#Deepfake

Handreichung

zu Down the Rabbit Hole

Svenja Hahn | Anja Ballis

Sensibilisierung und Aufklärung zu Hidden Codes und menschenverachtenden Narrativen im virtuellen Raum

München 2026

Inhalt

Disclaimer

In der Handreichung werden antisemitische, rassistische, frauenfeindliche und andere menschenverachtende Inhalte, Gruppierungen sowie Strategien der Radikalisierung auf Social Media-Plattformen thematisiert. Diese Themen können belastend oder (re-)traumatisierend wirken. Sollten Sie sich unwohl fühlen oder eine Pause benötigen, steht es Ihnen jederzeit frei, die Lektüre des Textes zu unterbrechen bzw. zu beenden.

Es ist wichtig zu betonen, dass der Umgang mit den hier behandelten Inhalten ein gewisses Paradox in sich trägt, da Aufklärungsarbeit über antidemokratische Akteur*innen deren Inhalte zwangsläufig sichtbar macht und so unbeabsichtigt zu ihrer Reichweitensteigerung beitragen kann, obwohl sie eigentlich darauf abzielt, deren Wirkung zu begrenzen *(Bildungsstätte Anne Frank, 2024, S. 7)*. In Anlehnung an Hübscher & Mering *(2024)* werden hier hasserfüllte Artikulationen markiert, indem menschenverachtende Begriffe und Aussagen durchgestrichen werden, denn auch die Darstellung von Hass in Forschungsarbeiten wirkt reproduzierend *(Hübscher 2024, S. 24)*.

Unser Ziel ist es, gerade aufgrund der Dringlichkeit des Themas durch Sensibilisierung und Aufklärung das Bewusstsein für diese Problematik zu schärfen und die zugrunde liegenden Verschleierungstaktiken sichtbar und durchschaubar zu machen.

Das hier vorgestellte VR-Projekt wird daher von einem Projektbeirat begleitet, der sich unter anderem aus Anti-Bias-Trainer*innen zusammensetzt. Dieser Beirat reflektiert regelmäßig die Chancen und Grenzen immersiver VR-Umgebungen im Bereich der diskriminierungskritischen Bildungsarbeit, um einen verantwortungsvollen Umgang mit den Inhalten sicherzustellen.

Sollten Ihnen Probleme in der Darstellung auffallen, danken wir für Hinweise an ***info@turtle-vr.de*** *oder* ***svenja.hahn@lmu.de***

1 Einführung ... **4**

2 Das Plattformdesign ... **6**

Onlineforen: Reddit & 4chan ... 6

Von Radikalisierungsforen in den Mainstream ... 7

Imageboards wie 4chan ... 8

3 Designpraktiken: Strategien extremistischer Kommunikation ... **10**

Emojis als Hidden Codes ... 11

Zahlencodes und Algospeak ... 13

4 Memes und Memecharaktere in rechtsextremen Online-Subkulturen ... **14**

Online-Subkulturen und Trollarmeen ... 15

Bekannte Meme-Templates und Memefiguren der Incel-Community: ... 19

5 VR-Erlebnis »Down the Rabbit Hole« ... **24**

Aufbau und Inhalte ... 25

6 Exkurs: Diskriminierungskritische Bildung durch Virtual Reality ... **28**

7 Maßnahmen und Strategien – was kann ich tun? ... **32**

Melden?! – Wirksamkeit der Contentmoderation ... 32

Warum Gegenrede allein nicht ausreicht: Die Rolle von Social Media Literacy ... 33

Aufklärung via Social Media? ... 34

Nützliche Organisationen und Arbeiten ... 36

Glossar ... **37**

Weiterführende Sammlungen und Übersichten ... **47**

Literatur ... **48**

1 Einführung

Meme /mi:m/
digitale Kommunikationsakte, die sich typischerweise als humorvolle oder ironische Text-Bild-Arrangements manifestieren und über soziale Medien verbreitet werden.

Hidden Code /ˈhɪd.ᵊn koʊd/
Symbole, Begriffe oder Zeichen mit einer verschlüsselten und kontextabhängigen Bedeutung, die meist nur für Eingeweihte erkennbar ist.

Pepe the Frog /pɛpɛ ðə frɒg/
ursprünglich unpolitische Comicfigur aus dem Webcomic Boys Club von Matt Furie von 2005, die mittlerweile zu einem internationalen Hasssymbol wurde.

Die Neuen Rechten
geistige Strömung, die sich durch subversive ästhetische Strategien und eine moderne Inszenierung von Rechtsextremismus auszeichnet.

Plattformaffordanzen
alle wahrgenommene Handlungsmöglichkeiten, die sich aus der Interaktion zwischen Nutzer*innen und Plattformen ergeben.

Community-Guidelines
/kəˈmjuː.nə.ti ˈgaɪd.laɪnz/
festgelegte Regeln und Verfahren, die Social Media-Plattformen verwenden, um zu bestimmen, welche Inhalte zulässig sind und welche entfernt, gesperrt oder eingeschränkt werden.

algorithmische Radikalisierung
Prozess, bei dem Nutzer*innen durch die Funktionsweise von Algorithmen auf Social Media zunehmend in extreme ideologische und politische Positionen hineingeführt werden.

Algorithmen
schrittweise Abfolge von Anweisungen oder Regeln zur Lösung von Problemen, Verarbeitung von Daten oder Ausführung spezifischer Funktionen.

Ob als **Meme,** Video-Edit oder im Deckmantel eines **Hidden Code** – rassistische, antisemitische, frauenfeindliche und andere menschenverachtende Inhalte verbreiten sich auf **Social Media**-Plattformen wie Instagram oder TikTok in rasanter Geschwindigkeit, prägen zunehmend deren Bildlandschaft und sind längst Teil des digitalen Mainstreams geworden. Mit Memes wie **»Pepe the Frog«** verbreiten Rechtsextremist*innen Ideologeme in einer zeitgemäßen Szene- und Jugendsprache und zeigen auf diese Weise, dass Social Media zentraler Agitationsraum der rechten Szene ist *(Musyal & Stegemann, 2020)*. Beliebte Formate, aber auch aktuelle Trends und Challenges werden bedient, verändert und mit den eigenen Narrativen, Symbolen, Sounds und Bilderwelten bespielt *(Bildungsstätte Anne Frank, 2024)*. Daher gilt es, sich von der verbreiteten Vorstellung zu lösen, dass extremistische Biotope nur verborgen im Darknet existieren und gedeihen *(Ebner, 2019)*. **Die Neue Rechte** leisten nur selten Treueschwüre im Fackelschein, stattdessen schicken sie Memes, versenden Emojis und inszenieren sich auf TikTok *(Strick, 2021)*. Denn die »Radikalisierungsmaschinen, die die heutigen Extremisten zusammenbauen, […] sind künstlich intelligent, emotional manipulativ und wirken mit Macht in die Gesellschaften hinein« *(Ebner, 2019, S. 10)*. Die Unterwanderung von Mainstreamformaten und -ästhetiken ist Teil des subversiven Ansatzes rechter Influencer*innen und Creator*innen, gezielt **Plattformaffordanzen** ausschöpfen und ausweiten, ohne damit gegen plattformspezifische Sanktionsmechanismen und **Community-Guidelines** zu verstoßen.

Die Bildungsstätte Anne Frank spricht in diesem Zusammenhang auch von **»algorithmischer Radikalisierung"**: Die Nutzenden werden auf die Inhalte zubewegt, nicht umgekehrt *(Bildungsstätte Anne Frank, 2024)*. Auf diese Weise werden extremistische Inhalte nicht selten ungewollt bzw. passiv konsumiert, obwohl die User*innen bspw. nicht danach gesucht haben, aber eventuell vulnerabel dafür sind *(Lehmann & Schröder, 2021; Neumann, 2016; Pauwels et al. 2014)*. Studien zeigen, dass **Algorithmen** vor allem die Sichtbarkeit von provokanten und hasserfüllten Inhalten steigern und bevorzugt verbreiten, da sie mehr Interaktion und eine längere viewtime generieren und somit profitabler für die Plattformen sind *(Munn, 2020a; Munn 2020b)*. Am Beispiel der Videoplattform Youtube zeigen wissenschaftliche Studien *(Haroon et al., 2022)* und Medienbeiträge *(Roose, 2019)* auf, wie in Youtubes Empfehlungsalgorithmus und der Autoplay-Funktion sogar die Ursache für die Radikalisierung sehen. »Man geht davon aus, dass die sozialen Medien in 90 Prozent aller Radikalisierungen eine virulente Rolle spielen und für einen signifikanten Anteil terroristischer Aktionen Unterstützung generieren« *(Ebner, 2019, S. 9)*.

Neben Interaktionsmetriken wie Likes, Kommentare, Shares und Klickraten, bestimmen bei TikTok jedoch auch Ästhetiken die Beliebtheit und Relevanz von Inhalten *(Hübscher, 2024)*. Es entsteht ein

Wiedererkennungswert, eine identitätsstiftende Ästhetik, ein Mittel indirekter Kommunikation. Auf Social Media-Plattformen wird so eine visuelle Hegemonie erzeugt, die den Eindruck eines Massenbewegung vermittelt, was zu einer Normalisierung und Habitualisierung im Denken und Fühlen führt (*Bildungsstätte Anne Frank, 2024; Becker & Fillies, 2024).* »User*innen, die in ihren Online-Milieus kontinuierlich mit bestimmten Perspektivierungen in Berührungen kommen, gewöhnen sich an diese, was zu einer Verinnerlichung und ggf. Reproduktion damit korrespondierender Vorstellungen und Bewertungen führen kann« *(Becker & Fillies, 2024, S. 39).* Der Algorithmus verstärkt diesen Prozess, indem er Inhalte bevorzugt, die mit den bisherigen Seh- und Deutungsmustern der Nutzer*innen übereinstimmen, und so immer homogenere Feeds erzeugt. Auf diese Weise kann ein algorithmisch erzeugter Radikalisierungstunnel entstehen, ein sogenanntes **Rabbit Hole**.

Gerade wegen ihrer subtilen Erscheinungsform sind rassistische, antisemitische, frauenfeindliche und andere diskriminierende und menschenverachtende Inhalte auf Social Media für junge Nutzer*innen nicht sofort als solche erkennbar. Obgleich die **Millennials** und die **Gen Z** als Hauptnutzer*innen der Plattformen *(JIM Studie 2023; Bildungsstätte Anne Frank, 2023)* mit Social Media aufgewachsen sind, die zugrundeliegenden Mechanismen und Funktionslogiken sind ihnen häufig nicht bewusst. Gleichzeitig ist die Notwendigkeit diskriminierungskritischer digitaler Bildungsarbeit so offenkundig wie nie. Umso wichtiger erscheint es, (junge) Menschen für diese subversive Strategien und rechte bis rechtsextreme Codes, Ästhetiken, multimedialen Bildwelten und Narrative zu sensibilisieren sowie Decodier- und Dechiffrierungskompetenzen einzuüben.

VR bietet hier die Möglichkeit, neue sensorische, interaktive und emotionalisierende Zugänge im Umgang mit schweren Themen zu entdecken. Virtuelle Gedenkstätten und KI-Zeitzeug*innen sind eindrückliche Beispiele dafür (*Schnabel, 2024* ; *siehe LediZ-Projekt*). Auf der Grundlage dieser Erfahrungen und Erkenntnisse wurde die VR-Umgebung »Down the Rabbit Hole« entwickelt. Dabei handelt es sich um ein interaktives, exploratives und immersives VR-Erlebnis zu Social Media, das Nutzer*innen den metaphorischen Fall ins »Rabbit Hole« und die Sogwirkung der algorithmischen Radikalisierung nacherleben lässt. »Down the Rabbit Hole« ist eine VR-Trainingswelt, die zum Probehandeln im virtuellen Raum einlädt: Die Teilnehmer*innen können dort rechte bis rechtsextreme Codes dechiffrieren, eigene Seh- und Sprachgewohnheiten reflektieren und sich so für die subversiv-ästhetischen Strategien der Neuen Rechten sensibilisieren. Das immersive Format macht den Rabbit-Hole-Effekt als ganzheitliche Erfahrung erfahrbar und ermöglicht es, durch reflektierte Interaktionen und das Erkennen der »Hidden Codes« den Weg aus diesem digitalen Strudel bewusst nachzuvollziehen.

Rabbit Hole /ˈræb.ɪt həʊl/
Phänomen, bei dem Nutzer*innen durch algorithmisch gesteuerte Empfehlungen auf digitalen Plattformen schrittweise in immer spezialisiertere oder extremere Inhalte geleitet werden.

Millenials /mɪˈlen.i.əlz/
(auch Generation Y) umfasst eine Generation, die etwa zwischen 1981 und 1996 geboren wurde und in einer Zeit des Übergangs von analogen zu digitalen Medien sozialisiert wurde.

Gen Z /ʤen ziː/
bezeichnet eine Generation, die etwa zwischen 1997 und 2012 geboren wurde und deren Sozialisation von digitalen Technologien, sozialen Medien und global vernetzten Kommunikationsformen geprägt ist.

2 Das Plattform-design

Sharing-Funktionen /ʃeə.rɪŋ/ ermöglichen es Nutzer*innen, Inhalte wie Beiträge, Bilder, Videos oder Links mit ihrem eigenen Netzwerk oder einer breiten Öffentlichkeit zu teilen.

Inhaltsmoderationsrichtlinien s. Community-Guidelines

Content-Graph /kənˈtent græf/ Zentrale Spezifikation von Social Media-Algorithmen - analysiert Interaktionen der Nutzer*innen mit Inhalten und empfiehlt auf dieser Basis thematisch oder visuell ähnliche Inhalte.

Social-Graph /soʊ.ʃəl græf/ Zentrale Spezifikation von Social Media-Algorithmen - basiert auf den sozialen Verbindungen und Netzwerken der Nutzer*innen und generiert Vorschläge auf Grundlage dieser Beziehungen.

4chan /fɔːr tʂʰan/ anonymes, bildbasiertes und weitgehend unmoderiertes Imageboard.

Reddit /rɛdɪt/ Social-News-Aggregator und Online-Plattform, auf der Nutzer*innen Nachrichten, Artikel, Links oder andere Inhalte teilen, bewerten und kommentieren können.

Subreddits themenspezifische Bereiche, die von Nutzerinnen erstellt und moderiert werden.

Mods /mɒdz/ freiwillige Mitglieder einer Online-Community, die die Einhaltung von Community-Regeln überwachen und die Ordnung aufrechterhalten.

Um zu verstehen, wie Social Media-Plattformen Radikalisierungsprozesse vorantreiben und verstärken können, müssen wir die technologische Gestaltung dieses Raumes und die Einflussnahme des Plattformdesigns auf die Produktion, Rezeption und Verbreitung menschenverachtender Inhalte, aber auch auf die Möglichkeit zur Sanktionierung genauer ansehen *(Bossetta, 2024)*. Zu wichtigen Designelementen und -kriterien zählen beispielsweise unterstützte Medien, **Sharing-Funktionen,** Benutzerverbindungen und **Inhaltsmoderationsrichtlinien** *(Bossetta, 2024)*, aber auch der jeweilige plattformspezifische Algorithmus, der einer bestimmten Ausspielmechanik folgt (z.B. **Content-Graph** oder **Social-Graph**). All das nimmt Einfluss auf die Art, Sichtbarkeit und Reichweite aller Inhalte in sozialen Medien, einschließlich menschenverachtender Inhalte (*Bossetta, 2024; Bildungsstätte Anne Frank, 2024*). Demnach »verbreiten sich antisemitische Inhalte wahrscheinlich auf Plattformen, die Bilder unterstützen, über eine leicht zugängliche Funktion zum Teilen (z.B. Retweet) verfügen, Benutzer*innen Anonymität ermöglichen und über weniger restriktive oder durchsetzbare Richtlinien zur Inhaltsmoderation verfügen.« *(Bossetta, 2024, S.322)*

Onlineforen: Reddit & 4chan

Unterschiede im Design lassen sich auch im Vergleich von den klassischen Plattformen wie TikTok, Instagram, Facebook oder Twitter und Online-Foren wie **4chan** oder **Reddit** erkennen. Während man auf Social Media-Plattformen durch den Algorithmus personalisierte Inhaltsempfehlungen ausgespielt bekommt, entscheidet man sich als Benutzer*in eines Online-Forums wie Reddit oder 4chan stärker aktiv dazu, zu bestimmten, meist thematischen Subcommunities zu navigieren (z.B. Boards wie /pol/ von 4chan oder r/ **Subreddits** auf Reddit) und Treffpunkte mit Gleichgesinnten aufzusuchen – ein zentraler Designunterschied *(Bossetta, 2024; Strick, 2021)*. Während Reddit sich selbst als »the frontpage of the internet« nennt, beschreibt Strick *(2021)* Reddit als »eine Plattform, die seit Gründung einen Weg von unzensierter Meinungsäußerung (ähnlich wie 4chan) zum user-moderierten Beitragshub zurückgelegt hat« *(Strick, 2021, S. 370)*. Nicht zuletzt herrscht in vielen dieser Räume häufig ein Mangel an Meinungsvielfalt, auch Gegennarrative haben hier nur wenig Platz. Sie bilden einen Nährboden für Intoleranz und menschenverachtende Aussagen, welche aufgrund der Selbstmoderation auf Community-Ebene durch sog. **»Mods«**, freiwillige Mitglieder der Community, nur selten sanktioniert werden. So verfügen einzelne Communities (»Subreddits«) über Community-spezifische Regeln, die

von den »Mods« basierend auf den einzigartigen und oft sehr spezifischen Themen ihrer Community erstellt und durchgesetzt werden und damit den Großteil der Community-Moderationsaktionen auf der gesamten Plattform durchführen. Nutzer*innen mit einem extremistischen Weltbild können dort mit anderen oft anonym bleibenden Gleichgesinnten in Kontakt treten, um andere für ihre Sache andere zu manipulieren, zu radikalisieren und für die eigene extremistische Ideologie gewinnen. Dies hat zur Folge, dass sowohl rechtsextreme Inhalte über die ~~»Vorherrschaft der Weißen«~~, Islamfeindlichkeit und antisemitische Ansichten als auch solche aus dem **Incel Milieu** auf Reddit bereits identifiziert wurden *(Gaudette et al., 2021 ; Hiaeshutter-Rice & Hawkins, 2022 ; Helm et al., 2022).* Die Löschungsliste der großen Sperrungsaktion und **Deplatforming**maßnahme, auch als **»The Great Ban«** *(Sweat, 2020)* bezeichnet, der Reddit-Betreiber*innen im Frühjahr 2020 umfasste knapp 2.000 communities. Gleichzeitig führte das aber nur zu einem weiteren Versteckspiel: »Ein Sub wird gesperrt, die Nutzer*innen versammeln sich in einem Ausweichforum mit anderem Namen – einem sogenannten ban evasion sub – neu. […] Im Effekt ist die Zensur auf Reddit eine Maschine zur Bildung neuer Slogans, Verkleidungstaktiken und Reizwörter […]. Reddit ist ein organisches Modell zur spielerischen Begriffsarbeit an neuen Agitationssprachen für die Online-Welt, wie sie auch bei den modernisierten Hetzbegriffen der Rechten zu finden ist.« *(Strick, 2021, S. 371)*

Incel Milieu /ˈɪn.sel həʊl/
(Kurzform von involuntary celibates) überwiegend heterosexuelle Männer, die sich selbst als sexuell enthaltsam definieren und online wie offline ihr frauenhassendes Weltbild verbreiten.

Deplatforming /deˈpla:tfɔʁmɪŋ/
endgültige Entfernung von Konten, Einzelpersonen oder Gruppen, um die Verbreitung von Inhalten oder Meinungen zu verhindern, die gegen die Regeln der Plattformen verstoßen.

The Great Ban /ðə greɪt bæn/
siehe Deplatforming

Politically Incorrect
/pəˈlɪɻ.ə.kˢl.i ˌɪn.kəˈrekt/
(auch: /pol/) ist ein Unterforum auf dem Imageboard 4chan, welches sich zu einem zentralen Sammelpunkt der extremen Rechten entwickelte.

