keinen Pixel wandte sich direkt an die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia (FSM) und die BzKJ, damals noch BpJM, an Valve, den Betreiber von Steam, und an itch.io und veröffentlichte das Thema auf dem Twitter-Account von Keinen Pixel<sup>8</sup>. Während FSM und BzKJ das Spiel erst nach der Veröffentlichung prüfen konnten, hat die daraus resultierende öffentliche Aufmerksamkeit Steam und itch.io dazu bewogen, die Shop-Seiten des Spiels schon vorher zu entfernen, so dass das Spiel nur auf der Homepage verfügbar gemacht wurde<sup>9</sup>.

## Ziele von rechten Angriffen auf antifaschistische Netzwerke

Warum nun versuchen faschistische Kampagnen, antifaschistische Bewegungen zu diskreditieren, anstatt sie dazu zu bringen, sich aufzulösen und damit ihre Informationskampagnen ganz einzustellen? Anders als bei persönlichen Kundgebungen oder

- 
- 4 Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ), damals noch Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM), »Online-Spiel »Hatred« indiziert«, *bz kj.de*, 20.04.2016.
  - 5 Christian Suessmeier, »gamescom 2020 – Kontroverse rund um Show mit rechtspopulistischem Entwicklerstudio«, *Dvd-forum.at*, 29.08.2020.
  - 6 Keinen Pixel dem Faschismus! [C], »Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus«, *keinenpixel.de*, 29.09.2021.
  - 7 Vgl. Pascal Marc Wagner, »Wie Rechtsradikale den Steam-Shop zum Werben nutzen«, *Language-at-play.de*, 11.09.2020, für eine eingehende Analyse der Verschwörungsmethoden und -stereotypen in den Texten und Trailern auf der Steam-Shop-Website.
  - 8 Vgl. Tweet-Thread unter [https://twitter.com/KeinenPixel\\_de/status/1302930579466473477](https://twitter.com/KeinenPixel_de/status/1302930579466473477).
  - 9 Benjamin Strobel, »Von Humor zu Hass«, *Neues-deutschland.de*, 20.10.2020.

Demonstrationen kann ein Online-Netzwerk nicht durch physisches Eingreifen oder Drohungen aufgelöst werden. Selbst wenn es bedroht wird, kann ein gut organisiertes Online-Netzwerk sichere Räume für direkt betroffene Mitglieder schaffen und ihnen Unterstützung in Form von Zuspruch, Beratung oder finanzieller Hilfe bieten. Faschistische Gegenbewegungen werden es daher selten schaffen, ein antifaschistisches Netzwerk daran zu hindern, weiter Informationen zu verbreiten. Sie werden stattdessen versuchen, es so zu diskreditieren, dass nicht nur überzeugte Rechte seinen Informationen keinen Glauben mehr schenken, sondern auch dem Thema ferne oder falsch informierte Unbeteiligte. Im Idealfall erzeugt eine Fehlinformationskampagne durch Rechte Verschwörungsmythen über die Korruption eines Netzwerks oder einer Institution. Diese Mythen können sich weiter verbreiten als der Ruf des Netzwerks oder der Organisation selbst, wie im Fall des von Rechten geschaffenen Verschwörungsmythos über Anetta Kahane zu sehen ist, der Gründerin der Amadeu-Antonio-Stiftung (AAS) gegen antisemitische Gewalt in Berlin. Kahane arbeitete einige Jahre bei der Staatssicherheit der DDR, lief dann aber über und begann ihr Engagement für die Menschenrechte, das zur Gründung der AAS führte. Ihr Wirken in der DDR ist durch historische Aufarbeitung gut dokumentiert, was die AAS vom Vorwurf der DDR-Romantisierung befreit.<sup>10</sup> Nichtsdestotrotz ist der rechte Mythos, der die AAS mit den unmenschlichen Spionage- und Grenzkontrollpraktiken der DDR in Verbindung bringt, in Deutschland weithin bekannt, oft stärker als die Bemühungen der AAS selbst.

GamerGate<sup>11</sup>-Accounts versuchten, Keinen Pixel in diesen Verschwörungsmythos einzureihen, indem sie verbreiteten, dass Keinen Pixel von Anetta Kahane bezahlt wurde und daher Teil des gegen die Stiftung erfundenen Verschwörungsmythos sei<sup>12</sup>. Veröffentlichte Artikel und (oft ehrenamtlich) gehaltene Konferenzvorträge von Keinen Pixel und Netzwerkmitgliedern wurden von GamerGatern häufig mit angeblichen Zahlungen der deutschen Bundesregierung und der AAS in Verbindung gebracht, die in der Realität nicht existierten. Ziel sei laut der Verschwörung, ausgedachte Anliegen der Bundesrepublik wie »Zensur aller Spiele in Deutschland« zu fördern. Da der betreffende Twitter-Account kaum Unterstützung von deutschsprachigen GamerGate-Befürworter\*innen mobilisieren konnte, wandte er sich an internationale Foren und übersetzte ganze Keinen Pixel-Artikel ins Englische, um Interesse an dem neuen Feindbild zu wecken. Ihre Behauptungen reichten bis hin zum Verschwörungstheoretiker David Icke, dem Urheber des Reptiloiden-Verschwörungsmythos, der in seinem Blog erfolglos versuchte, für das

- 
- 10 Amadeu-Antonio-Stiftung (AAS), »Anetta Kahane«, AAS, 2017; Müller-Enbergs, Helmut, »Zusammenfassende gutachterliche Stellungnahme zu Anetta Kahane und die DDR-Staatssicherheit«, AAS, 2017, 9f.
- 11 »Der Name GamerGate bezeichnet eine Kampagne [...], in der vielfach progressive u.a. Spieleentwickler\*innen, Journalist\*innen aus u.a. antifeministischen Motiven im Internet belästigt, gestalkt und z.T. auch gedoxt wurden. An der Kampagne waren zudem mehrere später bekannte Akteure der sogenannten »alt-right« beteiligt, die nach GamerGate z.B. zur Trump-Bewegung weitergewandert sind und die Kampagne als Testlauf zur Mobilisierung insbesondere junger weißer Männer im Internet genutzt haben.« (Keinen Pixel, Glossar, »GamerGate« 21.08.2021).
- 12 Vgl. Tweets als Screenshots: <http://keinenpixeldenfaschisten.de/wp-content/uploads/2021/01/kv-hatespeechproof.png>

deutsche GamerGate-Anliegen zu werben<sup>13</sup>. Dieser fehlende Rückhalt und das baldige Ersterben des Widerstands aus der GamerGate-Community gegen Keinen Pixel können in direkten Zusammenhang gestellt werden. Ohne funktionierende Mythenbildung ist es schwer, eine weit verstreute Gruppe wie GamerGate zu gemeinsamen Aktionen zu bewegen. Eine solche Mythenbildung kann auch durch wissenschaftlich sauber wirkende Quellen hergestellt werden, die die eigene Ideologie zu belegen scheinen und verfestigen. Ein solcher Versuch, GamerGate durch wissenschaftliche Publikationen zu belegen, wird im nächsten Abschnitt beleuchtet.

## Pseudowissenschaftliche Selbstdarstellung

In den aktivsten Tagen des GamerGate-Hashtags bemühten sich führende Inhaltsersteller\*innen der Hasskampagne daher, den Anschein einer ethischen Bewegung für eine gerechte Sache zu erwecken. Die meisten dieser Versuche wurden von progressiven Gaming-Websites oder breiter aufgestellten Medien entlarvt.<sup>14</sup>

Als vermeintlich legitimer »Beweis« von GamerGates Integrität diente Befürworter\*innen online lange eine von dem US-amerikanischen Journalisten Brad Glasgow im Dezember 2015 und Januar 2016 gehaltene Umfrage. Darin wurden GamerGate-Unterstützer nach ihrer eigenen politischen Selbstbeschreibung gefragt. Die Umfrage zeigt, dass GamerGater\*innen sich selbst als politisch liberal und fortschrittlich wahrnehmen, obwohl sie sich dennoch als »die anti-progressive, und anti-feministische Bewegung gegen soziale Gerechtigkeit« bezeichnen.<sup>15</sup> Glasgow selbst zeigt sich auf YouTube und Twitter als überzeugter GamerGate-Unterstützer.

Da es sich bei der Umfrage um eine gruppeninterne Selbstbefragung handelt, liegt es auf der Hand, dass sie für sich selbst keine akademische Aussagekraft hat. Vielmehr müsste sie als Primärquelle unter Berücksichtigung der psychologischen und sozialen Verzerrungen analysiert werden, die bei einer solchen Selbstbeobachtung zum Tragen kommen. Eine solche Analyse wurde innerhalb von GamerGate jedoch nie durchgeführt. Stattdessen wird die Umfrage häufig in Online-Diskussionen als »Beweis« zitiert, um Außenstehende davon zu überzeugen, GamerGate sei eine progressive Bewegung. Bis heute ist diese Umfrage einer der seltenen Fälle, in denen ein GamerGate-Befürworter hinreichend akademische Methoden der Datenerfassung und -präsentation verwendet, um Außenstehende dazu zu bringen, ihr einen Wert beizumessen.