Von Radikalisierungsforen in den Mainstream

Häufig lässt sich ein zweistufiger Ablauf beobachten, bei dem Onlineforen wie Reddit und 4chan gewissermaßen als »Radikalisierungszentren« dienen, in denen Rekrutierungsmaßnahmen stattfinden und entstehen. Forschungen zeigen, dass menschenverachtende Memes aus Online-Foren zunehmend in den Mainstream-Social-Media-Bereich gelangen *(Bossetta, 2024, S. 324).* So fanden Zannettou et al. *(2020),* Belege dafür, dass dass insbesondere die /pol/-Subcommunity von 4chan und The_Donald auf Reddit eine zentrale Rolle bei der Verbreitung solcher Inhalte auf Twitter spielten *(Bossetta, 2024, S. 324).* Ihren Ursprung auf Alt-Right-Boards wie **Politically Incorrect (/pol/)** nehmend, bahnen zahllose Tropen aus rechtsextremen Foren sich ihren Weg auf einschlägige Social Media-Plattformen und Mainstreammedien, werden dort recycelt, legitimiert und popularisiert werden *(Ebner, 2023).* »Da die Benutzer*innen innerhalb eines Online-Forums wie /pol/ in der Regel in Verbindung mit Gleichgesinnten stehen, müssen Forumsmitglieder eine vielfältigere Nutzer*innenbasis in den Mainstream-Social-Media erreichen, um ihre Reichweite zu vergrößern. Technisch gesehen, können […] Forumsmitglieder Memes entwickeln und innerhalb ihrer homogenen Netzwerke teilen, bevor sie versuchen, sie in den Mainstream-Social-Media-Kanälen weiterzuverbreiten.« *(Bossetta, 2024, S. 324)*

Imageboard /ˈɪmɪtʃˌbɔːɐ̯t/
Online-Forum, in dem der Austausch primär über Bilder und kurze Textbeiträge erfolgt; Das bekannteste Beispiel ist 4chan.

/pol/
siehe oben: politically incorrect = /pol/

Normies
abwertende Bezeichnung für Personen, die als mainstreamorientiert oder außerhalb subkultureller Online-Communities stehend wahrgenommen werden.

NPCs
(Kurzform von Non-Player-Characters) ein aus dem Gaming-Bereich stammender Begriff, der in rechtsextremen Online-Diskursen und Meme-Kulturen abwertend auf reale Personen übertragen wird, denen mangelnde Individualität, kritisches Denken oder Selbstreflexion unterstellt wird. › siehe u.a. Normies.

Imageboards wie 4chan

Dass Extremist*innen sich jugendkulturelle Ausdrucksformen zu eigen machen, um dadurch ihre Attraktivität zu steigern, an Reichweite zu gewinnen und so besonders junge Menschen zu erreichen, die möglicherweise gar nicht politisch oder ideologisch motiviert sind, ist bereits mehrfach angedeutet worden. Nicht zuletzt sind v.a. in den letzten zehn Jahren auch zahlreiche Hobby-Communities und jugendliche Netzkulturen von Extremist*innen systematisch für die Verbreitung eigener Narrative und Verschwörungserzählungen benutzt worden. Hierzu zählt auch das ursprüngliche Anime-**Imageboard** 4chan *(Ebner, 2023)*.

Während es im Jahr 2003 als Austauschformat über japanische Animes und Mangas war, ist 4chan mittlerweile ein Ort, an dem Rassismus und Rechtsextremismus geduldet werden. Dies ist u.a. dem Umstand geschuldet, dass es bei 4chan keiner Registrierung bedarf. Eine weitere Spezifik des Plattformdesign ist auch, dass alle Nutzer*innen anonym posten und kommentieren, statt eines Namens wird als Autor*in eines jeden Beitrags »Anonymous« aufgeführt (Wiege der Web-Bewegung Anonymous, *vgl. Konrad et al., 2012*). Obwohl Plattformen wie Facebook und Instagram ähnliche Möglichkeiten der Vernetzung, Kommunikation und Öffentlichkeit anbieten, unterscheiden sie sich aufgrund des Plattformdesigns wesentlich von 4chan. Während Plattformen wie Facebook auf dem Prinzip der Klarnamenregistrierung und damit auf einem »idealen« Online-Ich basieren, vertritt der 4chan-Gründer Christopher Poole die Ansicht, dass Identität facettenreich sei, **»mehr wie Diamanten [sind], je nach Blickwinkel sieht man ein anderes Bild.«** *(Poole auf der Web-Konferenz in Dublin, 2011, min. 1:30–7:57*). Damit verweist Poole auf das Selbstverständnis von 4chan als anonymen, fluiden Raum, in dem Nutzer*innen nicht durch feste Identitäten, sondern durch wechselnde Rollen, Masken und Ausdrucksformen agieren. Im Schutz der Anonymität lassen sich gesellschaftliche Tabus leichter überschreiten, während Verantwortung hinter dem kollektiven Label »Anonymous« verschwindet und durch die weitgehend sanktionsfreie Struktur der Plattform weiter abgeschwächt wird. So sinkt die Hemmschwelle, illegale oder grenzüberschreitende Inhalte zu posten oder zu dulden. Nicht zuletzt finden sich auf 4chan Videoaufzeichnungen von Kinderpornografie, Drohungen und Aufzeichnungen von Gewalt, Frauenfeindlichkeit und Rassismus *(vgl. Analysen von Hine et al., 2017; Bernstein et al., 2011)*. Neben der Funktion als Keimzelle neuer Inhalte, speziell Memes und anderer Bilderwelten beherbergt 4chan bpsw. auch Foren für die Planung von politischen Kampagnen *(Bundesamt für Verfassungsschutz, 2024*). So existieren Unterseiten wie **»/pol/** - Politically Incorrect«, ein Politik-Forum, wo täglich tausende rassistische Memes geteilt werden, zu Online-Attacken auf sog. **»Normies«** oder **»NPCs«** aufgerufen wird und wo User*innen behaupten, maßgeblich am Wahlerfolg Donald

Trumps 2016, den Naziaufmärschen in Charlottesville und der Entstehung der Neonazi-Ikone Pepe the frog verantwortlich sein (*Kogel, 2017* ; *Ayyadi, 2019: Glossar von Belltower.News*). Das größtenteils englischsprachige Unterforum /pol/ beschränkt sich dabei nicht nur auf die US-amerikanische **Alt-Right-Szene**, sondern ist international ausgerichtet. Eine interdisziplinäre Studie zeigt, dass deutsche Nutzer*innen hier einen großen Teil der User*innen darstellen (*Kogel, 2017*). Doch neben politisch motivierten und menschenverachtenden Inhalten stehen auch Postings ohne tieferen Sinn. Diese werden teilweise auch »lulz« (eine Abwandlung von »Laughing out loud«, kurz »lol«) genannt. 4chan zählt damit zu den schillerndsten Plattformen: **»Selten lagen menschenverachtender Hass und gewaltige Kreativität so dicht beieinander.«** (*Konrad et al., 2012*)

Alt-Right-Szene /ælt raɪt/
ist eine onlinebasierte Subkultur, die Rechtsextremismus, Nationalismus, Rassismus und Antiliberalismus verbreitet.

3 Design-praktiken:

Strategien extremistischer Kommunikation

Moderationsrichtlinien
siehe Community-Guidelines

Neben dem Plattformdesign spielt auch die dort verwendete Designsprache *(Hornuff, 2019)* eine zentrale Rolle für die Dynamik der Verbreitung menschenverachtender Inhalte. Beide Elemente – Plattformdesign und Designsprache – greifen ineinander. So priorisieren Plattformen wie TikTok v.a. algorithmisch ästhetisch ansprechende und interaktionsfördernde Inhalte und schaffen auf diese Wiese eine Art »visuelle Hegemonie«, die bestimmte gestalterische Prinzipien begünstigt und verstärkt (*BSAF, 2024*). Extremistische Akteur*innen nutzen diese Mechanismen strategisch, indem sie ihre Inhalte an die Anforderungen des Plattformdesigns anpassen, um **Moderationsrichtlinien** zu umgehen und so ihre Sichtbarkeit zu maximieren. Besonders deutlich zeigt sich dies in der Integration jugendkultureller Trends, die anschlussfähig an breite Zielgruppen ist und gleichzeitig die Normalisierung extremistischer Inhalte begünstigt.

Wie Hornuff *(2019)* betont, ist die Designsprache rechter bis rechtsextremer Akteur*innen also kein neutraler Akt der Gestaltung, sondern eine strategische Praxis. Sie verfolgt das Ziel, gängige Stil- und Formkonventionen des Mainstreams zu übernehmen, um diese zu unterwandern und gesellschaftsfähig zu machen: »Die gesellschaftlich tiefenwirksame Ausbreitung rechten bis rechtsextremistischen Gedankenguts vollzieht sich heute in anderer Gestalt. Wir erleben, so paradox es klingen mag, die Popularisierung des rechten Populismus. Dieser zieht sich nicht länger in die Rolle des radikal Anderen zurück. Stattdessen entwickelt er inszenatorischen Ehrgeiz und gestalterische Wendigkeit darin, sich mit seinem Widerpart – der ästhetischen Vielfalt einer liberal geprägten Gesellschaft – zu verbinden.« *(Hornuff, 2019, S.11)*

Gerade in digitalen Räumen, in denen algorithmische Mechanismen über Sichtbarkeit entscheiden, wird die ästhetische Gestaltung zu einem zentralen Mittel, um extreme Botschaften in algorithmisch optimierte, scheinbar harmlose und zugleich attraktive Formate zu überführen.

Emojis als Hidden Codes

Ein Beispiel für das Zusammenspiel von Plattformdesign und Designsprache ist die Nutzung von Emojis als »Hidden Codes«. Denn durch ihre Alltäglichkeit und Mehrdeutigkeit können mit ihrer Hilfe algorithmische und menschliche Moderationsmechanismen leicht umgangen und dabei die Grenzen des Sagbaren verschoben werden *(Titz & Lehmann, 2023)*. Diese Funktion macht Emojis zu einer zentralen Form des sogenannten **Algospeak** *(von engl. algorithm, »Algorithmus« und speak, »sprechen«; erstmals bei Lorenz, 2022)*, eine spezifische Sprachstrategie, die darauf abzielt, algorithmische **Moderationssysteme** zu umgehen und einen **Shadowban** oder eine Löschung zu vermeiden. Ursprünglich entstand Algospeak im Umgang mit tabuisierten oder sensiblen Themen wie Sexualität, psychischer Gesundheit oder Diskriminierung, wird jedoch zunehmend von antidemokratischen Akteur*innen instrumentalisiert und gezielt als mediale Strategie zur Verschleierung extremistischer Inhalte eingesetzt *(Titz & Lehmann, 2023)*. Algospeak reicht daher vom kreativen Akt der Selbstermächtigung bis hin zur gezielten **Umwegkommunikation** *(Beyer & Liebe, 2013)* als antidemokratische Medienstrategie *(Titz & Lehmann, 2023)*. Insbesondere rechte Akteur*innen nutzen diese Methode, um antidemokratische Ideologien zu verbreiten. Als Teil einer komplexen Symbolwelt rechter Akteur*innen *(Steiner, 2017)* erfüllen Emojis eine doppelte Funktion: Einerseits dienen sie der Codierung ideologischer Inhalte mit identitätsstiftender Wirkung und als Erkennungszeichen innerhalb rechter Szenen (auch genannt **Dogwhistling**). Andererseits ist ihre Verwendung nicht strafbar, da sie nicht explizit verfassungsfeindlichen Symbole darstellen. Meist erfolgt die Verwendung von Hidden Codes in Kommentaren oder Beiträgen in ironischen oder scheinbar scherzhaften Zusammenhängen, was die Identifikation und Moderation zusätzlich erschwert. Entscheidend ist dabei, dass sich Hidden Codes nicht allein durch ihre Erscheinung, sondern vor allem durch den Kontext ihrer Verwendung definieren lassen. Erst durch den Zusammenhang, in dem sie genutzt werden, entfalten sie ihre ideologische Bedeutung und transportieren menschenverachtende oder verschwörungsideologische Botschaften.

Algospeak ˈ/æl.gᵊ spi:k/
bezeichnet die Verwendung codierter Sprache auf Social Media, um algorithmische Inhaltsmoderationssysteme zu umgehen und über tabuisierte oder sensible Themen zu kommunizieren.

Moderationssysteme
siehe Community-Guidelines

Shadowban /ˈʃæd.oʊ bæn/
Praxis auf Social Media-Plattformen, bei der Nutzer*innen eingeschränkt bzw. unsichtbar gemacht werden, ohne dass diese darüber informiert werden.

Umwegkommunikation
Strategie, bei der menschenfeindliche Ideologien in verschlüsselter Form verbreitet werden.

Dogwhistling /ˈdɑ:g ˌwɪsɬɪŋ/
Kommunikationstechnik, bei der in scheinbar harmlosen Botschaften versteckte, geheime Signale platziert werden, die nur von bestimmten Zielgruppen verstanden werden.

Podcast
»Nach den Rechten geschaut«
Folge #10 »Symbole und Codes – Versteckte Hinweise der rechten Szene«

Beispiele für Hidden Codes:

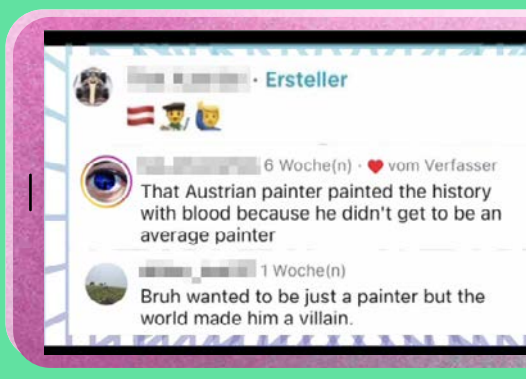
Kugelschreiber-Emoji: verweist auf den Verschwörungsmythos, Anne Franks Tagebuch sei eine Fälschung, da angeblich Kugelschreiberspuren enthalten seien und es sich deshalb um eine Fälschung handelt, weil Kugelschreiber während des Zweiten Weltkrieges noch nicht in Massenproduktion erhältlich waren. Solche Behauptungen, die längst wissenschaftlich widerlegt wurden, tauchen dennoch regelmäßig in Social-Media-Kommentaren auf und werden durch den versteckten Code des Emojis angedeutet *(Kopa, 2024)*. Hidden Codes wie dieser verdeutlichen, wie digitale Symbole strategisch eingesetzt werden, um geschichtsrevisionistische und antisemitische Narrative zu verbreiten.

Doppelte Blitze: In rechtsextremen Kreisen werden zwei Blitz-Emojis häufig als Ersatz für die doppelte Sigrune der Schutzstaffel (SS) verwendet. Da die Darstellung der SS-Runen in Deutschland verfassungsfeindlich und somit strafbar ist *(Überblick strafbare Symbole und Kennzeichen: Bundesamt für Verfassungsschutz , 2022)*, nutzen Rechtsextreme diese Emoji-Kombination, um ihre Gesinnung zu signalisieren und sich öffentlich mit dem Nationalsozialismus zu identifizieren, ohne juristische Konsequenzen zu fürchten *(vgl. BSAF , 2024)*

Austrian Painter: Ein weiteres Beispiel ist die Emoji-Kombination aus der Österreichflagge und dem Maler-Emoji, der sog. »Austrian Painter« (österreichischer Maler). Dieser wird in rechtsextremen Kreisen als verschlüsselter Hinweis auf Adolf Hitler verwendet wird und bezieht sich auf Hitlers mehrfache Bestrebungen, an der Wiener Kunstakademie zu studieren – ein biografisches Detail, das in diesen Kontexten häufig mythologisiert wird, indem die Kränkung seiner künstlerischen Zurückweisung als Ursprung seines späteren »Rächer«-Narrativs inszeniert wird.

Mann, der die Hand hebt: die Verwendung des Emojis »Mann, der die Hand hebt« wird in rechtsextremen communities als Code für den strafbaren Hitlergruß verwendet. Dieses Emoji, das ursprünglich dazu gedacht ist, jemanden darzustellen, der sich meldet, wird subversiv eingesetzt, um eine visuelle Anspielung auf die NS-Grußgeste zu erzeugen *(vgl. BSAF , 2024)*.

@keine.erinnerungskultur



Zahlencodes und Algospeak

Neben Emojis nutzen rechtsextreme Akteure weitere **Algospeak**-Praktiken wie Zahlencodes, Sprachformen wie intentional veränderte Schreibweisen:

Zahlencodes dienen in der rechtsextremen Szene als Erkennungszeichen. Meist beziehen sie sich auf die Positionen von Buchstaben im Alphabet oder stehen für symbolische Zahlen aus rechtsextremer Ideologie. Beispiele dafür sind:

»88«: Eine Anspielung auf »Heil Hitler«, da H der achte Buchstabe im Alphabet ist.

»14«: Bezug auf die »14 Words«, ein rechtsextremes »Glaubensbekenntnis«: »We must secure the existence of our people and a future for white children.«

Zahlencodes werden häufig in Kommentaren, Benutzernamen oder Hashtags eingebettet wie beispielsweise **#88problems** oder **#proud14**, die für Außenstehende unverdächtig wirken, aber innerhalb der Szene klar erkennbar sind.

Sprachcodes und Algospeak – darüber hinaus werden auch intentional veränderte Schreibweisen verwendet, um gezielt algorithmische Moderationssysteme zu umgehen *(Steen et al., 2023; Mimikama, 2022)*. Beispiele hierfür sind:

Leetspeak bzw. intentionale Schreibfehler: Begriffe wie **»J00den«** statt »Juden« oder **»Hi1er«** statt »Hitler«.

Phonetische Abwandlungen: Wörter wie »Sieg« werden in **»5ieg«** umgewandelt, um subtil auf NS-Ideologie anzuspielen.

Phänomene wie Algospeak zeigen, dass Plattformen durch ihr Design Rahmenbedingungen für Kommunikation vorgeben. Die Nutzer*innen entwickeln darauf abgestimmt »kreative« Ausdrucksformen, um diese Regeln zu umgehen. Dieses Zusammenspiel von Plattformdesign und Designpraktiken verdeutlicht nicht nur die Macht der Plattformen, Kommunikationspraktiken zu prägen, sondern auch die Herausforderung, diese subversiven Strategien zu erkennen.

4 Memes &

Memecharaktere in rechts-extremen Online-Subkulturen

Echokammern
Raum, in dem nur ähnliche Meinungen und Informationen verstärkt werden, wodurch alternative Perspektiven ausgeblendet werden.

Memetic Warfare
/miːˈmɛtɪk ˈwɔːr.fer/
gezielter strategischer Einsatz und Instrumentalisierung von Memes zur Beeinflussung politischer Diskurse und Meinungsbildung sowie zur Kontrolle von Narrativen und Mobilisierung kollektiver Emotionen.

Obgleich Memes als zentrale Elemente digitaler Bild- und Kommunikationskultur nicht mehr wegzudenken sind, so muss ihre Rolle im Kontext politischer Auseinandersetzung neu dimensioniert werden *(Wentz, 2019)*. Denn Memes haben sich in der digitalen Kultur als mächtige Werkzeuge etabliert, die weit über humoristische Inhalte hinausgehen. Wie die Studie von Kolman *(2018)* zeigt, werden Memes besonders durch ihre schnelle Verständlichkeit, leichte Teilbarkeit und Popularität erfolgreich. Politische Botschaften werden so auf einfache Weise transportiert und bieten eine leicht zugängliche Alternative zu komplexen Themen und Theorien, die tiefere Reflexionen und Selbstkritik erfordern würden. Konsumiert werden sie meist in **Echokammern**, wo sie Identifikation mit dem Netzwerk fördern und den Eindruck erwecken, man würde politisch oder intellektuell aktiv sein *(Kolman, 2018)*. Zugleich dienen Memes als Erkennungszeichen innerhalb von In-Groups, wobei obskure Inhalte Zugehörigkeit signalisieren *(Kracher, 2020)*. Insbesondere in rechtsextremen Kreisen werden sie strategisch eingesetzt, um politische Botschaften zu verbreiten und um bestehende Ressentiments aufzugreifen und zu verstärken *(Amadeu Antonio Stiftung, 2023)*.

Es verhält sich mit Memes also ähnlich wie mit anderen sprachlichen Codes: sie sind sowohl Mittel als auch Ausdruck einer Ideologie, die weit über das Wort oder Bild hinausgeht. Diese gezielte Agitation von Memes zur Beeinflussung politischer Diskurse wird als **»Memetic Warfare«** bezeichnet *(Ascott, 2020)*.

Diese gezielte Instrumentalisierung von Memes zur Verbreitung politischer Botschaften und Mobilisierung kollektiver Emotionen lässt sich gut anhand der Trump-Kampagne 2016 verdeutlichen. Unter dem Banner des »Great Meme War« schufen anonyme Internetnutzer*innen auf Plattformen wie 4chan pro-Trump und anti-Hillary Clinton Memes, die von der breiten Öffentlichkeit und Trump selbst aufgegriffen wurden. Diese Memes gingen nicht nur viral, sondern beeinflussten auch die öffentliche Wahrnehmung maßgeblich und stärkten zentrale Narrative *(Wentz, 2019; Schreckinger, 2017)* und fanden sogar Eingang in Trumps eigene Kommunikationsstrategie. Diese Dynamik zeigt, wie die gemeinsame Bedeutungsproduktion dazu beiträgt, narrative Kontrolle über politische Themen zu erlangen *(Leiser, 2019)*.

Die wachsende Bedeutung von Memes im politischen Kontext wird auch deutlich, wenn man ihre Behandlung in der Militärforschung

betrachtet. Hier gelten Memes zunehmend als zeitgenössische Kriegswaffen. So analysiert die DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), die Forschungsabteilung des US-amerikanischen Verteidigungsministeriums, im Rahmen ihres Projekts »Social Media in Strategic Communications« die Nutzung von Memes als strategische Technologien in Konfliktsituationen *(Wentz, 2019)*. Bereits 2011 schlug Dr. Robert Finkelstein die Einrichtung einer neuen Einheit, das sog. »Meme Control Center«, vor und auch das NATO-Kompetenzzentrum für strategische Kommunikation (StratCom) beschäftigt sich mit memetischer Kriegsführung. Und nur wenige Jahre später forderte Jeff Giesea, ein US-amerikanischer Unternehmer und früherer Trump-Unterstützer, in der NATO-Publikation »It's time to embrace memetic warfare« *(Giesea, 2016)* die strategische Bedeutung von Memes in der modernen Informationskriegsführung zu erkennen *(Giesea, 2016)*. In seinem Artikel schreibt er: »Memetic warfare [...] needs to be developed and brought into mainstream military thinking. In doing so, it should be thought of as broader and more strategic than >weaponized trolling<. Memetic warfare [...] is competition over narrative, ideas, and social control in a social-media battlefield. One might think of it as a subset of >information operations< tailored to social media [...] Warfare through trolling and memes is a necessary, inexpensive, and easy way to help destroy the appeal and morale of our common enemies [...] Trolling, it might be said, is the social media equivalent of guerrilla warfare, and memes are its currency of propaganda [...] It's time to adopt a more aggressive, proactive, and agile mindset and approach. It's time to embrace memetic warfare.« *(Geisea, 2016, S. 69)*

Er beschreibt memetische Kriegsführung als einen Wettstreit um Narrative, Ideen und soziale Kontrolle, der auf den Schlachtfeldern sozialer Medien ausgetragen wird; eine Form des »Guerillakriegs« im digitalen Raum, bei der Memes als Propagandawährung fungieren. Diese Perspektive verdeutlicht, wie sehr sich Kommunikationsstrategien verschieben: Humor, Ironie und virale Ästhetik werden zu machtvollen Werkzeugen geopolitischer Einflussnahme *(Giesea, 2016; Ebner, 2019; Hübscher, 2024)*.

Online-Subkulturen: Trollarmeen und TikTok-Guerilla

Die Verbreitung von Memes und ihre ideologische Instrumentalisierung sind eng mit den Strukturen und Dynamiken verschiedener Online-Subkulturen, Trollarmeen und virtuellen Soldaten verknüpft, die sich oft auf Plattformen wie 4chan, Reddit, **Discord** oder **Telegram** organisieren. Die größte Trollarmee Europas ist die sog. **»Reconquista Germanica«**. Die Beeinflussung der Bundestagswahl 2017 in Deutschland stellte den ersten großen Meilenstein der Reconquista Germanica dar *(Ebner, 2019; Bogerts & Fielitz,*

Discord /dɪsˈkɔːd/
kostenloses Programm für Instant Messaging, Chat und Sprachkonferenzen, das ursprünglich für Gamer entwickelt wurde.

Telegram ˈ/tɛlɪgræm/
Messaging-Dienst, der ursprünglich für die private Kommunikation entwickelt wurde, mittlerweile jedoch auch eine zentrale Plattform für politische und soziale Bewegungen darstellt.

Reconquista Germanica
rechtsextremes Troll-Netzwerk auf Discord. Sie ist inzwischen nicht mehr unter diesem Namen aktiv; Nachfolge- oder Abspaltungsstrukturen können jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Repost-/ Multiplikationsaccounts
Bezeichnung für Social-Media-Profile, deren Hauptzweck in der Verbreitung fremder Inhalte liegt.

TikTok-Guerilla /ˈtɪktɔk geˈrɪlja/
Selbstbezeichnung eines organisierten Netzwerks aus AfD-nahen Aktivist*innen.

Andrew-Tate-Prinzip
Bezeichnet die Strategie nach Andrew Tate, durch die massenhafte Verbreitung variierter Clips über zahlreiche Fan-Accounts die eigene Online-Präsenz auch nach Sperrungen aufrechtzuerhalten.

Mosaik-Rechte
Netzwerk rechter und rechtsextremer Akteur*innen, das sich aus heterogenen Gruppen, Parteien, Bewegungen, Medienprojekten und Einzelpersonen zusammensetzt.

Mosaik-Branding
Mit Mosaik-Rechten verbundene Kommunikations- und Inszenierungsstrategie.

2019). Mittels der Verbreitung von Desinformation, Anti-Merkel-Memes und rechten Hashtags gelang es ihnen, den politischen Diskurs auf Social Media zugunsten der AfD zu verschieben. Hashtags wie ~~#TraudichDeutschland~~ oder ~~#nichtmeinekanzlerin~~ schafften es in die deutschen Top-Trends und wurden von AfD-Accounts geteilt *(Ebner, 2019; Hübscher & Walter, 2024)*.

Aber auch bei der aktuellen Bundestagswahl 2025 zeigt sich eine deutliche Einflussnahme rechter bis rechtsextremer Akteur*innen, die über ein strategisch wirksames Netzwerk auf Social Media agieren. Dieses setzt sich u.a. aus rechten Influencer*innen, **Repost-Accounts bzw. Multiplikationsaccounts**, Themenseiten wie Meme- und Fan-Accounts zusammen, die insbesondere auf Plattformen wie TikTok aktiv sind. Charakteristisch ist das massenhafte Teilen und erneute Hochladen von Originalinhalten, häufig unterlegt mit auffälliger Musik und visuellen Effekten. Dieses Phänomen ist jedoch nicht allein Ausdruck spontanen Engagements, sondern Teil einer strategischen Kommunikationspraxis der sog. **»TikTok-Guerilla«**, deren Vorgehensweise bereits im Sommer 2024 von Scherndl und Nicolaus *(Correctiv)* aufgedeckt wurde.

Eine zentrale Figur dieser Kampagne ist Erik Ahrens, Social-Media-Stratege, Mitentwickler der AfD-Onlinekampagnen und zugleich »Kopf« der TikTok-Offensive der Partei *(Bürger, 2024)*. Als Gründer der »TikTok-Guerilla« orientiert er sich explizit am sogenannten **»Andrew-Tate-Prinzip«**, das darauf abzielt, Reichweiteneinschränkungen durch die parallele Nutzung einer Vielzahl von Accounts zu umgehen *(Belltower.News, 2024)*. Die dahinterliegende Strategie ist vergleichsweise simpel: Möglichst viele Profile verbreiten variierte Clips, die auf demselben Ausgangsmaterial basieren, sodass automatisierte Moderationstools unterlaufen werden und Inhalte – etwa von Maximilian Krah – trotz algorithmischer Reichweitendrosselung weiterhin omnipräsent auf TikTok erscheinen *(Belltower.News, 2024)*. Auf dem Telegram-Kanal der »TikTok-Guerilla« finden Unterstützer*innen Tutorials sowie das erforderliche Rohmaterial, darunter CapCut-Vorlagen mit konkreten Hinweisen zu Schnitt, Untertiteln und Musikauswahl, die eine einheitliche Ästhetik und algorithmische Optimierung der erstellten Videos gewährleisten sollen.

Ziel der Kampagne ist es, den Eindruck einer organisch gewachsenen, zahlenstarken und jugendnahen Unterstützer*innenbasis der AfD und rechter Politik auf TikTok zu erzeugen – eine medienstrategische Intervention, die Sichtbarkeit bewusst in Zustimmung übersetzen soll.

In Anlehnung an Matthias Quents Konzept der **»Mosaik-Rechten«** *(Quent, 2017)* beschreibt Viktoria Rösch dieses Zusammenspiel auch als **»Mosaik Branding«** *(Rösch, 2023)*: »Verschiedene Personen und Gruppierungen etablieren sich als Marken, die gesamte Wirkung der medialen Strategie entfaltet sich aber erst im Zusammenspiel.« *(Rösch, 2023, S. 30)*.

Die TikTok-Guerilla sowie andere Trollfabriken und ihre Taktiken erinnern dabei stark an die Methoden der Alt-Right-Bewegung (Kurzform von »Alternative Right«), eine zeitgenössische Strömung der Neuen Rechten, deren zentrale Themen Einwanderungsstopp, Nationalismus, Antisemitismus, Rassismus und Antifeminismus sind und zu deren Auswüchsen die onlinebasierte (Sub-)Kultur der sog. **Manosphere** gezählt werden muss *(Kracher, 2020)*. Die sog. Manosphere ist ein breites und eher loses Netzwerk von maskulinistischen und antifeministischen Online-Foren und Gruppen wie **Incels**, **MGTOWs**, **Pick-up-Artists** und anderen neofaschistische Gruppen. Deutsche Beispiele sind Blogs wie »WikiMANNia«, »Wieviel Gleichberechtigung verträgt das Land« oder rechte YouTuber wie Hagen Grell oder beispielsweise die **Identitäre Bewegung**, aber auch Burschenschaften und rechte Parteien wie die AfD, die unter dieses Label fallen würden *(Kracher, 2020)*. Trotz ihrer Heterogenität eint sie die grundlegende Überzeugung der sogenannten **Redpill**-Ideologie *(Kracher, 2020; Rothermel, 2020)*: »eine maskulinistische Verschwörungsideologie, die besagt, dass der weiße, heterosexuelle und **cisgeschlechtliche** Mann inzwischen der große Verlierer unserer Zeit ist, in der die Welt vom Feminismus beherrscht wird, der wiederum eine jüdische Erfindung sei. Deswegen müsse sich der Mann auf ursprünglich männliche Werte zurückbesinnen und, da Männlichkeit sich für diese Redpiller über die Abwertung von Weiblichkeit konstituiert, Frauen zeigen, wo sie hingehören: in die Küche und ins Ehebett. [...] Wenn People of Colour, Frauen und queere Menschen sich emanzipieren, wird die Aufwertung der eigenen Person über die Abwertung Marginalisierter um einiges erschwert, weshalb jegliche Emanzipationsbestrebungen bis aufs Blut bekämpft werden.« *(Kracher, 2020, S. 10-11)*

Die »Redpill« ist zugleich eine Referenz auf den Film »Die Matrix« von 1999, in dem der Protagonist Neo die Wahl zwischen einer roten Pille, der Wahrheit, und einer blauen Pille, der Zustand der Unwissenheit, hat. Die Redpill wird zum Symbol für eine vermeintliche intellektuelle Überlegenheit gegenüber der »bluepilled« Mehrheit, die diese angebliche Wahrheit nicht erkannt habe *(Kelly, 2021)*. Der weitverbreitete Slogan »Taking the red pill« steht in diesem Kontext für ein Erweckungserlebnis, das dazu dient, vermeintliche Verblendungszusammenhänge aufzubrechen und den herrschenden Diskurs als Mechanismus der Unterdrückung darzustellen *(Strick, 2021)*.

Die bekannteste Gruppierung der Manosphäre ist die sogenannte Incel-Community (kurz für »involuntary celibates«, unfreiwillig Zölibatäre), die durch ausgeprägten Frauenhass, Antifeminismus und teils offen antisemitische Weltbilder geprägt ist *(Kracher, 2020)*. Lange Zeit galten Incels als ein primär nordamerikanisches Phänomen, das erst durch die Anschläge von Elliot Rodger *(2014)* und Alek Minassian *(2018)* stärker

Manosphere ˈ/ˈmæn.ə.sfɪəʳ/
lose miteinander verknüpfte, antifeministische Online-Communities und Webseiten, die sich gegen Feminismus, Gleichberechtigung und für traditionelle Geschlechterrollen einsetzen.

Incel /ɪn.sel/
Kurzform von involuntary celibate – sind Personen, die sich selbst als unfreiwillig sexuell enthaltsam verstehen. (siehe Incel Milieu)

MGTOWs
= Men Going Their Own Way – ist eine Männerrechtsideologie, die davon ausgeht, dass moderne Gesellschaften und insbesondere Frauen Männer daran hindern, ein selbstbestimmtes oder erfülltes Leben zu führen.

Pick-Up-Artist /ˈpɪk.ʌp ˈɑːr.ɾɪst/
kurz: PUA – Männer, die Techniken entwickeln, um Frauen durch emotionale und psychische Manipulation zu verführen und sexuelle Erfolge zu erzielen.

Identitäre Bewegung
rechtsextreme, antiislamische und nationalistische Gruppierung, die sich als Avantgarde der »Neuen Rechten« versteht.

Redpill /redpɪl/
Die Redpill-Ideologie bezeichnet eine maskulinistische Verschwörungserzählung, die davon ausgeht, dass der weiße, heterosexuelle Mann durch den Feminismus und die gesellschaftliche Gleichstellung unterdrückt werde.

cisgeschlechtlich
bezeichnet Menschen, deren Geschlechtsidentität mit dem bei der Geburt zugewiesenen Geschlecht übereinstimmt.

ins öffentliche Bewusstsein rückte. Die mediale Berichterstattung über die explizit frauenfeindlichen Motive der Täter und ihre Zugehörigkeit zur Incel-Ideologie machte die Verbindung zwischen Online-Radikalisierung, Misogynie und Gewaltbereitschaft sichtbar *(Kracher, 2020)*.

Elliot Rodger verübte 2014 im Alter von 22 Jahren auf dem Campus der Santa Barbara-Universität in Kalifornien einen Amoklauf, bei dem er sechs Menschen tötete und 14 weitere verletzte. In seinem 137-seitigen Manifest »My Twisted World« und mehreren Videos stellte er die Incel-Ideologie ins Zentrum seiner Tatmotivation und wurde posthum zur Symbolfigur dieser Online-Subkultur. Vier Jahre später tötete Alek Minassian in Toronto zehn Menschen, bekannte sich ausdrücklich zur Incel-Bewegung und erklärte die Tat als Teil einer »Incel-Rebellion«, wobei er Rodger als Vorbild nannte *(Makuch, 2018; Kracher, 2020)*.

In Deutschland lenkte der antisemitische Anschlag in Halle 2019, die Aufmerksamkeit auf mögliche Verbindungen zwischen Incels und rechtsextremer Ideologie. Die Diskussion über den Täter verdeutlichte, wie eng die Narrative der Manosphäre, der Alt-Right und rechtsextremer Strömungen miteinander verflochten sind *(Kracher, 2020)*. Obwohl rechter Terror in Deutschland bedauerlicherweise eine lange Tradition hat, markierte der Anschlag in Halle eine neue Dimension: Ein Einzeltäter, der sein seine Tat live ins Internet übertrug und dabei zahlreiche Codes und Memes verwendete, die aus von Incels frequentierten Imageboards wie 4chan stammten *(Kracher, 2020, S.7ff.)*.

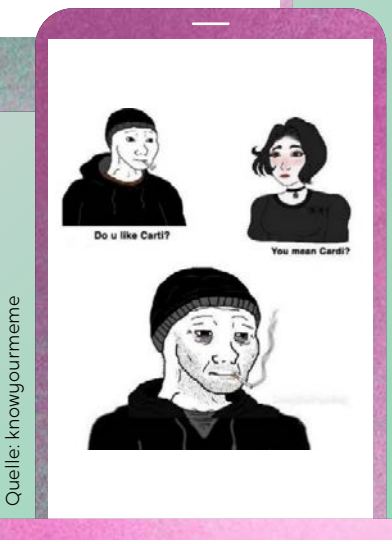
Bekannte Meme-Templates und Memefiguren der Incel-Community

Viele dieser Memes sind mittlerweile im Mainstream angelangt, wo sie häufig – ohne Kenntnis ihrer problematischen Herkunft – rezipiert und verbreitet werden. Regelmäßig werden somit alte, stark überzeichnete Vorurteile, Stereotype und Rollenbilder im neuen Gewand bzw. als einfache, mit MS Paint gezeichnete Comicfiguren in Memes reproduziert (*Amadeu Antonio Stiftung, 2021*). Die gängigsten geschlechtsspezifisch verwendeten Memes der Incel-Community sollen im Folgenden dargelegt werden:

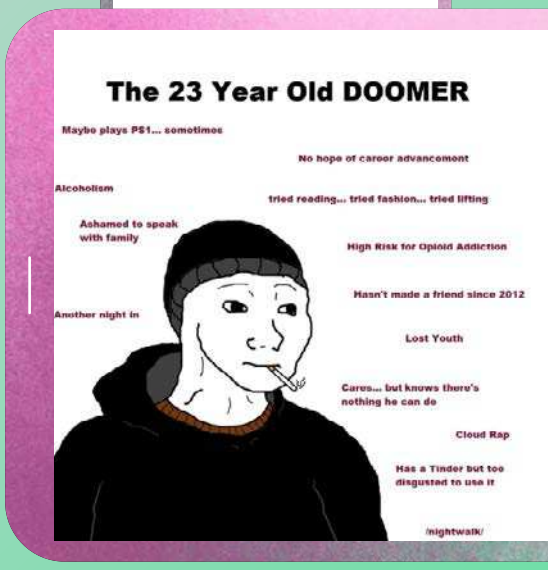
»Wojack«- oder »Feels Guy«-Template: Zu den bekanntesten Meme-Templates der Incel-Community zählt »Wojack« oder »Feels Guy«, ein Symbol für allerlei negative Emotionslagen wie Antisozialität, Depression und Einsamkeit *(Strick, 2021; Amadeu Antonio Stiftung, 2021; Kracher, 2020; hierzu auch die Memedatenbank knowyourmeme).* Oft visualisiert es den empfundenen Schmerz über das Fehlen romantischer Beziehungen, häufig zusammengefasst in der Phrase »That Feel When No GF (girlfriend)«. Seinen Ursprung hat das »Wojack«-Meme in anonymen Foren wie /r9k/ auf 4chan, die auch als »white male safe spaces« bezeichnet werden, in denen Gleichgesinnte Trost in der Mitteilung von »feels« fanden, oft in Form von Geschichten sozialen Scheiterns oder Rachegedanken *(Strick, 2021, S. 237).* Im Laufe der Zeit vollzieht die Figur Wojak einen »Wandel von depressiven Nerds zu Gefühlsfaschisten« *(Strick, 2021, S. 242)* und spiegelt damit die Transformation einer ursprünglich selbstreflexiven oder solidarisch gedachten Männergemeinschaft hin zu einer emotional aufgeladenen, zunehmend radikalisierten Online-Kultur wider. Als Verkörperung faschistischer Führerfiguren oder in der Umdeutung von Hitlers Mein Kampf zu Mein Fühl hat sich Wojack längst über die Ursprünge der Incel-Community hinaus ideologisch aufgeladen und in faschistischen Kontexten weiter verbreitet, bis hinein in den digitalen Mainstream *(Kracher, 2020, S. 19; Strick, 2021, S. 238).*

Der »Doomer«: Das Wojack-Meme findet mit dem »Doomer« eine nihilistische und misanthropische Weiterentwicklung: aus dem trübsinnigen Feels Guy wurde ein rauchender, depressiver und resignierter Charakter, der die Hoffnung auf Veränderung scheinbar aufgegeben hat und dabei gleichzeitig den Hass auf die Welt und Mitmenschen als vermeintlichen Ausdruck von Weisheit und Lebenserfahrung, kultiviert, anstatt die zugrunde liegende Trauer zu adressieren *(Kracher, 2020, S. 18-20).* Diese Haltung gipfelt in der misogynen und sexistischen Bewegung »Men Going Their Own Way« (auch: MGTOW), einer allgemeinen Abkehr von sexuellen Beziehungen und sozialen Bindungen *(Strick, 2021, S. 246).* Frauen erscheinen in diesen Memes meist als bloße Projektionsflächen ohne eigene Subjektivität, während der Doomer ihnen häufig Fragen stellt, die er mit vermeintlich vernichtenden Zurückweisungen beantwortet sieht *(Amadeu Antonio Stiftung, 2021; Kracher 2020).*