Interessant ist, dass ein Zeitschriftenartikel von C. J. Ferguson und demselben Glasgow<sup>16</sup> aus dem Jahr 2020 sich auf genau dieselbe Umfrage aus den Jahren 2015/2016 be-

13 Screenshot des Artikels auf Ickes blog: <http://keinenpixeldenfaschisten.de/wp-content/uploads/2021/01/DIproof.png>. Der Blog wird nicht in der Bibliografie zitiert, um den Verschwörungstheoretiker nicht mit einem Link zu adeln. Interessierten Forscher\*innen wird empfohlen, die Webseite mit den im Screenshot vorhandenen Informationen selbst online zu suchen.

14 Valenti, Jessica, »Zoe Quinn: after Gamergate, don't cede the internet to whoever screams the loudest«, *The Guardian*, 24.09.2017.

15 Brad Glasgow, »No, Gamergate is Not Right Wing«, *Game Objective*, 21.11.2016. Übersetzt von mir.

16 Zu den Twitter-Konten von Glasgow und Ferguson: Es wird kein Link zu beiden Twitter-Konten bereitgestellt, da sie aktiv GamerGate-Inhalte und anderes hasserfülltes Verhalten fördern. Interes-

zieht.<sup>17</sup> Er kommt dabei wenig überraschend zu denselben Schlussfolgerungen wie Glasgow im Jahr 2016. Durch seine Veröffentlichung als peer-reviewter Journalbeitrag innerhalb formalisierter akademischer Standards erzeugt der Artikel jedoch einen deutlich stärkeren Anschein von Seriosität. Dieser lässt ihn für Außenstehende und besonders für Kolleg\*innen aus dem wissenschaftlichen Feld ohne Kenntnis des GamerGate-Diskurses glaubwürdig erscheinen. Dazu trägt auch seine Exklusivität bei: Der Artikel ist ein kostenpflichtiges Closed-Access-Paper, Individuen müssen also bezahlen oder Zugriff über ein wissenschaftliches Institut anfordern, um ihn zu lesen.

Er wird daher im GamerGate-Diskurs hauptsächlich in Form des Abstracts<sup>18</sup> verbreitet. In diesem wird nicht offengelegt, dass sich der Artikel von 2020 auf die Umfrage von 2016 bezieht und keine neue Umfrage durchgeführt wurde. Er weist auch nicht explizit darauf hin, dass alle Behauptungen über die Progressivität Selbstbeschreibungen sind. Der Abstract lässt keine Möglichkeit zu, die wissenschaftlich zweifelhaften Methoden der Umfrage zu verifizieren. Es gibt damit auf Social Media so gut wie keinen Weg, die vermeintliche wissenschaftliche Glaubwürdigkeit der GamerGater\*innen als das zu entlarven, was sie ist: eine Diskursverzerrung.

Die im Abstract formulierte Zusammenfassung wird also effektiv von GamerGate genutzt, um ihre rechte Gesinnung im Gespräch mit unentschlossenen Zuschauern zu verschleiern. Diesen wird dadurch die Existenz verschiedener glaubwürdiger Studien vorgegaukelt, die die Progressivität von GamerGate zu belegen scheinen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Artikel über die Umfrage 2020 häufig von GamerGate-Accounts in den sozialen Medien referenziert wurde, etwa um der Artikelserie von Keinen Pixel zu widersprechen. Dabei wird er nie tatsächlich zitiert, denn die Offenlegung der subjektiven Selbstbefragung würde das Argument der GamerGater\*innen schwächen. Außerdem kann man durchaus davon ausgehen, dass viele GamerGater\*innen, die die Referenz ihrer Gesinnungsgenoss\*innen aufgreifen und selbst nutzen, ebenfalls keinen Zugriff auf den Beitrag haben und daher selbst nicht erkennen, wie sie in diesem Moment Opfer der eigenen Propagandamaschinerie werden.

Die Kombination dieser pseudowissenschaftlichen Selbstbestätigung dient als Grundlage für viele der auch heute noch aktuellen Argumentationsstrategien von GamerGate. Insbesondere werden Verbindungen zu rechtsextremen Websites von GamerGate-Befürworter\*innen mindestens seit 2016 geleugnet.<sup>19</sup> Dabei haben investigative Medien bereits 2016 damit begonnen, GamerGate mit rechtsextremen Wählerrekrutierungsbemühungen über Breitbart.com in Verbindung zu bringen.<sup>20</sup> GamerGate wurde von Donald Trumps Wahlkampfstrategen und ehemaligem Breitbart-Vorsitzenden Ste-

---

sierten Forscher\*innen wird empfohlen, die öffentlich zugänglichen Kontoseiten selbst zu durchsuchen.