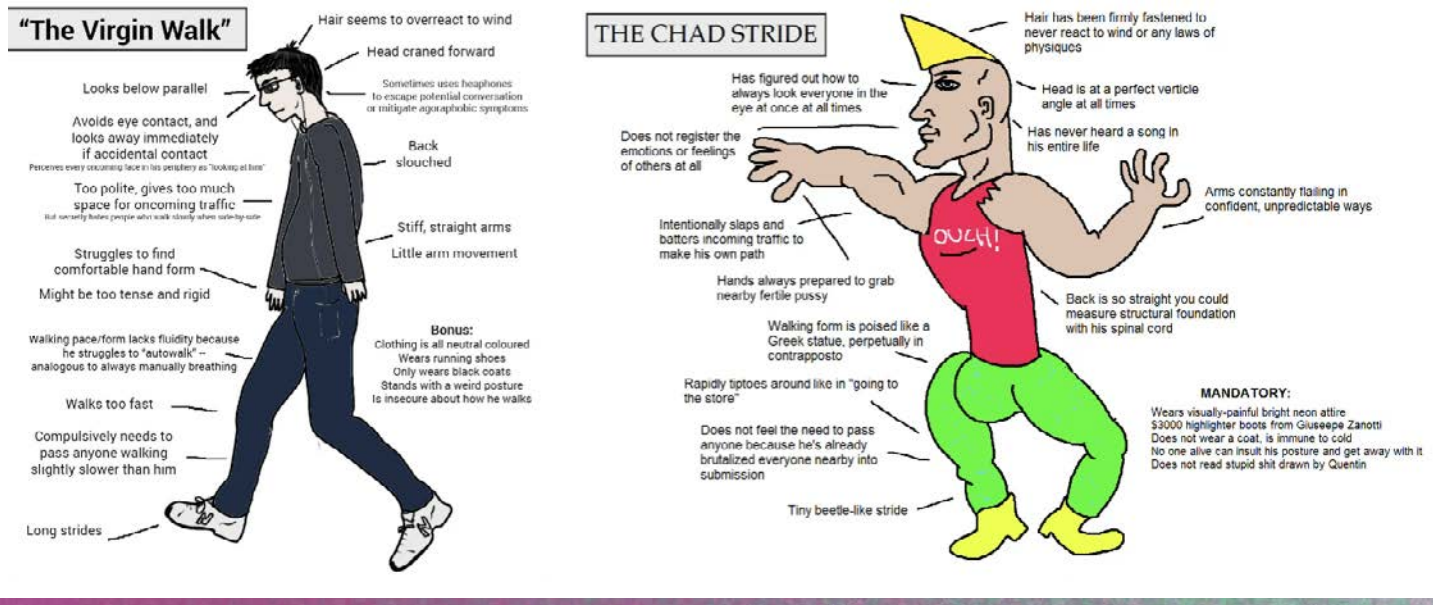
Quelle: knowyourmeme



Quelle: knowyourmeme



Quelle: knowyourmeme



Quelle: Reddit

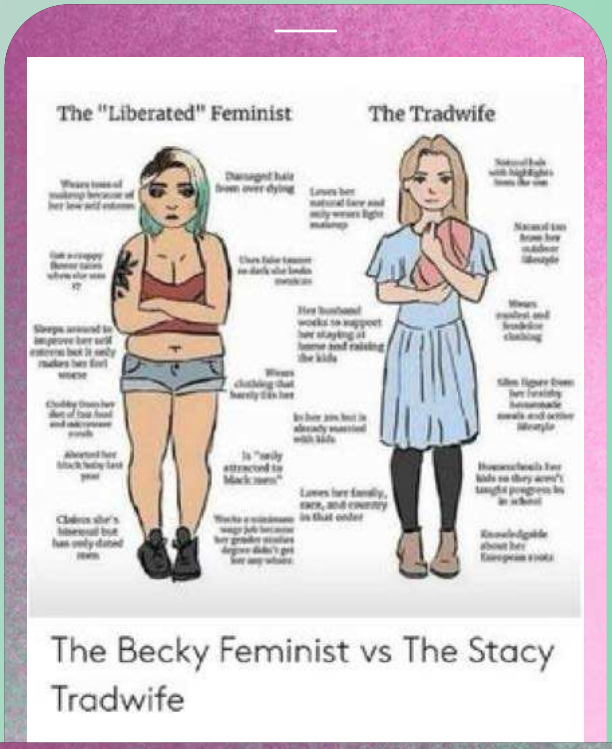
Template »Virgin vs. Chad«: Ebenso populär ist das Template »Virgin vs. Chad«, das die vermeintliche Überlegenheit des selbstbewussten, attraktiven und sozial erfolgreichen »Chad« gegenüber dem unsicheren, introvertierten, jungfräulichen und vermeintlich unattraktiven »Virgin« inszeniert. In vielen Varianten verschmilzt die Figur des »Virgin« mit dem antifeministischen Stereotyp des »Soyboy« bzw. »Soyjak«, einer abgewerteten, vermeintlich verweichlichten Männlichkeit, die als durch Feminismus oder politische Korrektheit geschwächt gilt. Beide Figuren fungieren damit als Kontrastfolie zur hypermaskulinen »Chad«-Figur, die in rechtsextremen Memes häufig männliche Dominanz, sexuelle Überlegenheit und Gewaltbereitschaft glorifiziert.

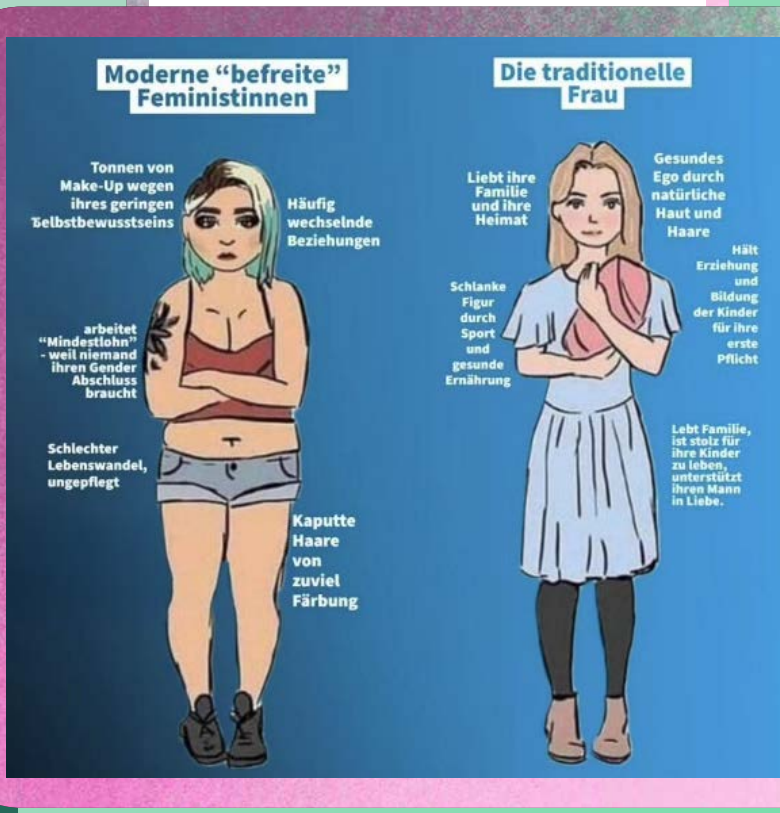
So wird der Meme-Charakter »Chad« meist als hypermaskuline Figur mit übersteigerten körperlichen Attributen, sexueller Attraktivität und einem selbstbewusst-sorglosen Auftreten dargestellt. In zahlreichen rechtsextremen Memes dient diese Figur der Glorifizierung von Gewalttätern und Terroristen. Neben dem weißen »Chad« existieren auch ethnisch kodierte Varianten wie »Tyrone« für Schwarze oder »Chaddam« für Araber, die oft rassistische Stereotype wie Aggressivität und Hypersexualität bedienen.

»Becky« und »Stacy« bzw. »Stacy vs. Becky«-Vergleichsmeme: Weibliche Charaktere in der Meme-Kultur der Incels fungieren als Projektionsflächen für stereotype Zuschreibungen. Sie repräsentieren entweder traditionelle Weiblichkeit, promiske Frauen oder überzeichnete Feministinnen. Innerhalb der Meme-Kultur der Incels werden Frauen häufig stereotyp und eindimensional dargestellt, meist als »das Andere« in Abgrenzung zu einem männlichen »Meme-Subjekt«. Diese Darstellungen laden selten zur Identifikation ein und reduzieren weibliche Figuren nicht nur auf ihre Funktion als Reaktion auf männliche Charaktere *(Amadeu Antonio Stiftung, 2021)*, sondern werden in der Incel-Logik zudem entmenschlichend als »~~femoids« oder »FHOs« (Female Humanoid Organism)~~*« bezeichnet. Zu den bekanntesten weiblichen Memefiguren zählen »Becky« und »Stacy«. »Becky« repräsentiert die durchschnittliche, oft unscheinbare Frau, während »Stacy« das Ideal einer hyperfemininen,

begehrenswerten Frau verkörpert, die zugleich das Bild der sog. Trad Wife (Traditional Wife) bedient. Sie betonen »traditionelle« Werte und werden durch lange blonde Haare und Blumenmusterkleider symbolisiert. Sie erscheinen häufig als Partnerinnen des »Yes Chad« und dienen als positiv besetztes Gegenstück zum Feindbild der Feministin.

In typischen Meme-Darstellungen werden »Becky« und »Stacy« ähnlich wie beim »Virgin vs. Chad«-Meme gegenübergestellt, um scheinbar gegensätzliche Archetypen weiblicher Identität zu visualisieren. In sogenannten »Yes Chad«-Memes erscheint »Stacy« häufig als perfektes Gegenstück zu »Yes Chad«, dem archetypischen »Alpha-Mann«. Dabei wird sie als begehrte, passive Frau inszeniert, die traditionelle Geschlechterrollen erfüllt und ihren idealisierten männlichen Partner bewundert.





Quelle: Das Bild kursierte bereits 2021 in sozialen Netzwerken, wie die Meme-Datenbank Know Your Meme dokumentiert (oben). Es ähnelt dem Bild, das die AfD Sachsen (unten) am 24. Oktober 2022 auf Instagram veröffentlichte. Laut einem Faktencheck von Correctiv wurde der Beitrag später gelöscht, jedoch durch archivierte Versionen und Screenshots belegt.

* Andere Worte für Frauen von Incels sind ~~»Hole«~~ oder ~~»Toilet«~~. Frauen werden verbal auf ihre Körperöffnungen reduziert, oder gleich mit einem Objekt gleichgesetzt, das zur Entleerung von Fäkalien gedacht ist. Oftmals verwenden Incels auch das Pronomen ~~»it«~~ anstatt weiblicher Pronomen *(Kracher, 2020, S. 78)*.

Referenz:

Correctiv.Faktencheck *(2022, 28. Oktober).* Ja, die AfD Sachsen veröffentlichte dieses Bild über die »traditionelle Frau« auf Instagram. Correctiv. Verfügbar unter: *https://correctiv.org/faktencheck/2022/10/28/ja-die-afd-sachsen-veroeffentlichte-dieses-bild-ueber-die-traditionelle-frau-auf-instagram/*

Exkurs

Lukreta
ist eine rechtsextreme Frauengruppe, die sich als vermeintliche „Initiative für Frauen" darstellt, jedoch eine klar antifeministische, queer- und transfeindliche Agenda verfolgt.

Antifeminismus und neurechte Bildpolitik am Beispiel des rechtsextremen Influencerinnen-Kollektivs »Lukreta«

Diese dichotome Darstellung von Geschlechterrollen, die weibliche Selbstbestimmung abwertet und Frauen als Ursache einer vermeintlichen »Krise« männlicher Identität konstruiert, fungiert als zentrales Narrativ in antifeministischen Diskursen (*Amadeu Antonio Stiftung, 2024*).

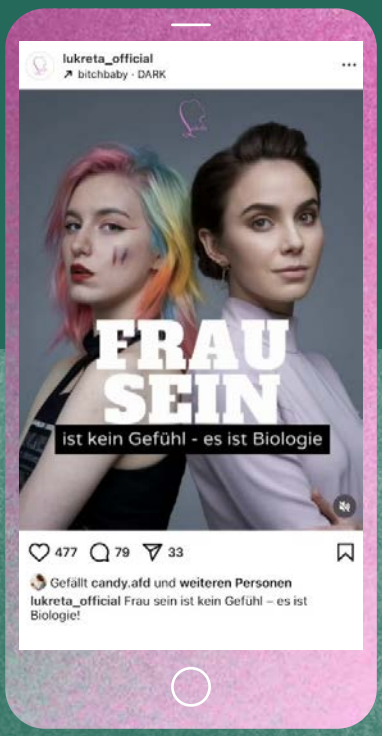
Die visuelle Reaktivierung tradierter Geschlechterbilder findet sich auch im Umfeld der AfD sowie in Netzwerken und Splittergruppen der Neuen Rechten. Konservative Familienideale, traditionelle Weiblichkeitsentwürfe und binäre Geschlechter- und Rollenmodelle werden dabei nicht nur ästhetisch-nostalgisch inszeniert, sondern gezielt politisch aufgeladen. Auffällig ist hierbei der Einsatz hochästhetisierter Bildwelten, in denen Frauenkörper als Projektionsfläche fungieren: Traditionelle Weiblichkeitsmarker wie lange, blonde Zöpfe, Blumenkleider oder eine schlanke Figur verschränken sich mit Symbolen von Naturverbundenheit, Heimarbeit oder Mutterschaft. Die daraus resultierende Ästhetik der sogenannten »Tradwife«-Community verschleiert extreme politische Botschaften durch ein Mosaik aus Lifestyle-, Natur- und Familienmotiven *(Rösch, 2023, S.29ff.)*.

Exemplarisch zeigt sich dies bei der 2019 gegründeten rechtsradikalen Frauengruppe **Lukreta**, die sich in sozialen Medien als »Initiative junger Frauen« präsentiert, tatsächlich jedoch eine klar antifeministische Agenda verfolgt. Ihre strategischen Schwerpunkte liegen auf der Ethnisierung sexueller Gewalt, der Ablehnung reproduktiver Rechte und der Verteidigung traditioneller Geschlechterrollen, die sich insbesondere in LGBTQ+- und Transfeindlichkeit äußert. Über Plattformen wie Instagram verbreitet die Gruppe ästhetisch kuratierte Inhalte, die rassistische und queerfeindliche Narrative in einem scheinbar unpolitischen Lifestyle-Rahmen verpacken und so niedrigschwellig anschlussfähig machen (siehe Abbildungen) (*Amadeu Antonio Stiftung, 2024*).

Die Ablehnung vielfältiger Gender-Identitäten, Lebensentwürfe und feministischer Theorien reicht weit über das extrem rechte Spektrum hinaus. Expert*innen sprechen deshalb von »Scharnierdiskursen« *(Debus, 2015)* und von Antifeminismus als »Brückenideologie« *(Decker et al., 2020)*, die unterschiedliche politische Milieus verbindet *(Goetz, 2022)*.

Grundlage ist ein rigider Geschlechterdualismus, der Differenz naturalisiert, hierarchisiert und klare Rollen vorgibt. Dieses biologistische Modell dient als identitätsstiftende Ordnung, stabilisiert die

Quelle: Instagram, @lukreta_official



~~»Volksgemeinschaft«~~ nach innen und grenzt nach außen ab. Statt vielfältiger Lebensentwürfe werden normative Vorgaben propagiert, deren Attraktivität in den daraus abgeleiteten Privilegien und Dominanzstrukturen liegt *(Goetz, 2022)*.

Besonders auffällig ist die Konstruktion von trans Menschen – insbesondere trans Frauen – als »Bedrohung für Weiblichkeit«. Weibliche Selbstbestimmung und queere Lebensentwürfe werden abgewertet und Transgeschlechtlichkeit als Ausdruck einer »degenerierten« Moderne konstruiert, während traditionelle Rollenbilder – Männer als Ernährer und Beschützer, Frauen als Mütter und Ehefrauen – affirmativ inszeniert werden.

Pepe the frog, ursprünglich ein entspannter Comic-Frosch vom Zeichner Matt Furie im Jahr 2005 erfunden, wurde »Pepe« etwa 2015/2016 zunehmend von rechtsextremen Gruppen und Online-Subkulturen auf 4chan und Reddit zum Hasssymbol umgedeutet und oft im Zusammenspiel mit antisemitischen, rassistischen und frauenfeindlichen Memes verwendet *(Wentz, 2019; Anti-Defamation League (ADL)*). Zudem wurde eine eigene Meme-Sprache und Kultur um Pepe entwickelt, die ihn zu einem Erkennungszeichen für Eingeweihte machte, beispielsweise im Kontext der fiktiven »Nation Kekistan«, einer satirisch aufgeladenen Online-»Mikronation«, die auf den ersten Blick humorvoll wirkt, tatsächlich aber nationalistische, xenophobe und anti-liberale Narrative in popkultureller Ästhetik verpackt. Trotz seiner ursprünglichen »Unschuld« wird Pepe heute als universelles Erkennungszeichen für menschenverachtende Ideologien verstanden (ADL) .

Quelle: knowyourmeme

Quelle: chathamhouse.org

Abschließend bleibt festzuhalten, dass antifeministische Bewegungen wie die Incel-Community kein isoliertes Phänomen darstellen, sondern ein Symptom tieferliegender gesellschaftlicher Strukturen ist. Frauenhass, patriarchales Anspruchsdenken und die Ablehnung von Gleichberechtigung sind keineswegs auf Randgruppen beschränkt. Vielmehr fungieren sie, wie Studie der ADL von 2018 feststellte, häufig als »Einstiegsdroge« für radikale Ideologien. Diese Muster dienen als ideologisches Bindeglied zu extremistischen Strömungen, insbesondere zu rechtsextremen und antisemitischen Bewegungen.

5 VR-Erlebnis

»Down the Rabbit Hole«

Social Media Literacy (SML)
/ˈsəʊ.ʃəl ˈmiː.di.ə ˈlɪt.ər.ə.si/
bezeichnet die Fähigkeit, Inhalte in sozialen Medien kritisch, reflektiert und verantwortungsvoll zu bewerten.

Die Auseinandersetzung mit den Merkmalen des Plattformdesigns, den algorithmischen Ausspielmechanismen und den ästhetischen Strategien extremistisch motivierter Akteur*innen in den vorherigen Kapiteln hat verdeutlicht, wie Social Media gezielt zur flächendeckenden Verbreitung menschenverachtender Inhalte genutzt wird. Trotz einer zunehmenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Verbreitung menschenverachtender Inhalte auf Social Media auch im deutschsprachigen Raum *(z.B. Hübscher, 2024)*, bleiben deren spezifische Dynamiken und globale Wirkungsweisen im Bildungskontext weitgehend unbeachtet. Auch mangelt es an fundierten Programmen, die sich mit den technologischen Wirkungsmechanismen von Algorithmen, Validierungsmetriken wie Likes, Kommentaren und Views sowie der Wirkung subversiver Designsprache beschäftigen *(Hübscher, 2024)*.

Dies unterstreicht den dringenden Handlungsbedarf sowohl in der Wissenschaft als auch in der Praxis. Erfahrungsberichte vieler Lehrkräfte weisen auf Vorfälle hin, deren Ursprung häufig in sozialen Medien liegt *(Ballis, Hahn, Hüttl, Veeh i.V.)*. Gleichzeitig sind Plattformen wie TikTok oder Instagram für viele Schüler*innen zentrale Räume der Identitätsbildung und Orientierung. Social Media-Plattformen bieten jungen Nutzer*innen Inhalte, die durch personalisierte Algorithmen genau auf sie zugeschnitten sind, und schaffen Räume, in denen sie sich kreativ ausdrücken oder an aktuellen Trends teilnehmen können *(Hübscher, 2024)*. Gleichzeitig sind diese Plattformen jedoch auch Orte, an denen Jugendliche gezielt mit rassistischen und demokratiefeindlichen Positionen konfrontiert werden. Häufig erfolgt die Kontaktaufnahme in scheinbar unpolitischen Diskussionen oder durch vergeschlechtlichte Ansprachen, um Meinungen zu beeinflussen und extremistisches Gedankengut schleichend zu normalisieren (*Amadeu Antonio Stiftung, 2024*). Studien wie die die des Kompetenznetzwerks gegen Hass im Netz *(2024)* zeigen, dass Schüler*innen in digitalen Räumen regelmäßig mit Hass, Gewaltandrohungen, Diskriminierung, Rassismus und Antisemitismus konfrontiert sind und diese Erlebnisse als belastend empfinden. Diese Omnipräsenz menschenverachtender Inhalte verdeutlicht nicht nur die Dringlichkeit spezifischer Schulungsprogramme, sondern auch die Notwendigkeit, eine **Social Media Literacy (SML)** stärker in Bildungskonzepte zu integrieren und mit neuen Methoden, Tools, und Ideen zu befördern *(Hübscher, 2024, S. 14)*. SML »bezeichnet die Fähigkeit von User*innen, Inhalte in sozialen Medien kritisch zu bewerten, sowohl in technologischer, kognitiver als auch emotionaler Hinsicht.« *(Hübscher, 2024, S. 34)*

- **Technologisch:** Verständnis von Algorithmen, Datenverarbeitung und Empfehlungslogiken
- **Kognitiv:** Erkennen, Einordnen und Dekonstruieren diskriminierender Inhalte
- **Emotional:** Empathisch und reflektiert auf Hassrede und Diskriminierung reagieren

Um Hidden Codes, extremistische Tropen und Stereotype in menschenverachtenden Inhalten zu identifizieren sowie die dahinterliegenden Quellen und Motivationen zu verstehen, ist die Verbindung mit Decodier- und Dekonstruktionskompetenzen zentral. Studien zeigen, dass eine SML entscheidend dabei hilft, die Technologie hinter sozialen Netzwerken zu verstehen und menschenverachtende Inhalte wie Desinformation und Hass effektiv zu reduzieren *(Hübscher, 2024, S. 34; Gordon et al., 2020; Syam & Nurrahmi, 2020; Yeh & Swinehart, 2022)*.

An diesem Punkt setzt das VR-Erlebnis »Down the Rabbit Hole«, eine immersive virtuelle Umgebung, die die von Algorithmen ausgehende Sogwirkung sozialer Medien durch die Simulation des Rabbit-Hole-Effekts erlebbar macht und zur kritischen Reflexion über digitale Radikalisierungsprozesse anregt. Als interaktives Trainingsumfeld fördert es die Fähigkeit, versteckte Botschaften, Codes und Stereotype in Online-Inhalten zu erkennen, zu dekonstruieren und bewusst mit ihnen umzugehen. Ziel ist es, Nutzer*innen für manipulative Kommunikationsstrategien zu sensibilisieren und ihre Social Media Literacy im Umgang mit extremistischen Inhalten zu stärken.

Down the Rabbit Hole ist als interaktives Trainingsumfeld im virtuellen 3D-Raum zu verstehen, das gezieltes Probehandeln ermöglicht und das Einüben von Handlungen unterstützt. Ziel ist es, die Fähigkeit zur Dekonstruktion und Decodierung von Hidden Codes in Bild und Sprache sowie von extremistischen Stereotypen und Chiffren anzubahnen und zu stärken. Durch interaktive Elemente wie anklickbare Symbole, avatarbasierte Kommentarspalten und visuelle Markierungen werden subtile menschenverachtende Botschaften, die sich oft in Memes, Emojis und Hashtags verbergen, sichtbar gemacht.

Aufbau und Inhalte

Das VR-Erlebnis Down the Rabbit Hole greift den metaphorischen Rabbit-Hole-Effekt nicht nur im Titel, sondern auch im Storytelling frei nach »Alice im Wonderland« auf und übersetzt ihn in ganzheitliche Lerner*inerfahrung. So beginnt die virtuelle Reise mit einem weißen Kaninchen namens »Harold Hops«, das die Teilnehmer*innen in einen metaphorischen Kaninchenbau auf der Insel Rabbit Island, in das sog. »Rabbit Hole« führt – einem Sinnbild für die schrittweise einengenden und radikalisierenden Mechanismen sozialer Medien.

Fahrt zu Rabbit Island

Um ins »Rabbit Hole« zu gelangen, beginnt die Reise der Nutzer*innen mit einer Bootsfahrt zu Rabbit Island. Diese Insel fungiert als visuelles und konzeptionelles Abbild des digitalen Ökosystems sozialer Medien. Ihre Struktur spiegelt die komplexen, vielschichtigen Ebenen und Verbindungen wider, die das Internet und soziale Plattformen prägen – rhizomartig miteinander verbundene Oberflächen- und Tiefenstrukturen, aus denen digitale Inhalte entstehen, sich entwickeln und schließlich in den Mainstream gelangen *(Fahle, 2022)*. Rabbit Island wird so zu einem zentralen Einstiegspunkt in das immersive Erlebnis. Sie verknüpft nicht nur geografisch, sondern auch narrativ die sichtbare Oberfläche der sozialen Medien mit den verborgenen Tiefenstrukturen.

Der Fall ins Loch

Der Aufenthalt auf Rabbit Island markiert jedoch nur den Anfang der Reise. Mit einem plötzlichen und unangekündigten »Fall ins Loch« stürzen die Teilnehmer*innen immer tiefer im freien Fall in das Rabbit Hole – ein Übergang, der die unkontrollierbare Sogwirkung algorithmischer Mechanismen veranschaulicht und das Gefühl des Kontrollverlusts verdeutlicht. Während des Falls wird die Atmosphäre zunehmend beklemmender: Die Lichtstimmung verändert sich und auch die Geräuschkulisse wird intensiver und der Raum beginnt sich spiralförmig um die Nutzenden zu drehen. Nutzer*innen werden in einen Strudel aus Memes, Emojis und Postings hineingezogen, der algorithmische Dynamiken wie Wiederholung, Überreizung und Kontrollverlust ästhetisch verdichtet. Unerreichbare Ausgänge, übergroße Symbole Klangräume erzeugen das Gefühl, in algorithmisch-radikalisierenden Architektur sozialer Medien gefangen zu sein. Auch die Umgebung verwandelt sich spürbar. Kühle, unterirdische Elemente lösen das zuvor vertraute Strandszenario ab und leiten über in die Höhle der Postings, in der die Inhalte schließlich dekonstruiert werden.

Im Rabbit Hole angekommen

Im Rabbit Hole angekommen, eröffnet sich den Teilnhemer*innen ein karger und kühler Raum, dessen Wände mit Social-Media-Inhalten bedeckt sind. Diese Beiträge decken ein breites Spektrum menschenverachtender Social Media-Inhalte ab – von Holocaustleugnung über frauenfeindliche Ideologien der Incel-Community bis hin zu subtiler Desinformation und Hassrede. Die Darstellungen folgen einem bewussten Balanceakt zwischen Authentizität und Distanzierung, indem Inhalte zwar realitätsnah, aber durch fiktionalisierende

Elemente präsentiert werden, um eine unkritische Reproduktion oder Nachahmung zu vermeiden. Doch die Teilnehmer*innen sind nicht allein: neben den Beiträgen erscheinen personalisierte Kommentarspalten mit Avataren, die fiktive, aber typische Rollen wie »Redpiller«, »Trolle« oder »naive Liker« einnehmen. Diese Figuren illustrieren Strategien wie die Verbreitung menschenverachtender Narrative durch Sarkasmus und Ironie oder die unbewusste Verstärkung solcher Inhalte durch vermeintlich harmlose Interaktionen. Besonders effektiv wird das immersive Erlebnis durch interaktive Aufklärungselemente ergänzt. Pins auf den Postings bieten zusätzliche Informationen, etwa zur Herkunft und Bedeutung bestimmter Codes oder Symbole. Interaktive 3D-Elemente erlauben es den Teilnehmenden, die Bestandteile eines Memes detailliert zu analysieren.

Zurück an der Oberfläche

Das Erlebnis endet nicht einfach mit dem Fall durch den Kaninchenbau, sondern fordert die Teilnehmenden aktiv heraus, die Mechanismen hinter menschenverachtenden Inhalten zu erkennen und zu dekonstruieren. Während ihres Aufenthalts im Rabbit Hole sammeln sie Buchstaben, die gemeinsam ein Lösungswort ergeben und symbolisch für die Erkenntnisse und Fähigkeiten stehen, die sie während des Erlebnisses gewonnen haben. Am Ende kehrt sich der Fall um: Die Nutzer*innen steigen aus dem Strudel auf, während die Inhalte um sie herum zerfallen, verzerren und fragmentieren. Diese Umkehr steht symbolisch für die Wiedergewinnung von Kontrolle und kritischer Distanz. So verbindet das Erlebnis die emotionale Erfahrung des Kontrollverlusts mit der kognitiven Reflexion über algorithmische Mechanismen und die ästhetische Inszenierung menschenverachtender Inhalte – und macht auf eindrückliche Weise erfahrbar, wie Social Media Literacy (SML) als Schutzschild gegen manipulative Dynamiken wirksam werden kann.

6 Exkurs:

Diskriminierungskritische Bildung durch Virtual Reality

Virtual Reality eröffnet Lernräume, die kognitive, affektive, körperlich-sinnliche und reflexive Dimensionen des Lernens verbinden. Gerade bei komplexen, kontroversen und historisch belasteten Themen wie Antisemitismus oder anderen Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit erfordert dies eine kritisch informierte, ethisch reflektierte und verantwortungsvolle Gestaltung *(Ballis & Hahn, 2025 i. V.)*. Das dargestellte Rahmenmodell von Ballis & Hahn *(2025)*, gebündelt aus empirischen Befunden und Erfahrungen aus TURTLE dient dazu, Virtual Reality als diskriminierungskritischen Bildungsraum konzeptionell zu erschließen, didaktisch zu strukturieren und hinsichtlich ihrer Wirkungspotenziale kritisch zu reflektieren. Es operationalisiert zentrale Dimensionen diskriminierungskritischer Bildung in VR und identifiziert fünf Gestaltungsperspektiven für die Entwicklung ethisch reflektierter Lernräume, die im Folgenden am Beispiel der VR-Anwendung Down the Rabbit Hole exemplarisch erläutert werden.

Dimension	didaktische Funktion	Spezifika von VR	Relevanz für antisemitismuskritische Bildung
Narrativität	Sinnbildung & Involvierung	erlaubt Storyliving statt Storytelling	eröffnet Perspektivübernahme, ermöglicht Teilhabe an marginalisierten Geschichten und fördert reflektiertes Mit-Handeln
Ganzheitlichkeit	körperlich-affektive Beteiligung	Multisensorik, Immersion, Interaktion, Embodiment	stärkt Empathie, unterstützt leibliche Auseinandersetzung mit Ausgrenzung und vertieft Erfahrungen durch multisensorisches Erleben
Virtualität	Schaffung eigener Möglichkeitsräume	eigene Gesetzmäßigkeiten, computergeneriert, simulativ, responsiv	ermöglicht die Rekonstruktion von Realitätenm stellt normative Ordnungen infrage und macht Machtverhältnisse sichtbar
Transformation	Reflexion, Irritation & ethische Selbstverortung	Perspektivwechsel, Grenzerfahrung, Dissonanz	ermöglicht produktive Irritationen, fordert gewohnte Deutungsmuster heraus und unterstützt eine eigenständige, verantwortliche Positionierung
Zukunfts-perspektive	Repräsentation, Teilhabe & Gestaltung virtueller Räume	Inklusivität, technologische Innovation, Kommerzialisierung	fördert Bildungsgerechtigkeit, regt zur kritischen Reflexion über Technikfolgen an und unterstützt die ethisch reflektierte Gestaltung zukünftiger Lernräume

Modell diskriminierungskritischer Bildung mit Virtual Reality nach Ballis & Hahn (2025, i.V.)

1 Narration – Sinnbildung durch Teilhabe an erzählten Welten

Lernende treten in Virtual Reality-Umgebungen häufig nicht als passive Rezipient*innen auf, sondern agieren als aktive Subjekte innerhalb interaktiver Erzählwelten. Sie erleben sich als Mitgestaltende, nehmen Einfluss auf den Handlungsverlauf und erfahren dabei Partizipativität und **Agency**. Dieses aktive Eingreifen führt zu Selbstwirksamkeitserfahrungen, erhöhter narrativer Involviertheit und kann sogar Flow-Zustände begünstigen *(Boelmann & König, 2020)*. Maschio *(2017)* fasst dieses Prinzip unter dem Konzept des **Storyliving** zusammen: Lernende tauchen nicht nur kognitiv und emotional in die erzählte Welt ein, sondern gestalten den Handlungsverlauf aktiv mit und erleben sich dabei als körperlich präsente, interagierende Akteur*innen sowie als Ko-Konstrukteur*innen der Erzählhandlung – als Teil von »lived stories« *(Maschio, 2017)*. Damit eröffnet Storyliving spezifische Chancen für die diskriminierungskritische Bildungsarbeit, da es Perspektivenübernahme und die Teilhabe an marginalisierten Lebenswelten und -geschichten ermöglicht und so ein reflektiertes Mit-Handeln fördert *(Ballis & Hahn, 2025, i.V.)*.

Agency ˈ/ˈeɪ.dʒən.si/ bezeichnet das Erleben von Kontrolle und Einfluss auf die virtuelle Umgebung in in Virtual Reality (VR).

Storyliving ˈ/ˈstɔː.ri ˈlɪv.ɪŋ/ beschreibt einen narrativen Ansatz, bei dem Menschen nicht lediglich Geschichten konsumieren, sondern in sie eintreten und sie aus einer aktiven, verkörperten Perspektive erleben.

2 Ganzheitlichkeit – Lernen als verkörperte Erfahrung

Virtual Reality ermöglicht das Eintauchen in eine virtuelle Welt mit dem eigenen Körper und macht Lernen zu einer leiblich-situierten Erfahrung. Affekte, Bewegungen und Sinneseindrücke werden zu integralen Bestandteilen des Bildungsprozesses: Greifen, Umsehen, körperliches Reagieren oder das Spüren räumlicher Distanzen prägen, wie Inhalte wahrgenommen, verstanden und erinnert werden. Dieses Prinzip knüpft an die Theorie der embodied cognition an, nach der Denken und Lernen immer an körperliche Erfahrungen gebunden sind *(Varela et al., 1991)*.

Für Erlebens- und Bildungsprozesse in VR ist das Gefühl des räumlichen »Dortseins« zentral, das in der VR-Forschung als Place Illusion bezeichnet wird *(Slater, 2009)*. Dabei wird der virtuelle Raum nicht nur visuell wahrgenommen, sondern kognitiv und sensorisch als realer Handlungsraum erlebt, in dem sich Lernende mit ihrem Körper verorten und besonders intensiv mit der Situation identifizieren.

Gerade für die Auseinandersetzung mit Diskriminierung und gesellschaftlicher Ungleichheit eröffnet diese verkörperte und räumliche Dimension besondere Chancen: Erfahrungen von Ausgrenzung oder Machtlosigkeit können körperlich und räumlich-situativ erfahrbar gemacht werden (etwa durch diskriminierende Architektur), ohne Lernende emotional zu überfordern oder solche Erfahrungen zu instrumentalisieren *(Ballis & Hahn, 2025, i.V.)*.

Angesichts dessen erfordert der Einsatz von Virtual Reality eine sorgfältige didaktische Kontextualisierung, um kritische Reflexion zu ermöglichen und manipulativen Wirkungen entgegenzuwirken *(Helgert et al., 2023)*. Als immersive Technologie kann VR Emotionen gezielt auslösen und Wahrnehmungen steuern; Virtual Reality ist somit kein Selbstläufer, sondern verlangt eine bewusst gestaltete didaktisch-pädagogische Einbettung. Erst in einem Setting, das Reflexion und kritische Distanz ermöglicht, können die Erlebnisse in Deutungs- und Lernprozesse überführt und so zu einem Ausgangspunkt für Empathie, Perspektivenübernahme und ethische Reflexion werden. Für eine zukunftsgerichtete Bildungsarbeit ist VR daher nicht als technologische Innovation per se zu feiern, sondern als gestaltbare Lernumgebung zu begreifen, die insbesondere in der antisemitismus- und diskriminierungskritischen Bildung dialogische Aushandlungsprozesse anregt und Perspektivenübernahme fördert *(Ballis & Hahn, 2025)*

3 Virtualität – Räume der Möglichkeitsgestaltung

Virtual Reality besitzt zugleich eine entgrenzende Funktion: Virtuelle Welten können Wirklichkeit erweitern, physische Gesetzmäßigkeiten aushebeln. Als Möglichkeitsraum kann VR neue Zeit-Raum-Strukturen und schaffen reflexive Erfahrungsräume jenseits dominanter Ordnungen eröffnen und zugleich grundlegende Fragen aufwerfen: Wie wird Wirklichkeit in VR dargestellt? Welche Welt wird gezeigt, und in welcher Welt wollen wir leben? Wie konstruieren und gestalten wir Realitäten?

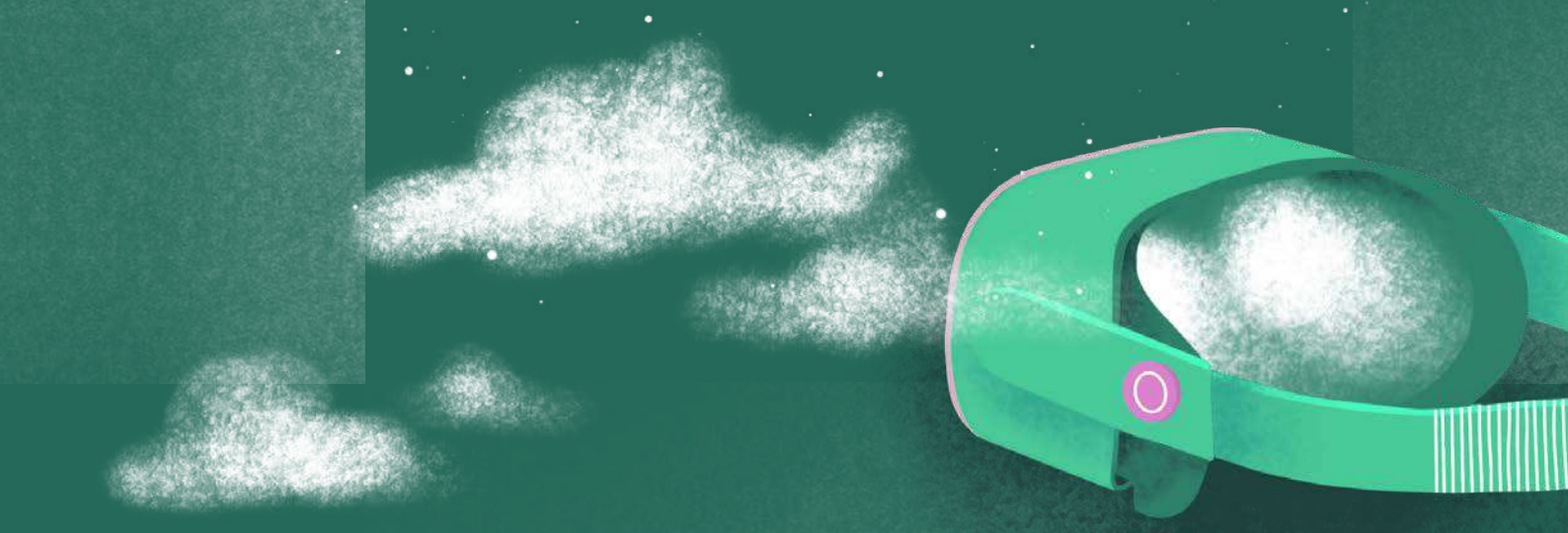
Dieses Potenzial eröffnet die Möglichkeit, normative Ordnungen und gesellschaftliche Strukturen kritisch zu hinterfragen und alternative Designs zu erproben. Zugleich besteht die Herausforderung, virtuelle Lernräume so zu gestalten, dass sie nicht selbst diskriminierende Muster reproduzieren. Virtual Reality als Medium wird damit selbst zum Lern- und Unterrichtsgegenstand und initiiert Prozesse, die zur Reflexion über die Konstruiertheit von Welt anregen.

4 Transformation – Reflexive Irritation als Bildungsimpuls

Ziel ist nicht die Vermittlung fertiger Deutungen, sondern die Ermöglichung von Dissonanz und Irritation. Durch narrative Brüche, Uneindeutigkeiten und moralische Spannungsfelder werden Lernende zur aktiven Auseinandersetzung mit eigenen Wahrnehmungs- und Denkmustern angeregt – eine Transformation im Sinne eines »kritischen Entlernens« und »Undoing«. Diese Prozesse entstehen nicht nur durch didaktisches Design, sondern sind auch dem Medium selbst geschuldet: VR erzeugt mit seiner spezifischen Interrealität – dem Spannungsfeld zwischen physischem Körper und virtueller Umgebung, zwischen realem Ich und digitalem Avatar – ein »Dazwischen«, das tradierte Gewissheiten infrage stellt. Dieses Erleben kann produktive Irritationen hervorrufen, die Lernende nicht nur inhaltlich, sondern auch auf einer existenziellen Ebene herausfordern.

5 Zukunftsperspektive – Verantwortung für digitale Bildungsräume

Für eine zukunftsgerichtete Bildungsarbeit bedeutet dies, Virtual Reality nicht als technologische Innovation per se zu feiern, sondern als gestaltbare Lernumgebung zu begreifen *(Ballis & Hahn, 2025)*. Neben den genannten Aspekten der Virtualität und ihrer Konstruiert- bzw. Gestaltbarkeit rücken damit auch Fragen nach der Kommerzialität von VR als (Bildungs-)Technologie in den Fokus: Welche Rolle spielen Unternehmen wie Meta? Welche kommerziellen Plattformlogiken und algorithmischen Vorsortierungen prägen den Zugang zu Inhalten, und welche Ressourcen-, Abhängigkeits- und Machtstrukturen werden dadurch geschaffen? Bildung mit VR ist nur dann zukunftsfähig, wenn sie diese Dimensionen kritisch reflektiert und Fragen nach Sichtbarkeit, Teilhabe und Gerechtigkeit in den Mittelpunkt stellt.