17 Christopher J. Ferguson & Brad Glasgow, »Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy«, *Psychology of Popular Media*, 2020, 2.

18 Ferguson & Glasgow, 2020, Abstract.

19 Vgl. Glasgow 2016.

20 Matt Lees, »What Gamergate should have taught us about the ›alt-right‹«, *The Guardian*, 01.12.2016.

ve Bannon schnell als potenzielles Wahlkampfwerkzeug erkannt, und folglich wurden Gamer mit rechtsextremen Tendenzen vom Trump-Wahlkampfteam angeworben.<sup>21</sup>

## Mögliche Maßnahmen gegen digitale Angriffe

Nachdem nun die Existenz und Hintergründe rechter Angriffe aus dem GamerGate-Spektrum auf aktivistische Personen in Gaming-Communitys etabliert wurden, sollen hier nun einige Hinweise geliefert werden, wie man sich effektiv gegen selbige verteidigen oder sie unterbinden kann.

Die Organisation eines Netzwerks oder einer Aktivist\*innengruppe ist an sich schon eine brauchbare Taktik gegen Angriffe von rechts, da sie es schwieriger macht, einzelne Personen zu ›dogpilen<sup>22</sup> und zu drangsalieren. Dies macht es Rechten zwar schwerer, vermeintliche Protagonist\*innen herauszufiltern, kann es aber nicht ganz verhindern. Hier kommt die eigentliche Netzwerkkomponente einer Aktivismusgruppe ins Spiel, die Betroffenen Rückendeckung gegen öffentliche Angriffe gibt. Gruppenmitglieder können Gegenrede gegen große rechte Troll-Attacken halten oder sogar finanzielle Unterstützung leisten, wenn Homepages oder Social-Media-Profile aufgrund von Doxxing<sup>23</sup>-Versuchen geschlossen oder Anwaltskosten vorgestreckt werden müssen.

Nicht alle Opfer von extremistischem Online-Missbrauch haben jedoch Zugriff auf ein Netzwerk an Unterstützer\*innen. Autor\*innen oder politische Kommentator\*innen werden oft wegen ihrer wissenschaftlichen oder journalistischen Veröffentlichungen belästigt, nicht aufgrund ihres Engagements in antifaschistischen Organisationen. Prominente deutschsprachige Beispiele der letzten Jahre sind etwa die Angriffe eines rechten Kolumnisten auf die österreichische Politikanalystin Natascha Strobl<sup>24</sup> und der Trolling-Shitstorm gegen Karolin Schwarz, Autorin von *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus*<sup>25</sup>. In solchen Fällen sollten es Netzwerke zu ihrer Priorität machen, über ihre übli-

21 Vgl. Keinen Pixel, »GamerGate, eine Retrospektive«, 2020; Vgl. Green, Joshua, *Devil's Bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency* (Penguin 2017); Snyder, Mark, »Steve Bannon learned to harness troll army from ›World of Warcraft‹«, *USA Today*, 18.07.2017.

22 Der Internetbegriff »Dogpiling« beschreibt im übertragenen Sinne »[eine] Situation, in der übermäßige Kritik, Häme oder Beschimpfungen von mehreren Seiten an eine Person oder Gruppe gerichtet werden«. (übersetzt aus OED 1, 1.1). Der Begriff weckt das Bild einer Gruppe von Hunden, die sich alle gemeinsam auf einen Knochen stürzen, der ihnen zugeworfen wird.

23 »Unter Doxing/Doxxing versteht man das Sammeln und Veröffentlichen sensibler, persönlicher Daten mit der Absicht, betroffene Personen verwundbar zu machen. Die Strategie wird von Rechten in der Regel eingesetzt, um linke Aktivist\*innen, Journalist\*innen und sonstige Personen, die ihnen ideologisch entgegenstehen (z.B. Feminist\*innen/Personen aus LGBTQIA+-Communities) bloßzustellen und Angriffe – z.B. Morddrohungen, persönliche Angriffe, Cyber-Mobbing – durch rechte Akteur\*innen hervorzurufen.« (Keinen Pixel, Glossar, »Doxing/Doxxing«, 04.08.2021)

24 Victor Funk, »Natascha Strobl und ›Don Alphonso‹: Kolumnistin erwägt, rechtliche Schritte einzuleiten«, *FR* 12.08.2020.

25 Vgl. Karolin Schwarz, *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus* (bpb 2020) 127ff. Es sei darauf hingewiesen, dass ein erheblicher Teil der Opfer Frauen sind, auch wenn dies in diesem Artikel nicht weiter behandelt wird.

chen Aktionsräume und Communitys hinaus Unterstützung anzubieten, indem sie Gegengrede leisten und die Opfer nach deren Bedürfnissen unterstützen.

## Gegengrede

Im Allgemeinen ist keine einzelne Aktion in den sozialen Medien so wirkungsvoll wie eine organisierte Aktion mehrerer Akteure. Das haben rechte Trolle früh erkannt und versammeln sich in Foren wie 8chan oder Subreddits, wo eine große Anzahl von Lesern mit dem Willen zum Handeln zur Verfügung steht. Wenn ein Link gepostet wird, reicht es höchstwahrscheinlich aus, wenn nur ein Bruchteil der Forenbenutzer das Social-Media-Profil des Opfers aufruft und mit Kommentaren überschwemmt, um Angst zu schüren oder das Opfer so lange damit zu beschäftigen, seine politische Position oder seinen geschriebenen Artikel verteidigen zu müssen, bis ihm die Kraft für weitere Aktionen fehlt. Auch hier kann Vernetzung helfen. Die Gegengrede mehrerer aktiver Netzwerkmitglieder ist weniger belastend für Einzelne und deutlich effektiver. In einer Studie von 2018<sup>26</sup> zeigt sich, dass Trolle tendenziell eher aufhören zu posten, wenn Ihnen mit Gegengrede entgegengetreten wird, denn einer der Haupttreiber von Online-Belästigung ist die wahrgenommene Freiheit von Konsequenzen. Gegengrede wirkt sich außerdem, wie Benesch et al.<sup>27</sup> feststellen, »positiv auf die Diskursnormen des ›Publikums‹ einer Gegengrede-Konversation aus: [Das sind] alle anderen Twitter-Nutzer oder ›Cyberbystander‹, die einen oder mehrere der betreffenden Tweets lesen«, und kann daher dazu führen, dass diese selbst Gegengrede-Bemühungen unterstützen.

## Deplatforming

Die dauerhafteste Methode, Belästiger aus den sozialen Medien zu entfernen, das sog. *Deplatforming*, beruht fast ausschließlich auf Gruppenaktionen. Soziale Netzwerke wie Twitter oder Facebook ergreifen nur dann die Initiative, um schädliche Konten zu entfernen, wenn ein offenkundiges gesellschaftliches Interesse an ihrer Löschung besteht – wie etwa bei Donald Trumps Twitteraccount, nachdem dieser zum Sturm auf das Kapitol aufgerufen hatte. Diese Firmen dazu zu bringen, kleinere schädliche Konten zu löschen, ist schwierig. Was das globale politische Klima in diesen Fällen nicht leisten kann, müssen gesammelte Informationskampagnen von Aktivistennetzwerken leisten, die von möglichst vielen Meldungen an die Social-Media-Website begleitet werden<sup>28</sup>. Die Unternehmen neigen dazu, auf massenhafte Meldungen zu reagieren. Leider oft auch ohne be-

- 
- 26 Katarzyna Bojarska, »The Dynamics of Hate Speech and Counter Speech in the Social Media: Summary of Scientific Research«, *Centre for Internet and Human Rights*, 2018, 7.
- 27 Susan Benesch u.a., »Considerations for Successful Counterspeech«, *Dangerous Speech*, 2016, 2. Übersetzt von mir.
- 28 Während einige argumentieren, dass diese Vorgehensweise ein Ausrutscher in Richtung der gleichen Methoden ist, die Rechtsextremisten anwenden, möchte ich mit folgendem Punkt widersprechen: Die Förderung von Belästigung und Hassreden ist nicht nur moralisch falsch, sondern stellt auch einen Verstoß gegen die Nutzungsbedingungen fast aller Social-Media-Websites und gegen die Gesetze der meisten Länder dar. Eine Person of Colour, eine Frau, LGBTQIA+ oder generell gegen Faschismus zu sein, ist nichts davon.

gründeten Anlass, denn ihre Meldestellen sind in der Regel unterbesetzt und überlastet und stehen unter starker psychischer Belastung, weil die von ihnen moderierten Inhalte oft beleidigend oder gewalttätig sind.<sup>29</sup> Ein solches *Deplatforming* hat u. a. die Reichweite und Finanzierung von Steve Bannon und Alex Jones' Infowars sowie der »Identitären Bewegung« auf den meisten Social-Media-Plattformen verringert.