7 Maßnahmen & Strategien – Was kann ich tun?

Melden?! – Wirksamkeit der Contentmoderation

Der gegenwärtige Umgang mit menschenverachtenden Inhalten auf Social Media konzentriert sich vorrangig auf reaktive Maßnahmen wie das Melden problematischer Beiträge und die Überprüfung der Einhaltung plattformeigener Richtlinien, den sogenannten Community Guidelines. Diese Strategien sind zwar notwendig, greifen jedoch meist kurzfristig und adressieren die strukturellen Ursachen digitaler Hasskulturen nur unzureichend. Gleichwohl stellt die Meldefunktion neben Rückzug und Gegenrede weiterhin eine der verbreitetsten Formen des Umgangs mit Hassrede dar *(Hübscher & Pfaff, 2023)*.

Obgleich viele Social-Media-Plattformen Strukturen wie Content-Moderationsteams und algorithmische Systeme zur automatischen Erkennung und Entfernung problematischer Beiträge implementiert haben, bleibt die Wirksamkeit dieser Maßnahmen häufig unzureichend. Studien und Erfahrungsberichte zeigen, dass algorithmische Systeme häufig fehlerhaft arbeiten, da sie die kontextuellen Feinheiten von Memes, Ironie oder subtil verschlüsselten Botschaften wie Hidden Codes und Algospeak nicht zuverlässig erkennen können.

Dies belegt auch eine Studie des Center for Countering Digital Hate aus dem Jahr 2021. Forscher*innen testeten Meldestrukturen für 714 antisemitische Posts auf Facebook, Twitter, TikTok und Youtube, die insgesamt 7,3 Millionen Mal von Social Media-Nutzer*innen gesehen wurden. Die Studie zeigt, dass 84 % der Beiträge, die antisemitischen Hass enthalten, von den Social-Media-Unternehmen nicht bearbeitet wurden, nachdem die Forschergruppe sie als solche gemeldet hatten. Von den 16 % der gemeldeten Beiträge, auf die reagiert wurde, wurden nur 7,0 % der Beiträge von der Plattform entfernt, 8,8 % gehörten zu Konten, die entfernt wurden, was zur Entfernung des Beitrags führte und 0,1 % der Beiträge wurden als falsch gekennzeichnet und blieben mit einem Haftungsausschluss auf den Plattformen *(Center for Countering Digital Hate, 2021)*.

Die Schwächen der Moderation solcher Inhalte sind maßgeblich auf die Logiken plattformökonomischer Monetarisierung zurückzuführen. Viele Social-Media-Unternehmen priorisieren Interaktionsraten als zentrale Kennzahl für Reichweite und Werbewirksamkeit. Inhalte, die starke

emotionale Reaktionen auslösen wie etwa Hassrede oder Desinformation werden algorithmisch verstärkt, da sie nachweislich mehr Aufmerksamkeit, Verweildauer und Klicks generieren. Diese Ökonomisierung von Aufmerksamkeit führt dazu, dass extreme und polarisierende Beiträge trotz bestehender Richtlinien strukturell begünstigt und weit verbreitet werden. Einige Plattformen haben daher Programme entwickelt, um zivilgesellschaftlichen Organisationen erweiterte Meldeoptionen bereitzustellen. So ermöglicht YouTube über sein **»Priority Flagger«-Programm** mehr als 200 Organisationen, Einzelpersonen und Regierungsbehörden, spezielle Tools wie die Priorisierung gemeldeter Inhalte, verstärktes Feedback und Schulungen zu Inhaltsrichtlinien zu nutzen *(YouTube, 2021).* TikTok hat als neuer Akteur auf diesem Gebiet ein »Community Partner«-Programm eingeführt, das ähnliche Funktionen bietet. Diese Programme erleichtern es Partnerorganisationen, effektiver gegen problematische Inhalte vorzugehen, entlasten jedoch nicht die individuellen Nutzer*innen, die weiterhin den Großteil der Meldearbeit leisten müssen. Ein stärkeres Engagement der Plattformen bleibt entscheidend, um die Last der Moderation nicht einseitig auf Betroffene und die Zivilgesellschaft abzuwälzen *(Hübscher, 2024).*

Priority Flagger-Programm
/praɪˈɒr.ə.ti flæg.ər/
ermöglichen es ausgewählten Nutzern, wie Experten und Organisationen, problematische Inhalte schneller zu melden und eine höhere Priorität bei der Moderation zu erhalten.

Gleichzeitig wird die Kritik an der generellen Verantwortungsstruktur der Meldemechanismen immer lauter. Die Verantwortung für die Meldung von menschenverachtender Hassrede wird zunehmend an die Zivilgesellschaft delegiert, anstatt dass Social-Media-Plattformen ihre Richtlinien konsequent selbst durchsetzen. Die technischen Möglichkeiten, wie Meldefunktionen oder Wortfilter, legen die Verantwortung vollständig in die Hände der Nutzer*innen. Sie müssen sich eigenständig informieren, wie sie problematische Inhalte melden oder Schutzmaßnahmen ergreifen können. Dies führt in Betroffenenfällen zu einer sekundären Viktimisierung, bei der die Betroffenen nicht nur der verbalen Gewalt ausgesetzt sind, sondern auch die zusätzliche Pflicht übernehmen müssen, aktiv gegen diese Inhalte vorzugehen. Diese Belastung kann emotional erschöpfend sein und birgt das Risiko, triggernd oder retraumatisierend zu wirken, während die Täter*innen keinen vergleichbaren Druck erfahren *(BSAF, 2023).*

Warum Gegenrede allein nicht ausreicht: Die Rolle von Social Media Literacy

In der antisemitismuskritischen Bildungsarbeit gilt Gegenrede seit Jahren als zentraler Ansatz: User:innen sollen Hassrede im Netz nicht unwidersprochen lassen, sondern ihr entschieden entgegentreten, etwa durch Kommentare oder sachliche Richtigstellungen *(Jacobs, 2020).* Dieses Prinzip folgt der Idee demokratischer Diskurskultur, nach der

Argumente auf inhaltlicher Ebene zur Überzeugung des Gegenübers beitragen und antisemitische Positionen zurückdrängen können. In sozialen Medien stößt dieser Ansatz jedoch auf strukturelle Grenzen: Durch die Logiken algorithmischer Plattformen und die automatisierte Verbreitung von Hate Speech durch Bots und Künstliche Intelligenz wird die Wirksamkeit individueller Gegenrede zunehmend infrage gestellt *(Hübscher, 2024, S. 21; Hübscher & Pfaff, 2023, S.186-187)*. Jede Form von Reaktion, ob Widerspruch, Zustimmung oder Empörung, erhöht die Sichtbarkeit eines Beitrags, steigert sein Ranking im Algorithmus und trägt damit unbeabsichtigt zu seiner weiteren Verbreitung bei. Menschenverachtende Inhalte erfahren so zusätzliche Reichweite und Validierung, selbst wenn sie kritisch kommentiert werden *(Hübscher & Pfaff, 2023, S. 186)*. Die Beobachtung, dass beispielsweise Antisemitismus in sozialen Medien trotz umfangreicher Gegenrede-Programme in den letzten Jahren weiter zugenommen hat, verweist auf die Notwendigkeit, nicht nur auf inhaltlicher Ebene zu intervenieren, sondern die technologischen Grundlagen und Geschäftsmodelle der Plattformen selbst in den Blick zu nehmen.

Daraus ergibt sich ein erweiterter Auftrag für Bildungsprogramme: Neben der Sensibilisierung für antisemitische Inhalte braucht es eine fundierte Social Media Literacy (SML). Ziel ist damit nicht allein die Förderung von Gegenrede im engeren Sinn, sondern die Befähigung, menschenverachtenden Inhalten im Netz in seinen technischen, sozialen und emotionalen Bedingungen zu verstehen und ihm wirksam entgegenzutreten *(Hübscher & Pfaff, 2023)*.

Aufklärung via Social Media?

Plattformen wie TikTok oder Instagram sind von einer grundlegenden Ambivalenz geprägt: Einerseits fungieren sie als wirkmächtige Multiplikatoren für Antisemitismus und andere menschenverachtende Inhalte, andererseits bieten sie Raum für engagierte Aufklärungsarbeit und Gegenbewegungen *(Schnabel, 2024)*. Diese Gegensätzlichkeit stellt eine Herausforderung dar, eröffnet aber zugleich Potenziale, digitale Räume aktiv und reflektiert zu gestalten.

TikTok kann sich dabei als effektive Plattform für politische Bildungsarbeit und Aufklärungskampagnen erweisen. Creator*innen wie Susi Siegert *(@keine.erinnerungskultur)* oder Leonie Schöler *(@heeyleonie)* zeigen eindrücklich, wie gesellschaftspolitische Themen erfolgreich in den jugendaffinen Raum der sozialen Medien übertragen werden können. Mit einer kreativen Mischung aus Storytelling, Humor und leicht zugängliche Präsentation greifen sie komplexe Inhalte auf und klären darüber auf *(Bildungsstätte Anne Frank, 2023)*.

Susi Siegert, bekannt unter ihrem TikTok-Handle **@keine.erinnerungskultur**, nutzt die Plattform, um junge Menschen über den Holocaust, den historischen Nationalsozialismus sowie aktuelle rechtsextreme Strömungen und deren Symbolik/Codes aufzuklären. Mit kurzen, informativen Videos vermittelt sie komplexe historische Inhalte in einer jugendgerechten Sprache, die leicht zugänglich ist. Dabei kombiniert sie historische Fakten mit kreativen Formaten und erreicht so auch jene Zielgruppen, die sonst kaum mit politischer Bildung in Berührung kommen. Immer wieder betont sie, wie wichtig es ist, gerade auf Plattformen wie TikTok über den Holocaust zu informieren, da Jugendliche hier viel Zeit verbringen und sich Meinungen bilden. Sie zeigt, dass selbst 90-Sekunden-Clips ausreichen, um essenzielle Informationen zu vermitteln und Bewusstsein für historische Verantwortung zu schaffen.

Leonie Schöler, bekannt unter ihrem Benutzernamen **@heeyleonie**, begeistert mit ihren kreativen und informativen Kurzvideos rund 170.000 Follower*innen. Ihr Fokus liegt auf der Vermittlung geschichtlicher Themen, die sie mit einem modernen Ansatz verständlich und zugänglich aufbereitet. Leonie nutzt TikTok, um historische Themen und gesellschaftliche Zusammenhänge einer jungen Zielgruppe näherzubringen. Auf ihrem Account verbindet sie Fachwissen mit den typischen TikTok-Formaten wie schnellen Schnitten, einprägsamen Texten und humorvollen Elementen. Dies macht ihre Inhalte nicht nur informativ, sondern auch unterhaltsam und für die Plattform maßgeschneidert.

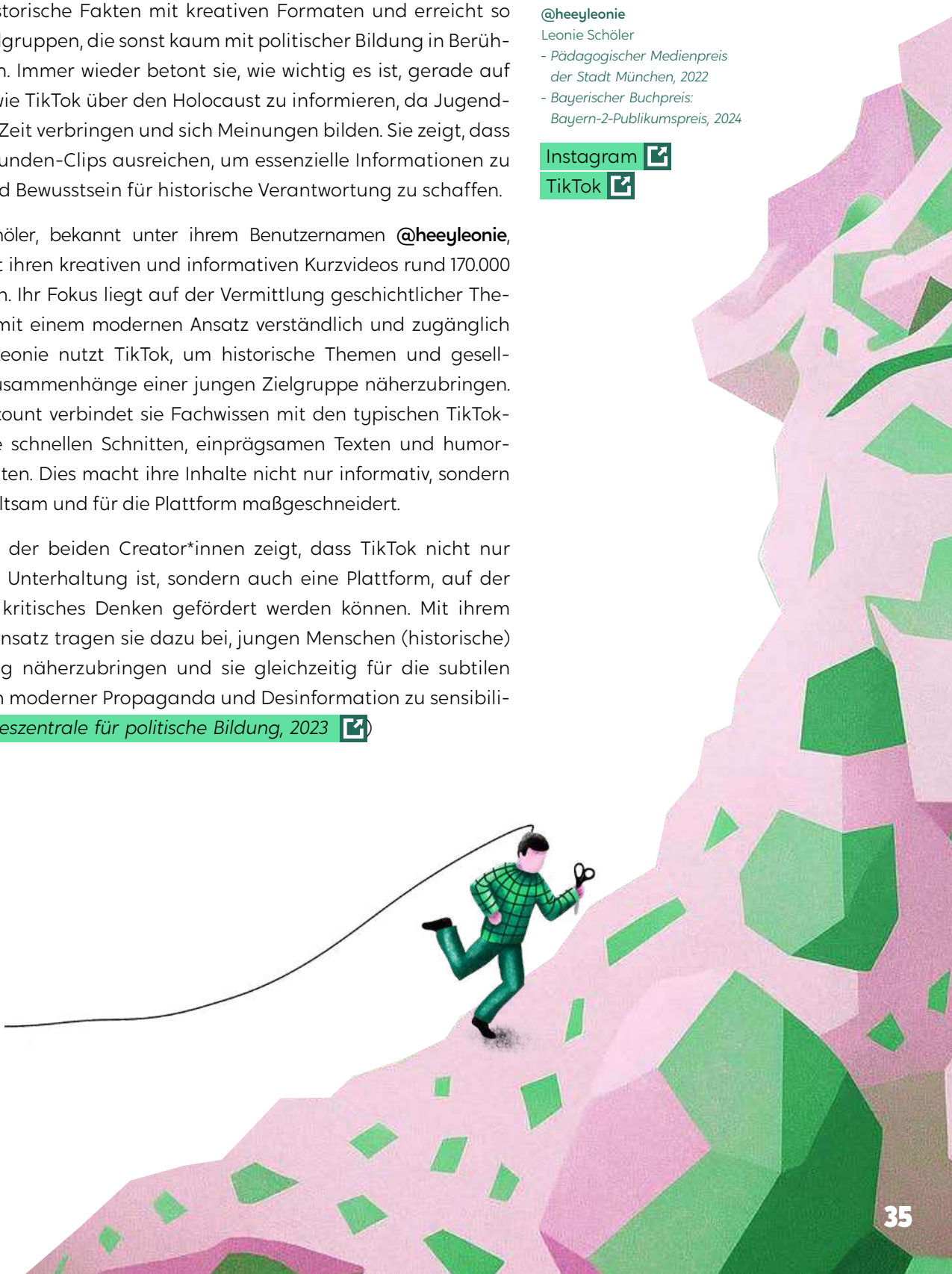
Die Arbeit der beiden Creator*innen zeigt, dass TikTok nicht nur ein Raum für Unterhaltung ist, sondern auch eine Plattform, auf der Bildung und kritisches Denken gefördert werden können. Mit ihrem innovativen Ansatz tragen sie dazu bei, jungen Menschen (historische) Verantwortung näherzubringen und sie gleichzeitig für die subtilen Mechanismen moderner Propaganda und Desinformation zu sensibilisieren (*Bundeszentrale für politische Bildung, 2023*)

@keine.erinnerungskultur
Susanne Siegert
- *Grimme Online Award, 2024*
- *Margot Friedländer Preis, 2025*

Instagram
TikTok

@heeyleonie
Leonie Schöler
- *Pädagogischer Medienpreis der Stadt München, 2022*
- *Bayerischer Buchpreis: Bayern-2-Publikumspreis, 2024*

Instagram
TikTok



Nützliche Organisationen und Arbeiten

Verschiedene Organisationen leisten wertvolle Arbeit bei der Aufklärung und Prävention gegen Hass und menschenverachtende Inhalte:

- **Bildungsstätte Anne Frank:** Die Bildungsstätte Anne Frank bietet Workshops und Projekte an, die Jugendliche und Erwachsene für Antisemitismus, Rassismus und diskriminierende Strukturen sensibilisieren. Mit Tools wie dem Serious Game »Hidden Codes« zeigt die Bildungsstätte, wie spielerische Ansätze helfen können, subtile Strategien extremistischer Akteur*innen zu verstehen und kritisch zu hinterfragen.

- **Amadeu Antonio Stiftung:** Diese Stiftung engagiert sich für demokratische Kultur und gegen Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus. Sie bietet umfangreiche Materialien, Leitfäden und Handreichungen für den Bildungsbereich an, darunter das Konzept »Digital Streetwork«, das direkt in digitalen Räumen wie Gaming-Chats oder Social Media ansetzt.

- **Belltower.News:** Als Plattform der Amadeu Antonio Stiftung dokumentiert Belltower.News aktuelle Entwicklungen zu Hate Speech, rechter Propaganda und Fake News in sozialen Medien. Die Artikel und Analysen bieten wertvolle Hintergründe und praxisnahe Tipps, wie man problematische Inhalte erkennt und ihnen entgegentritt.

- **TURTLE:** TURTLE ist ein interdisziplinäres VR-Forschungsprojekt im Entstehen, das von der LMU München, der FAU Erlangen-Nürnberg, der Eberhard Karls Universität Tübingen und der Hochschule Heilbronn getragen wird. Die Forschungsschwerpunkte des Projekts liegen im Bereich immersiver, diskriminierungskritischer Lernprozesse. Das hier vorgestellte VR-Erlebnis »Down the Rabbit Hole« ist ein integraler Bestandteil der TURTLE-Lernlandschaft.

Diese Ressourcen und Akteur*innen zeigen, wie wichtig ein Zusammenspiel von Bildung, Technologie und aktiver Prävention ist, um den Herausforderungen der digitalen Welt begegnen zu können.

Glossar

Agency

In Virtual Reality (VR) bezeichnet Agency das Erleben von Kontrolle und Einfluss auf die virtuelle Umgebung. Sie beschreibt das Gefühl, durch eigene Handlungen, Entscheidungen und Interaktionen die virtuelle Welt aktiv gestalten und verändern zu können. Agency kann sich in vielfältigen Handlungsoptionen ausdrücken – etwa durch Interaktionen mit Objekten, Bewegungen im Raum, das Auslösen von Ereignissen oder andere Formen aktiver Teilnahme – und ist eng mit dem Erleben von Selbstwirksamkeit und Immersion verknüpft *(McGiveney et al., 2025)*.

Algorithmische Radikalisierung

Algorithmische Radikalisierung bezeichnet den Prozess, bei dem Nutzerinnen durch die Funktionsweise von Algorithmen auf Social Media zunehmend in extreme ideologische und politische Positionen hineingeführt werden. Dies geschieht durch die verstärkte Ausspielung von Inhalten, die aufgrund von Algorithmen (wie z. B. personalisierten Empfehlungen) die Vorlieben und Interaktionen der Nutzerinnen berücksichtigen. Algorithmen neigen dazu, immer radikalere Inhalte zu bevorzugen, die mehr Engagement hervorrufen (z. B. durch Klicks, Likes, Kommentare), was zu einer Verstärkung der bestehenden Überzeugungen und der Isolation von konträren Perspektiven führt. Der resultierende Effekt ist eine zunehmend einseitige Wahrnehmung der Welt, die die Wahrscheinlichkeit einer Radikalisierung fördert (*Bildungsstätte Anne Frank, 2024*).

Algorithmus / Social Media-Algorithmen

Ein Algorithmus ist eine schrittweise Abfolge von Anweisungen oder Regeln zur Lösung von Problemen, Verarbeitung von Daten oder Ausführung spezifischer Funktionen *(Cormen et al., 2009)*. Social Media-Algorithmen analysieren und sortieren Inhalte in sozialen Netzwerken, um deren Relevanz zu bewerten und Nutzererlebnisse zu personalisieren, indem sie Inhalte priorisieren, die auf dem bisherigen Verhalten und den Interessen der Nutzer*innen basieren *(Gillespie, 2018)*. Sie werden kontinuierlich angepasst, um auf Trends und Nutzerbedürfnisse zu reagieren *(Lanier, 2018; Gillespie, 2014)*. Gleichzeitig beeinflussen sie die Sichtbarkeit von Inhalten und können dadurch die Verbreitung von Hass und Desinformation begünstigen *(Hübscher, 2024)*.

» Content-Graph oder Social-Graph

Zentrale Spezifikationen von Social Media-Algorithmen sind der Content-Graph und der Social Graph *(Bildungsstätte Anne Frank, 2024)*. Der Content-Graph analysiert Interaktionen der Nutzer*innen mit Inhalten – etwa Betrachtungsdauer, Likes oder Kommentare – und empfiehlt auf dieser Basis thematisch oder visuell ähnliche Inhalte (z. B. TikTok). Dabei stehen weniger die gefolgten Accounts im Fokus, sondern die Reaktionen auf Inhalte, deren Gestaltung oder Begleitmusik positive Interaktionen begünstigen und so weitere Empfehlungen steuern. Der Social Graph hingegen basiert auf den sozialen Verbindungen und Netzwerken der Nutzer*innen und generiert Vorschläge auf Grundlage dieser Beziehungen (z. B. Facebook, Instagram).