## Blockieren

Nicht alle rechten Angreifer können jedoch durch Gruppenmeldungen wirksam entlarvt werden. Ein zunehmender Prozentsatz von Rechten belästigt und trollt, ohne ausdrücklich gegen die Nutzungsbedingungen einer bestimmten Social-Media-Plattform zu verstoßen. Da sie durch sog. *Dogwhistling* getarnt werden, d. h. durch harmlose Wörter, die für schädliche Zusammenhänge stehen, kann eine zunehmende Zahl von Angriffen von den Moderator\*innen ohne ausreichende Schulung nicht entdeckt werden. Rechte bedienen sich regelmäßig solcher *Dogwhistles*, wie z. B. dem »Großen Austausch«, der den rassistischen Verschwörungsmythos bezeichnet, wonach Geflüchtete die weißen Einwohner\*innen Europas oder Nordamerikas ersetzen sollen.

Als Einzelperson ist es in vielen Fällen schwierig, Missbrauch erfolgreich zu melden. Da Menschen, die an einer ehrlichen Diskussion interessiert sind, oft dazu neigen, sich in der Bringschuld zu sehen, sollte betont werden, dass das Blockieren der Missbrauchenden immer eine Option zum persönlichen Schutz darstellt. Fakt ist, dass Trolle durch das Blockiertwerden nicht nur den Zugriff auf ihr Opfer verlieren, sondern auch dessen Reichweite in den sozialen Medien. Das Blockieren dient nicht nur dem Selbstschutz, sondern ist auch ein wirksames Mittel, um Angriffe zum Schweigen zu bringen. Da die meisten Trolle jedoch mehrere Konten besitzen und meist Teil einer Troll-Community sind, kann das manuelle Blockieren jedes Kontos belastend und zeitlich aufwändig sein. Social-Media-Plug-ins wie »Twitter Block Chain« können diese Aufgabe erleichtern, wenn sie mit einer brauchbaren Referenzliste, wie z. B. den Followern eines reichweitenstarken rechten Accounts kombiniert werden.

## Debunking

Um die Diskursnormen eines digitalen Raumes positiv zu beeinflussen, können vor dem Blockieren Fake News oder Propaganda in der Konversation *debunked*, d. h. entlarvt und richtiggestellt werden. Dies dient nicht dazu, den Angreifenden zu überzeugen (der sich der Unwahrheit seiner Behauptung wahrscheinlich sehr wohl bewusst ist), sondern um die Außenstehenden zu informieren. *Best Practices* im *Debunking* sind ein ständiges Diskussionsthema in Politikwissenschaft, Linguistik, Neurowissenschaft uvm., da effektives Entlarven verschiedene neurologische, kognitive, gesellschaftliche und kulturelle Mechanismen berücksichtigen muss.<sup>30</sup> Der Kognitionslinguist George Lakoff hat im Zu-

29 Olivia Solon, »Underpaid and overburdened: the life of a Facebook moderator«, *The Guardian*, 25.05.2017; Newton, Casey, »Bodies in Seats«, *The Verge*, 19.06.2019.

30 George Lakoff, *The ALL NEW Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Revised version of *Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate* (Chelsea Green

ge der US-Präsidentenwahl 2016 versucht, ein Mindestmodell für effektives *Debunking* auf Social-Media-Plattformen aufzustellen. Dieses »Truth Sandwich«, wie Lakoff es in einem Podcast<sup>31</sup> und einem anschließenden Tweet<sup>32</sup> nennt, berücksichtigt den aktuellen Stand der psycho- und neurolinguistischen Sprachverarbeitungserkenntnisse sowie die Eigenheiten von Aufmerksamkeitsspannen in sozialen Medien:

Truth Sandwich:

1. Start with the truth. The first frame gets the advantage.
2. Indicate the lie. Avoid amplifying the specific language if possible.
3. Return to the truth. Always repeat truths more than lies.

Das Modell ist aus mehreren Gründen für die Nutzung auf sozialen Medien geeignet. Schmid's Entrenchment-Theorie<sup>33</sup> besagt, dass sich sprachliche Informationen im Gehirn »eingraben«, je öfter sie wahrgenommen werden. Wenn die Wahrheit häufiger wiederholt wird als die Lüge, wird die Verankerung der Wahrheit maximiert und die Verankerung der Fehlinformation minimiert (wenn auch nicht beseitigt). Der Journalismus-Lehrer Roy Peter Clark<sup>34</sup> trägt dazu die Beobachtung bei, dass die »emphatische Wortfolge« die Aufmerksamkeit innerhalb der drei Schichten eines Wahrheitssandwiches ebenso stark lenkt wie die Reihenfolge der Schichten. »Platzieren Sie emphatische Wörter in einem Satz am Anfang und am Ende.«<sup>35</sup> Daraus folgt, dass die sachlich korrekte Information in der ersten und dritten Ebene die unwichtigeren Teile in beiden Ebenen einrahmen sollte, während die Metainformation »dieser Teil ist eine Lüge« die eigentliche Lüge in der zweiten Ebene rahmen sollte.

## Schlussbetrachtung

Ich hoffe, dass die praktische Kombination aus Fallstudie und Anwendungsrahmen in diesem Kapitel dazu beiträgt, eine engagiertere Forschung über und innerhalb von antifaschistischen Netzwerken und Organisationen anzuregen. Diese haben sich bereits oft akademischen Methoden und Fakten verschrieben, werden aber immer noch selten auf diese Weise anerkannt. Wenn solche aktivistischen Netzwerke ihre eigenen Standards besser kommunizieren, indem sie die Mechanismen sozialer Medien effektiv nutzen, und die Verschleierungstaktiken Ihrer Angreifer öffentlich offenlegen können, so trägt dies hoffentlich zu einem besseren gesellschaftlichen Verständnis digitaler Zivilcourage bei.

---

Publishing 2004, 2018); Hans-Jörg Schmid, *Entrenchment and the Psychology of Language Learning: How We Reorganize and Adapt Linguistic Knowledge* (De Gryuter 2017).

31 George Lakoff und Gil Durán, »Truth Sandwich Time«, *Framelab*, 2018.

32 George Lakoff, Tweet seines Profils @GeorgeLakoff (Twitter 01.12.2018).

33 Vgl. Schmid 2018.

34 Roy Peter Clark, »How to serve up a tasty ›truth sandwich?«, *Poynter*, 18.08.2020.

35 Clark 2020. Übersetzt von mir.

## Medienverzeichnis

- Amadeu-Antonio-Stiftung (AAS), *Anetta Kahane*. AAS, 2017. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/ueber-uns/kontakt-team/anetta-kahane/>.
- Benesch, Susan, Derek Ruths, Kelly. P. Dillon, Haji Mohammad Saleem und Lucas Wright. »Considerations for Successful Counterspeech«. *Dangerous Speech*, 2016. <https://dangerousspeech.org/wp-content/uploads/2016/10/Considerations-for-Successful-Counterspeech.pdf>.
- Bojarska, Katarzyna. »The Dynamics of Hate Speech and Counter Speech in the Social Media: Summary of Scientific Research«. *Centre for Internet and Human Rights*, 2018. [https://cihr.eu/wp-content/uploads/antiz018/10/The-dynamics-of-hate-speech-and-counter-speech-in-the-social-media\\_English-1.pdf](https://cihr.eu/wp-content/uploads/antiz018/10/The-dynamics-of-hate-speech-and-counter-speech-in-the-social-media_English-1.pdf).
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM). »Online-Spiel ›Hatred‹ indiziert«. *BpJM*, 20.04.2016. <https://www.bzjk.de/resource/blob/175964/acb1df65b40b89b0774abd53c2688bfd/2016-02-online-spiel-hatred-indiziert-data.pdf>.
- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). »Der Anschlag von Halle«. *Bpb*, 5.10.2020. <https://www.bpb.de/politik/hintergrund-aktuell/316638/der-anschlag-von-halle>.
- Bruckman, Amy. »People with Your Politics are Not Welcome Here«. *Asbruckman*, 22.05.2017. <https://asbruckman.medium.com/people-with-your-politics-are-not-welcome-here-757d2636f83d>.
- Clark, Roy Peter. »How to serve up a tasty ›truth sandwich?«. *Poynter*, 18.08.2020. <https://www.poynter.org/reporting-editing/2020/how-to-serve-up-a-tasty-truth-sandwich/>.
- Ferguson, Christopher J. und Brad Glasgow. »Who are GamerGate? A descriptive study of individuals involved in the GamerGate controversy«. *Psychology of Popular Media*. Advance online publication 2020. <https://psycnet.apa.org/record/2020-15670-001>.
- Funk, Victor. »Natascha Strobl und ›Don Alphonso‹: Kolumnistin erwägt, rechtliche Schritte einzuleiten«. *FR*, 12.08.2020. <https://www.fr.de/politik/als-wuerde-ich-permanent-in-den-abgrund-schauen-90016007.html>
- Glasgow, Brad. »No, Gamergate is Not Right Wing«. *Game Objective*, 21.11.2016. <https://www.gameobjective.com/2016/11/21/no-gamergate-is-not-right-wing/>.
- Green, Joshua. *Devil's Bargain: Steve Bannon, Donald Trump, and the Storming of the Presidency*. Penguin Press: New York, London 2017.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [1]. »Was ist ›Keinen Pixel den Faschisten!?.«. *Keinen Pixel*, 22.04.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/04/22/pressemitteilung/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [2]. »Wie man gegen Rechtsradikale in Videospiele-Communitys vorgeht«. *Keinen Pixel*, 15.07.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/07/15/wie-man-gegen-rechtsradikale-in-videospiel-communitys-vorgeht/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [3]. »GamerGate, eine Retrospektive«. *Keinen Pixel*, 16.11.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [A]. Glossareintrag »Doxing/Doxxing«. *Keinen Pixel*, 04.08.2021. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2021/08/04/doxing-doxxing/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus! [B]. Glossareintrag »GamerGate«. *Keinen Pixel*, 04.08.2021. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2021/08/04/gamergate/>.