Algospeak

Algospeak (von engl. algorithm, »Algorithmus« und speak, »sprechen«; *erstmals bei Lorenz, 2022)*, bezeichnet die Verwendung codierter Sprache auf Social Media, um algorithmische Inhaltsmoderationssysteme zu umgehen und über tabuisierte oder sensible Themen wie Sexualität, LGBTQ+-Aktivismus oder psychische Gesundheit zu kommunizieren *(Steen et al., 2023)*, trotz potenzieller Zensur oder Shadowbanning weiterhin zugänglich zu machen und die Zielgruppe zu erreichen *(Lorenz, 2022)*. Diese Sprachstrategie umfasst Techniken wie Buchstabenersetzungen, Emojis oder alternative Begriffe. Algospeak reicht dabei vom kreativen Akt der Selbstermächtigung bis hin zur gezielten Umwegkommunikation *(Beyer & Liebe, 2013)* als antidemokratische Medienstrategie *(Titz & Lehmann, 2023)*. Damit verweist Algospeak auf eine ambivalente Praxis, die einerseits Kommunikationsbarrieren überwindet, andererseits aber auch für die Umgehung demokratischer Werte genutzt wird.

Amerikanische Alt-Right-Szene

Die »Alt-Right-Szene« (Kurzform von »Alternative Right«) ist eine onlinebasierte Subkultur, die Rechtsextremismus, Nationalismus, Rassismus und Antiliberalismus verbreitet *(Miller & Graves, 2020 ; Data & Society, 2017)*. Der von Richard Spencer geprägte Begriff dient als Rebranding des traditionellen weißen Nationalismus, mit dem Ziel, einen weißen ~~»Ethno-Staat«~~ zu errichten und eine vermeintliche politische linke Elite zu bekämpfen. Spencer bezeichnet die Alt-Right als »Identitätspolitik für Weiße«. Prominente Vertreter wie Spencer, Milo Yiannopoulos und die Plattform »Breitbart« nutzen soziale Medien, um die öffentliche Wahrnehmung zu beeinflussen und ihre Ideologien zu verbreiten. Dabei spielen Memes im Sinne des »Memetic Warfare« und Symbole wie das »White Power«-Zeichen eine zentrale Rolle, um die Öffentlichkeit zu provozieren und zu irritieren *(Kracher, 2020)*.

Andrew-Tate-Prinzip

Bezeichnet die Strategie, durch die massenhafte Verbreitung variierter Clips über zahlreiche Fan-Accounts die eigene Online-Präsenz auch nach Sperrungen aufrechtzuerhalten. Andrew Tate nutzt dieses Prinzip gezielt, um seine Persona als unzensierbare Gegenfigur zum Mainstream zu inszenieren und seine ideologische Wirkung trotz Deplatforming zu verstärken *(Belltower.news , 2024; Bildungsstätte Anne Frank, 2024, S.27-28)*.

»cisgeschlechtlich«

Cisgeschlechtlich bezeichnet Menschen, deren Geschlechtsidentität mit dem bei der Geburt zugewiesenen Geschlecht übereinstimmt. Sie erleben also keinen Widerspruch zwischen dem Geschlechtseintrag und ihrer eigenen geschlechtlichen Selbstverortung.

Community-Guidelines und Inhaltsmoderationsrichtlinien

Inhaltsmoderationsrichtlinien beziehen sich auf die festgelegten Regeln und Verfahren, die Social Media-Plattformen verwenden, um zu bestimmen, welche Inhalte zulässig sind und welche entfernt, gesperrt oder eingeschränkt werden *(Bossetta, 2024; Gillespie, 2018)*. Diese Richtlinien dienen der Regulierung von nutzergenerierten Inhalten (UGC, User-Generated Content) und der Aufrechterhaltung einer sicheren, respektvollen sowie rechtlich konformen Nutzung der Plattform (z.B. TikTok Community-Richtlinien oder Gemeinschaftsstandards | Transparency Center). Sie beinhalten oft

Vorgaben zu Themen wie Hassrede, Gewalt, Pornografie, Fake News, Diskriminierung und andere Formen schädlicher oder unerwünschter Inhalte. Die Implementierung und Durchsetzung dieser Richtlinien erfolgt häufig durch ein Kombination von automatisierten Algorithmen und menschlicher Moderation *(Bossetta, 2024)*, wobei die Transparenz und Fairness der Entscheidungen immer wieder kontrovers diskutiert werden *(Bildungsstätte Anne Frank, 2023 ; Center for Countering Digital Hate, 2021)*.

»Mods« (Moderatoren)

»Mods« sind freiwillige Mitglieder einer Online-Community, die die Einhaltung von Community-Regeln überwachen und die Ordnung aufrechterhalten. Sie entfernen Inhalte, kennzeichnen Beiträge oder sperren Nutzer bei Verstößen, ohne formelle Sanktionen der Plattform *(Bossetta, 2024; Gillespie, 2018)*. Ihre Moderation basiert auf den spezifischen Bedürfnissen und Interessen der jeweiligen Community (z.B. themenspezifische Subreddits). Während die Moderation oft von »Mods« übernommen wird, arbeiten auf den meisten Social Media-Plattformen auch andere Akteure Unternehmensmitarbeitern, temporären Crowdworkern, ausgelagerten Review-Teams, Expertenberatern, Community-Managern, Flaggern, Admins, Superflaggern, Nichtregierungsorganisationen, Aktivistenorganisationen und der gesamten Nutzerschaft zusammen, um die Inhalte zu regulieren *(Gillespie, 2018)*.

»Priority Flagger«- oder Trusted Flagger-Programm

»Trusted Flagger«- oder neuerdings »Priority Flagger«-Programme ermöglichen es ausgewählten Nutzern, wie Experten und Organisationen, problematische Inhalte schneller zu melden und eine höhere Priorität bei der Moderation zu erhalten. Diese Programme bieten erweiterte Meldemechanismen, spezielle Reporting-Tools und Schulungen zu Inhaltsrichtlinien, um eine effizientere und gezieltere Moderation zu fördern. YouTube *(YouTube, 2021)* und TikTok haben solche Programme eingeführt, um die Qualität der Flagging-Aktionen (d.h. Markieren von Inhalten zur Überprüfung) zu verbessern und eine schnellere Reaktion auf schädliche Inhalte zu ermöglichen *(Barak-Cheney & Saltie, 2024; Gillespie, 2018)*.

Die Neuen Rechten

Die "Neuen Rechten" sind eine geistige Strömung, die sich durch subversive ästhetische Strategien und eine moderne Inszenierung von Rechtsextremismus auszeichnet. Sie distanzieren sich von der traditionellen, historisch belasteten "Alten Rechten" und nutzen Mainstreamformate und soziale Medien wie TikTok, Memes und Emojis, um rassistische und menschenfeindliche Ideologien zu verbreiten und gesellschaftlich akzeptabel zu machen *(Hornuff, 2019; Glossar Bundeszentrale für politische Bildung)*.

Identitäre Bewegung

Die Identitäre Bewegung (IB) ist eine rechtsextreme, antiislamische und nationalistische Gruppierung, die sich als Avantgarde der sogenannten »neuen« Rechten versteht. Sie betont den Erhalt einer »ethnisch homogenen« Gesellschaft und lehnt Multikulturalität sowie Zuwanderung ab. Ihre Ideologie, die Rassismus, Antifeminismus und reaktionäre Ideen umfasst, wird oft mit einem modernen Mainstream-Image versehen, das beispielsweise durch Instagram-Filter und Ästhetiken verpackt wird, um ihre Botschaften einem jüngeren Publikum zu vermitteln *(Amadeu Antonio Stiftung, 2024)*.

Deplatforming (vgl. »The Great Ban«)

Deplatforming bezeichnet die endgültige Entfernung von Konten, Einzelpersonen oder Gruppen, um die Verbreitung von Inhalten oder Meinungen zu verhindern, die gegen die Regeln der Plattformen verstoßen. Diese Maßnahme wird häufig angewendet, um Hassrede, Fehlinformationen oder extremistische Inhalte zu unterbinden und ist als Reaktion auf die zunehmende Verbreitung menschenverachtender Inhalte auf Social Media und anderen Online-Communities sowie Mainstreamisierung extremer Meinungen entstanden *(Rogers, 2020)*.

Discord

Discord ist ein kostenloses Programm für Instant Messaging, Chat und Sprachkonferenzen, das ursprünglich für Gamer entwickelt wurde und eine Mischung aus Skype, einer Chat-App und einem Messageboard bietet. Nutzer*innen können sich auf der Plattform schriftlich und mündlich unterhalten und Gruppen, sogenannte »Server«, anlegen, um sich zu verbinden. Mittlerweile wird Discord von rechtsextremen Gruppen, wie dem »Reconquista Germanica«-Server, genutzt, um »Meme Wars« und Shitstorms gegen demokratische Akteurinnen zu organisieren *(Amadeu Antonio Stiftung, 2020)*.

Dogwhistling

Dogwhistling bezeichnet eine Kommunikationstechnik, bei der in scheinbar harmlosen Botschaften versteckte, geheime Signale platziert werden, die nur von bestimmten Zielgruppen verstanden werden. Diese Codes sind für die Allgemeinheit unauffällig, können jedoch in bestimmten Milieus mit extremen oder menschenfeindlichen Weltanschauungen assoziiert werden. Nur die Eingeweihten erkennen und interpretieren die Bedeutung der Worte *(Glossar - Amadeu Antonio Stiftung ; Saul, 2018)*.

Echokammern

Eine Echokammer ist ein Raum, in dem nur ähnliche Meinungen und Informationen verstärkt werden, wodurch alternative Perspektiven ausgeblendet werden. In sozialen Medien entstehen solche Kammern oft durch Algorithmen, die Inhalte basierend auf den Vorlieben der Nutzer*innen filtern und verstärken *(Tufekci, 2017)*.

Extrem rechts/rechtsextrem

In enger Anlehnung an die Definition der Amadeu Antonio Stiftung *(2023)* wird der Begriff wie folgt definiert: »Extrem rechts« umfasst rassistische, antisemitische, queerfeindliche, nationalistische und völkische ideologisch-politische Ziele, Einstellungen, Inhalte, Ausdrucksformen, Symbole und Verhaltensweisen. Es gehört zu diesem Verständnis auch die Vorstellung einer »ethnisch homogenen« Volksgemeinschaft, die die Gleichwertigkeit aller Menschen ablehnt und die freiheitliche Demokratie infrage stellt. Extrem rechte Einstellungen können sich durch geschlossene Weltbilder ausdrücken oder auch durch kleinere Erzählungen, Ideen oder Forderungen, die oft als Kritik getarnt sind, aber zu übergeordneten extrem rechten Erzählmustern gehören *(Amadeu Antonio Stiftung, 2023)*.

»Happy Merchant«

Der »Happy Merchant« ist ein antisemitisches Meme, das eine stereotype und abwertende Karikatur eines jüdischen Mannes mit übertriebenen Gesichtszügen wie einer großen Nase, einem verschlagenen Ausdruck und gierig zusammengepressten Händen darstellt. Es vermittelt antisemitische Stereotype von Gier und Manipulation und wird vor allem in rechtsextremen und verschwörungstheoretischen Kontexten verwendet. Die Figur stammt aus einem antisemitischen Cartoon der 1980er

Jahre und wird seit 2001 in rechtsextremen Kreisen, insbesondere auf Plattformen wie 4chan, unter Namen wie »Happy Merchant« oder »Jew Face« adaptiert und verbreitet (*ADL Hate Symbols Database*).

Hidden Codes

Hidden Codes sind Symbole, Begriffe oder Zeichen mit einer verschlüsselten und kontextabhängigen Bedeutung, die meist nur für Eingeweihte erkennbar ist. Insbesondere in rechtsextremen Milieus dienen sie als strategisches Kommunikationsmittel, um Moderationsmechanismen zu umgehen und ideologische Botschaften in scheinbar harmloser Form zu verbreiten. Dabei kommen häufig Emojis, Zahlenkombinationen oder Abkürzungen zum Einsatz.

»Lukreta«

Lukreta ist eine 2019 gegründete rechtsextreme Frauengruppe, die sich in sozialen Medien als vermeintliche „Initiative für Frauen" darstellt, jedoch eine klar antifeministische, queer- und transfeindliche Agenda verfolgt. Über visuell ansprechende Formate verbreitet die Gruppierung rassistische und antifeministische Narrative und macht rechtsextreme Ideologie dadurch ästhetisch und niedrigschwellig anschlussfähig *(Amadeu Antonio Stiftung, 2024)*.

Memes/Internet-Memes

Memes, genauer Internet-Memes sind digitale Kommunikationsakte, die sich typischerweise als humorvolle oder ironische Text-Bild-Arrangements manifestieren und über soziale Medien verbreitet werden. Sie greifen oft aktuelle, popkulturelle oder politische Themen auf, variieren diese in wiederkehrenden Serien und nutzen Symbole oder Referenzen, um eine Botschaft pointiert zu transportieren. Trotz ihrer erkennbaren Formen sind Memes interpretationsoffen und können sowohl zur Unterhaltung als auch zur Verbreitung ideologischer Inhalte dienen, indem sie zum Teil bestehende Auffassungen des Publikums ansprechen und verstärken *(Amadeu Antonio Stiftung, 2023)*.

»Memetic Warfare«

»Memetic Warfare« (eng. für memetische Kriegsführung) bezeichnet den gezielten strategischen Einsatz und Instrumentalisierung von Memes zur Beeinflussung politischer Diskurse und Meinungsbildung sowie zur Kontrolle von Narrativen und Mobilisierung kollektiver Emotionen *(Ascott, 2020; Wentz, 2019; Schreckinger, 2017)*. Memes verstärken dabei nicht nur ideologische Positionen, sondern nutzen ihre ironisch-kommentierende Wirkung, um eine kritische Distanz oder eine humorvolle Perspektive auf ideologisch aufgeladene Ereignisse zu schaffen *(Hornuff, 2019)*. Zunehmend wird »Memetic Warfare« in der Militärforschung als zeitgenössische Form der Informationskriegsführung betrachtet, beispielsweise in Projekten wie dem DARPA-Programm »Social Media in Strategic Communications« oder in strategischen Überlegungen der NATO.

Manosphäre

Die Manosphäre bezeichnet lose miteinander verknüpfte, antifeministische Online-Communities und Webseiten, die sich gegen Feminismus, Gleichberechtigung und traditionelle Geschlechterrollen stellen. Zu den Mitgliedern gehören Gruppen wie Incels (unfreiwillig zölibatäre Männer), MGTOW (Men Going Their Own Way), Pick-up-Artists sowie neofaschistische Gruppen. Beispiele in Deutschland sind Webseiten wie WikiMANNia und rechte YouTuber wie Hagen Grell *(Kracher, 2020)*.

» Incels

Incels (Kurzform von involuntary celibates) sind Personen, die sich selbst als unfreiwillig sexuell enthaltsam verstehen. Ursprünglich in den 1990er Jahren als inklusive Onlineforum zum Austausch über Depressionen oder Sozialängste gegründet, wandelte sich diese Idee einer Onlinegemeinschaft in den 2000er Jahren hin zu einer misogynen Ideologie, die Frauen für die eigene sexuelle Frustration verantwortlich macht. Incels propagieren ein hierarchisches Geschlechterbild, verherrlichen Gewalt an Frauen und haben mehrfach reale Gewalttaten und Attentäter wie Elliot Rodger *(2014)* und Alek Minassian *(2018)* hervorgebracht *(Kracher, 2020; Ging, 2019; Baele et al., 2019)*.

» Men Going Their Own Way (MGTOW)

MGTOW (Kurzform für »Men Going Their Own Way«) ist eine Männerrechtsideologie, die davon ausgeht, dass Frauen Männer daran hindern, ein erfülltes Leben zu führen. Anhänger dieser Bewegung empfehlen, längerfristigen Kontakt zu Frauen zu meiden und die eigene Männlichkeit wiederzuentdecken. MGTOW-Anhänger lehnen die moderne Geschlechtergleichstellung ab und sehen in Beziehungen mit Frauen potenzielle Risiken, insbesondere im Hinblick auf rechtliche und gesellschaftliche Konsequenzen. Die Bewegung fördert Isolation und eine Lebensweise, die die Unabhängigkeit der Männer betont *(Kracher, 2020)*.

» Pick-Up-Artists (PUAs)

Pick-Up-Artists (kurz: PUAs) sind Männer, die Techniken entwickeln, um Frauen durch emotionale und psychische Manipulation zu verführen und sexuelle Erfolge zu erzielen. Sie lehren toxische Geschlechterbilder und objektivierenden Umgang mit Frauen, häufig in teuren Seminaren, wie sie von Figuren wie Julien Blanc angeboten werden. Viele Incels waren zuvor Seminarbesucher dieser Bewegung, die eine respektlose und manipulative Haltung gegenüber Frauen fördert *(Kracher, 2020)*.

Mosaik-Rechte & Mosaik Branding

Der Begriff MosaikRechte *(Quent, 2017)* beschreibt ein Netzwerk rechter und rechtsextremer Akteur*innen, das sich aus heterogenen Gruppen, Parteien, Bewegungen, Medienprojekten und Einzelpersonen zusammensetzt. Diese treten nach außen als voneinander unabhängige Strömungen auf, sind jedoch ideologisch aufeinander bezogen und verfolgen ähnliche politische Ziele. Die strategische Wirkung entsteht durch ihr koordiniertes Zusammenwirken, das verschiedene Milieus anspricht und Anschlussfähigkeit für unterschiedliche Zielgruppen schafft.

Das Konzept des Mosaik Branding *(Rösch, 2023)* beschreibt die damit verbundene Kommunikations- und Inszenierungsstrategie: Unterschiedliche Akteurinnen etablieren sich gezielt als eigene Marken mit individuellen Formaten, Ästhetiken und Themen, wirken jedoch im orchestrierten Zusammenspiel als Teil eines übergeordneten ideologischen Projekts. Die Gesamtwirkung entsteht dabei nicht durch einzelne prominente Stimmen, sondern durch die Summe vieler Teilakteur*innen und Formate, die so ein breites Publikum erreichen und eine verstärkte politische Wirkung entfalten.

Multiplikationsaccounts bzw. Repost-Accounts

Bezeichnung für Social-Media-Profile, deren Hauptzweck in der Verbreitung fremder Inhalte liegt. Diese Accounts erstellen selten eigenen Content, sondern teilen oder reuploaden Beiträge anderer Akteur*innen – oft nur

mit minimaler Bearbeitung (z. B. Musik, Filter, Untertitel). Im politischen Kontext dienen sie dazu, Reichweite zu vervielfachen, Algorithmus-Effekte zu nutzen und bei Sperrungen oder Depublikationen Inhalte erneut sichtbar zu machen. Insbesondere in rechtsextremen und verschwörungsideologischen Netzwerken fungieren Multiplikationsaccounts als Verstärker, die Inhalte koordinierter Kampagnen (z. B. der »TikTok-Guerilla«) massenhaft verbreiten und so Reichweite wie Sichtbarkeit einzelner Narrative künstlich erhöhen.

Normies oder NPC'S

Normies ist eine abwertende Bezeichnung für Personen, die als mainstreamorientiert oder außerhalb subkultureller Online-Communities stehend wahrgenommen werden und denen ein mangelndes Verständnis für Insider Codes und Ironie zugeschrieben wird.

NPC's: Kurzform von Non-Player Characters) ein aus dem Gaming-Bereich stammender Begriff, der in rechtsextremen Online-Diskursen und Meme-Kulturen abwertend auf reale Personen übertragen, denen mangelnde Individualität, kritisches Denken oder Selbstreflexion unterstellt wird. Der NPC-Charakter dient dabei häufig der ideologischen Abgrenzung und Entmenschlichung sowie als Markierung politischer Gegner*innen *(Kracher, 2020).*

Pepe the Frog

Pepe the Frog ist eine ursprünglich unpolitische Comicfigur aus dem Webcomic Boys Club von Matt Furie von 2005, die zu einem populären Internet-Meme wurde, insbesondere auf Plattformen wie 4chan, Reddit und Twitter. Im Laufe der Zeit wurde Pepe von verschiedenen Online-Communities, insbesondere von rechten und extremistischen Gruppen wie der Alt-Right-Szene, appropriiert und mit politischen und ideologischen Botschaften verknüpft, wodurch er zu einem internationalen Hasssymbol wurde *(ADL Hate Symbols Database)*.