- Keinen Pixel dem Faschismus! [C]. »Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus«. *Keinen Pixel*, 29.09.2021. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2021/09/29/destructive-creations-zwischen-neo-faschismus-neuheidentum-antisemitismus-und-antimuslimische-m-rassismus-download/>.
- Kogel, Dennis. »Seehofer und die Gaming-Szene: Ein Sieg für den Täter von Halle«. *DLF Kultur*, 14.10.2019. [https://www.deutschlandfunkkultur.de/seehofer-und-die-gaming-szene-ein-sieg-fuer-den-taeter-von-2165.de.html?dram:article\\_id=460968](https://www.deutschlandfunkkultur.de/seehofer-und-die-gaming-szene-ein-sieg-fuer-den-taeter-von-2165.de.html?dram:article_id=460968).
- Lakoff, George. *The ALL NEW Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Revised version of *Don't Think of an Elephant!: Know Your Values and Frame the Debate*. Chelsea Green Publishing: Vermont, 2004, 2018.
- Lakoff, George. Tweet from his profile @GeorgeLakoff. *Twitter*, 01.12.2018. <https://twitter.com/georgelakoff/status/1068891959882846208?lang=en>.
- Lakoff, George & Durán, Gil. »Truth Sandwich Time«. *FrameLab Podcast*, 2018. <https://soundcloud.com/user-253479697/14-truth-sandwich-time>.
- Lees, Matt. »What Gamergate should have taught us about the ›alt-right‹«. *The Guardian*, 01.12.2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.
- Müller-Enbergs, Helmut. »Zusammenfassende gutachterliche Stellungnahme zu Anetta Kahane und die DDR-Staatssicherheit«. AAS, 2017. [https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/11/gutachten\\_anetta\\_kahane.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/11/gutachten_anetta_kahane.pdf).
- Newton, Casey. »Bodies in Seats«. *The Verge*, 19.06.2019. <https://www.theverge.com/2019/6/19/18681845/facebook-moderator-interviews-video-trauma-ptsd-cognizant-tampa>.
- Oxford English Dictionary (OED). »DOGPILE« (Lexico). <https://www.lexico.com/definition/dogpile>.
- Schmid, Hans-Jörg. *Entrenchment and the Psychology of Language Learning: How We Reorganize and Adapt Linguistic Knowledge*. De Gruyter: Berlin, 2017.
- Schwarz, Karolin. *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus*. Bonn: bpb, 2020.
- Snyder, Mark. »Steve Bannon learned to harness troll army from ›World of Warcraft‹«. *USA Today*, 18.07.2017. <https://eu.usatoday.com/story/tech/talkingtech/2017/07/18/steve-bannon-learned-harness-troll-army-world-warcraft/489713001/>.
- Solon, Olivia. »Underpaid and overburdened: the life of a Facebook moderator«. *The Guardian*, 25.05.2017. <https://www.theguardian.com/news/2017/may/25/facebook-moderator-underpaid-overburdened-extreme-content>.
- Strobel, Benjamin. »Von Humor zu Hass«. *Neues-deutschland.de*, 20.10.2020. <https://www.neues-deutschland.de/artikel/1143366.computerspiele-von-humor-zu-hass.html?sstr=steam>.
- Suessmeier, Christian. »gamescom 2020 – Kontroverse rund um Show mit rechtspopulistischem Entwicklerstudio«. *Dvd-forum.at*, 29.08.2020. <https://www.dvd-forum.at/gamescom-2020-kontroverse-rund-um-show-mit-rechtspopulistischem-entwicklerstudio>.
- Valenti, Jessica. »Zoe Quinn: after Gamergate, don't ›cede the internet to whoever screams the loudest‹«. *The Guardian*, 24.09.2017. <https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/24/zoe-quinn-gamergate-online-abuse>.

Wagner, Pascal Marc. »Wie Rechtsradikale den Steam-Shop zum Werben nutzen«. *Languageatplay.de*, 11.09.2020 <https://languageatplay.de/2020/09/11/wie-rechtsradikale-den-steam-shop-zum-werben-nutzen/>.