Plattformaffordanzen

Der Begriff Affordanz stammt ursprünglich aus der Umweltpsychologie und beschreibt Elemente mit aufforderndem Charakter, die bestimmte Handlungen ermöglichen oder zu einer spezifischen Nutzung einladen, ohne diese festzulegen *(Boyd, 2014).* Im Kontext sozialer Medien bezeichnen Plattformaffordanzen alle wahrgenommene Handlungsmöglichkeiten, die sich aus der Interaktion zwischen Nutzer*innen und Plattformen ergeben. Diese Affordanzen ermöglichen und strukturieren sowohl technische Interaktionen (z. B. Navigation und Upload-Funktionen) als auch soziale Interaktionen (z. B. Kommentieren und Teilen von Inhalten). Zhao et al. *(2013)* unterteilen diese weiter in physische (z. B. Buttons), kognitive (z. B. Suchfunktionen), affektive (z. B. Likes) und kontrollbezogene Affordanzen (z. B. Privatsphäre-Einstellungen). Zudem eröffnen Plattformaffordanzen nicht nur Spielräume zur Partizipation an Trends, sondern auch zum Austesten der Grenzen von Community-Guidelines *(Bildungsstätte Anne Frank, 2024; Zhao et al., 2013).*

Rabbit-Hole-Effekt

Der Begriff beschreibt ein Phänomen, bei dem Nutzer*innen durch algorithmisch gesteuerte Empfehlungen auf digitalen Plattformen schrittweise in immer spezialisiertere oder extremere Inhalte geleitet werden. Dies kann zu einer Verstärkung einseitiger Perspektiven, Radikalisierung oder dem Konsum von Verschwörungstheorien führen. Die Metapher verweist auf »Alice im Wunderland«, wo ein Kaninchenbau den Eintritt in eine zunehmend verworrene Welt symbolisiert.

Reconquista Germanica

Die »Reconquista Germanica« ist ein rechtsextremes Troll-Netzwerk auf Discord, das vor allem durch den YouTuber Nikolai Alexander bekannt wurde und die in Deutschland zu Hass anstacheln, spalterische Tendenzen in der Gesellschaft aktiv befördern und Fake News verbreiten. Die Bewegung gamifiziert ihre Propaganda, indem Mitglieder Erfolge feiern, in Ranglisten aufsteigen und sich so als Teil eines größeren Ziels sehen, die politischen Machtverhältnisse zu ändern. Trotz seiner spielerischen Fassade hat das Netzwerk realen Einfluss, indem es beispielweise geleakte Daten nutzt, um gezielte Informationskriege zu führen oder Social Media-Algorithmen manipulieren, um ihre Inhalte breit zu streuen und ihre Reichweite zu maximieren *(Ebner, 2019)*.

» Trolle

Ein Troll ist eine Person, die im Internet provokante, störende oder verletzende Kommentare hinterlässt, um Konflikte zu schüren und Reaktionen zu provozieren. Ursprünglich als unbeschwerte Unruhestifter in digitalen Räumen aktiv, werden Trolle seit der Wahl 2016 gezielt für politische Kriegsführung eingesetzt, um spalterische Inhalte zu verbreiten und Diskussionen zu stören.

Reddit

Reddit ist ein Social-News-Aggregator und Online-Plattform, auf der Nutzer*innen Nachrichten, Artikel, Links oder andere Inhalte teilen, bewerten und kommentieren können. Die Relevanz und Sichtbarkeit der Beiträge wird oft durch ein Bewertungssystem (z. B. Upvotes und Downvotes) bestimmt, wodurch die Community entscheidet, welche Inhalte prominent angezeigt werden.

» Subreddit (r/ bzw. Subs)

Die Plattform basiert auf einer forenartigen Struktur, die in sogenannte Subreddits unterteilt ist – themenspezifische Bereiche, die von Nutzerinnen erstellt und moderiert werden. Die Sichtbarkeit von Beiträgen wird durch ein Bewertungssystem mit Upvotes und Downvotes sowie dem sogenannten Karma-Punktesystem beeinflusst. Dies ermöglicht der Community, die Relevanz von Inhalten zu bestimmen und Trends sowie Diskussionen zu fördern. *(Bossetta, 2024; De Francisci Morales et al. 2021)*.

»Redpill-Ideologie bzw. Redpiller«

Die Redpill-Ideologie bezeichnet eine maskulinistische Verschwörungserzählung, die davon ausgeht, dass der weiße, heterosexuelle Mann durch den Feminismus und die gesellschaftliche Gleichstellung unterdrückt werde *(Kracher, 2020; Rothermel, 2020)*. Der Begriff verweist auf die rote Pille aus The Matrix und steht symbolisch für das vermeintliche „Erwachen" zu einer „wahren" Weltsicht.

Shadowban

Ein »Shadowban« oder »Shadowbanning« bezeichnet eine Praxis auf Social Media-Plattformen, bei der Nutzer*innen oder deren Inhalte eingeschränkt bzw. unsichtbar gemacht werden, ohne dass diese darüber informiert werden. Diese Maßnahme erfolgt häufig zur Bekämpfung von Spam, Missbrauch oder zur Umsetzung von Plattformrichtlinien *(Stack, 2018)*.

Sharing-Funktionen

Sharing-Funktionen auf Social Media ermöglichen es Nutzern, Inhalte wie Beiträge, Bilder, Videos oder Links mit ihrem eigenen Netzwerk oder einer breiten Öffentlichkeit zu teilen, was die Sichtbarkeit von Inhalten beeinflusst. Inhalte können auf drei Weisen geteilt werden: privat zwischen

Einzelpersonen oder Gruppen (z.B. auf WhatsApp), durch das Teilen von Original-Inhalten innerhalb eines Netzwerks (z.B. das Posten eines Fotos auf Facebook) oder durch das Teilen fremder Inhalte (z.B. Retweeten auf Twitter) *(Bossetta, 2024)*.

Social Media

Social Media bezeichnet digitale Plattformen, Netzwerke, Anwendungen und Dienste, die es Nutzenden ermöglichen, Inhalte zu erstellen, zu teilen und miteinander zu interagieren. Dazu gehören verschiedene multimediale Formate wie Text, Bilder, Videos, Audiodateien, Livestreams sowie Formate wie Podcasts und Weblogs. Social Media zeichnet sich durch die Integration sozialer Netzwerke, interaktive Kommunikationskanäle und nutzergenerierte Inhalte aus. Durch die charakteristischen Netzwerk- und viralen Effekte haben sich Social Media-Plattformen in nahezu allen Lebensbereichen etabliert und verbreitet, wodurch sie heute einen weitreichenden Einfluss auf Kommunikation, Kultur, Wirtschaft und Politik ausüben *(Kolo, 2016)*. Typische Vertreter sind soziale Netzwerke (z. B. Facebook, Instagram, TikTok), Onlineforen und Diskussionsplattformen (z. B. Reddit, X), Messaging-Dienste (z. B. WhatsApp, Snapchat), Video-/Livestream-Plattformen (z. B. YouTube, Twitch), Audioformate wie Podcasts (z. B. Spotify, Podimo) und hybride Networking-Plattformen (z. B. LinkedIn).

» Social Media Literacy

Social Media Literacy (SML) bezeichnet die Fähigkeit, Inhalte in sozialen Medien kritisch, reflektiert und verantwortungsvoll zu bewerten, wobei technologische, kognitive und emotionale Kompetenzen zusammenwirken. Sie umfasst damit auch das Verständnis der Plattformen selbst, deren algorithmische Strukturen sowie Affordanzen *(Hübscher, 2024; Hübscher & Pfaff, 2023)*.

Storyliving

Storyliving beschreibt einen narrativen Ansatz, bei dem Menschen nicht lediglich Geschichten konsumieren, sondern in sie eintreten und sie aus einer aktiven, verkörperten Perspektive erleben. Im Unterschied zum traditionellen Storytelling, das Rezipient*innen eine vorgegebene Erzählung präsentiert, versetzt Storyliving die Nutzer*innen in die Rolle von handelnden Subjekten, deren Entscheidungen und Interaktionen den Verlauf und das Ergebnis der Erzählung beeinflussen *(Maschio, 2017)*.

Storification

Storification beschreibt den Prozess, nichtnarrative Inhalte, Konzepte oder Lernprozesse in eine erzählerische Struktur einzubetten, um Orientierung, Sinn und emotionale Bindung zu erzeugen. In Bildungskontexten wird Storification genutzt, um abstrakte Themen durch narrative Rahmungen erfahrbar und bedeutsam zu machen. In Virtual Reality schafft Storification kohärente Erzählwelten, in denen Orte, Objekte und Handlungen symbolisch aufgeladen sind und Lernende motiviert werden, sich aktiv mit komplexen Inhalten auseinanderzusetzen.

Telegram

Telegram ist ein Messaging-Dienst, der ursprünglich für die private Kommunikation entwickelt wurde, mittlerweile jedoch auch eine zentrale Plattform für politische und soziale Bewegungen darstellt. Telegram bietet eine Mischung aus Chat-App, Instant-Messaging und Messageboard, auf dem Nutzer*innen textuell und mündlich kommunizieren können. Der Dienst hat sich über die Jahre zu einer Ankerstelle für rechtsextremistische Akteure und Organisationen entwickelt, da hier ideologische Inhalte ungefiltert verbreitet, zu rechtsextremistischen Veranstaltungen mobilisiert und neue Anhängerinnen

rekrutiert werden. Rassistische, antisemitische, islamfeindliche oder gewaltorientierte Äußerungen bleiben hier oft unwidersprochen (*Bundesamt für Verfassungsschutz, 2024*).

TikTok Guerilla

Selbstbezeichnung eines organisierten Netzwerks aus AfD-nahen Aktivist*innen (»Angerverse«), das seit 2024 gezielt TikTok für rechtspolitische Kommunikation nutzt. Wie CORRECTIV erstmals dokumentierte, koordinieren sich die Teilnehmenden über Telegram, um algorithmusoptimierte CapCut-Vorlagen, vorbereitete Video-Template sowie Rohmaterial (z. B. Reden, Interviews) bereitzustellen. Unterstützer*innen adaptieren diese Inhalte, versehen sie mit Effekten und Musik und verbreiten sie massenhaft auf TikTok, um Depublikationen zu umgehen, Reichweite zu generieren und den Eindruck einer organisch gewachsenen, jugendnahen Unterstützerbasis zu erzeugen *(Scherndl & Nicolaus, 2024)*.

Umwegkommunikation

Umwegkommunikation ist ein Begriff aus der Antisemitismusforschung und beschreibt eine Strategie, bei der menschenfeindliche Ideologien in verschlüsselter Form verbreitet werden, um Zensur zu umgehen und unbemerkt eine Zielgruppe zu erreichen. Diese Ideologien werden vor allem durch Sound, geänderte Worte oder Emojis transportiert (siehe auch Hidden Codes und Algospeak). Der Unterschied zu Algospeak besteht darin, dass Umwegkommunikation explizit menschenverachtende Inhalte verbreitet, während Algospeak auch sensible, tabuisierte Themen wie die LGBTQ*-Community behandelt, die von Plattformen eingeschränkt werden. Beide Formen nutzen ähnliche Techniken, doch Umwegkommunikation verfolgt eine gezielt antidemokratische Agenda *(Blumenthaler, 2023)*.

4chan

4chan ist ein anonymes, bildbasiertes und weitgehend unmoderiertes Imageboard, das 2003 ursprünglich als Plattform für den Austausch über Animes und Mangas gegründet wurde *(Ebner, 2023)*. Die Plattform ermöglicht es Nutzer*innen, ohne Registrierung Inhalte zu posten und zu kommentieren, wobei alle Beiträge anonym unter dem Pseudonym "Anonymous" erscheinen. Mittlerweile ist 4chan sowohl als Ursprungsort zahlreicher Internet-Memes bekannt als auch für die Verbreitung von Rassismus, Hassrede und rechtsextremistischen Inhalten berüchtigt. Diese Dynamiken werden durch die anonyme und unregulierte Struktur der Plattform begünstigt, die eine weitgehend ungefilterte Kommunikation ermöglicht.

» /pol/ (auch: politically incorrect)

/pol/ (Kurzform für politically incorrect) ist ein anonymes Unterforum auf dem Imageboard 4chan, welches sich zu einem zentralen Sammeltpunkt der extremen Rechten entwickelte. Das Board ist v.a. bekannt für die Verbreitung von rassistischen, weiß suprematistischen, antisemitischen, islamfeindlichen, misogynen und queerfeindlichen Inhalten und gilt daher als eines der „4chan-Mobilisierungszentren" *(Beyer, 2021; Merrin, 2019)*.

» Boards wie Politically Incorrect (/pol/)

Ein besonders kontroverses Unterforum ist /pol/ (»Politically Incorrect«), das als bedeutender Knotenpunkt der rechtsextremen Cyberkultur gilt. Dort werden täglich tausende rassistische, antisemitische und frauenfeindliche Inhalte und Memes geteilt. Zudem spielt /pol/ eine zentrale Rolle bei der Organisation von rechtsextremen Netzaktionen und Kampagnen *(Amadeu Antonio Stiftung, 2021)*.

Weiterführende Sammlungen und Übersichten

Nachfolgend finden Sie eine Auswahl an Ressourcen, die vertiefte Einblicke in die Symbolik und die verschlüsselten Codes der rechtsextremen Szene bieten. Besonders Belltower.News veröffentlicht regelmäßig Artikel zu diesem Thema und ist eine wertvolle Anlaufstelle für weiterführende Informationen.

Artikel von Belltower.News:

Rassistische Dog Whistles
Die codierte Sprache der Online-Rassisten und rechtsextremen Trolle
lesen

Rechte Cyberkultur
Glossar über die extrem rechte digitale Subkultur
lesen

Symbole und Codes
Queerfeindliche Narrative und Dogwhistles
lesen

Rechtsextreme Sprachcodes
lesen

Hintergrund
Rechtsextreme Symbole, Codes und Erkennungszeichen
lesen

Rechtsextreme erkennen
Die Symbole und Codes der neonazistischen Szene
lesen

White-Power-Geste
Ist das OK-Handzeichen ein Code der rechtsextremen Szene?
lesen

Versteckspiel? Erkennungszeichen moderner Nazis
lesen

Weitere Sammlungen:

Zahlencodes
Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)
lesen

Rechtsextreme Codes
Konrad-Adenauer-Stiftung (KAS)
lesen

Kein Filter für Rechts: Instagram und rechtsextreme Kommunikation
Correctiv
lesen

Bildungsstätte Anne Frank:

Safer TikTok
Strategien im Umgang mit Antisemitismus und Hassrede auf TikTok
lesen

Das TikTok-Universum der (extremen) Rechten -
Trends, Strategien und Ästhetik in der Social Media-Kommunikation
lesen

Der Holocaust als Meme –
Wie in digitalen Räumen Geschichte umgedeutet wird
lesen

weitere Publikationen

Amadeu Antonio Stiftung:

(R)echte Männer und Frauen
Analysen zu Geschlecht und Rechtsextremismus
lesen

Kreative, ans Werk!
Memes in extrem rechter Internetkommunikation
lesen

Gaming und Rechtsextremismus
lesen

weitere Publikationen

TURTLE

Literatur

Amadeu Antonio Stiftung (2020). Alternative Wirklichkeiten – Monitoring rechts-alternativer Medienstrategien. Berlin.

Amadeu Antonio Stiftung (2021). Frauenhassende Online-Subkulturen. Ideologien – Strategien – Handlungsempfehlungen. Berlin.

Amadeu Antonio Stiftung (2023). Kreative, ans Werk! Memes in extrem rechter Internetkommunikation. Berlin.

Amadeu Antonio Stiftung (2024). (R)echte Männer und Frauen Analysen zu Geschlecht und Rechtsextremismus. Berlin.

Anti-Defamation League. (n.d.). Happy Merchant. Hate Symbols Database. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.adl.org/resources/hate-symbol/happy-merchant

Ascott, T. (2020). How memes are becoming the new frontier of information warfare. Abgerufen am 25.11.2024, von How memes are becoming the new frontier of information warfare | The Strategist.

Ayyadi, K. (2019). Rechte Cyberkultur - Glossar über die extrem rechte digitale Subkultur. Abgerufen am 24.10.2024, von https://www.belltower.news/rechte-cyberkultur-glossar-ueber-die-extrem-rechte-digitale-subkultur-84077/.

Ballis, A. & Hahn, S. (2025, in Vorbereitung). Virtual Reality als Lernraum gegen Diskriminierung: Antisemitismuskritische Bildung zwischen Empirie und Didaktik. In:

Baele, S. J., Brace, L., & Coan, T. G. (2019). From „Incel" to „Saint": Analyzing the violent worldview behind the 2018 Toronto attack. In: Terrorism and Political Violence, 33(8), 1667–1691.

Barak-Cheney, Y., & Saltie, L. (2024). MELDEN ODER NICHT MELDEN: Antisemitismus in den sozialen Medien und die Rolle der Zivilgesellschaft. In: Hübscher, M. & von Mering, S. (Hrsg.). Antisemitismus in den sozialen Medien. Opladen, Berlin & Toronto. S. 293–311.

Becker, M. J. & Fillies, J. (2024). KI im Trainingslager - Wie künstliche Intelligenz gegen antisemitische Codes und die Normalisierung von Hassrede im Netz eingesetzt werden kann. In: Adeoso, M.-S., Berendsen, E., Fischer, L. & Schnabel, D. (Hrsg.). Code und Vorurteil - Über Künstliche Intelligenz, Rassismus und Antisemitismus. Berlin. S. 37–48.

Belltower.News. (2018). Rechtsextreme Symbole, Codes und Erkennungszeichen. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.belltower.news/rechtsextreme-symbole-codes-und-erkennungszeichen-2-51356/.

Bernstein, M., Monroy-Hernàndez, A., Harry, D., André, P., Panovich, K. & Vargas, G. (2011). 4chan and /b/. An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community. In: Proceedings of The International AAAI Conference on Web and Social Media, 5(1), S. 50–57.

Beyer, H., & Liebe, U. (2013). Antisemitismus heute: Zur Messung aktueller Erscheinungsformen von Judenfeindlichkeit mithilfe des faktoriellen Surveys. In: Zeitschrift für Soziologie, 42(3). S.186–200.

Bildungsstätte Anne Frank (2023). Safer TikTok - Pädagogisches Material. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.bs-anne-frank.de/fileadmin/content/Publikationen/Weiteres_P%C3%A4dagogisches_Material/EBook_Safer_TikTok_11.2023.pdf

Bildungsstätte Anne Frank. (2024). Das TikTok-Universum der extremen Rechten. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.bs-anne-frank.de/fileadmin/content/Publikationen/Weiteres_P%C3%A4dagogisches_Material/BSAF_Report_Das_TikTok_Universum_der_extremen_Rechten-V2.pdf

Blumenthaler, L. (2023). Wie rechtsextreme Ideologie auf TikTok zum Erfolg wird. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wie-rechtsextreme-ideologie-auf-tiktok-zum-erfolg-wird-100351/

Boelmann, J. & König, L. (2020). »Es war einmal eine neue Welt…« Märchenerzählungen in virtuellen Realitäten. In: ide 3-2020, S. 65–76.

Bogerts, L. & Fielitz, M. (2019). «Do you want meme war?« - Understanding the visual memes of the German far right. In: Fielitz, M. & Thurston, N. (Hrsg.). Post-digital Cultures of the Far-Right - Online actions and offline consequences in Europe and the US. S. 137–153.

Bossetta, M. (2024). Antisemitismus auf Social Media und anderen Online-Plattformen. Ausmaß und Kontext. In: Hübscher, M. & von Mering, S. (Hrsg.). Antisemitismus in den Sozialen Medien.Opladen, Berlin & Toronto S.311–329.

Boyd, D. (2014). Es ist kompliziert. Das Leben der Teenager in sozialen Netzwerken. Aus dem Englischen übersetzt von Almuth Braun. München.

Bundesamt für Verfassungsschutz (2022). Rechtsextremismus: Symbole, Zeichen und verbotene Organisationen. Köln.

Bundesamt für Verfassungsschutz (2024): Rechtsextremismus im Internet. Gefahren digitaler Agitation und Radikalisierung. Köln.

Bundeszentrale für politische Bildung. (2023). Geschichte(n) im Kurzformat: Wissensvermittlung auf TikTok mit Leonie Schöler und Susanne Siegert. Abgerufen von https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/549668/geschichte-n-im-kurzformat wissensvermittlung-auf-tiktok-mit-leonie-schoeler-und-susanne-siegert/.

Bundeszentrale für politische Bildung. (n.d.). Zahlencodes. Abgerufen am 03.12.2024, von Zahlencodes | Rechtsextremismus | bpb.de

Bürger, T. (2024). Über Bibliotheken als Werkstätten der Demokratie. Ein Interview von Claudia Lux mit Thomas Bürger (Sächsische Bibliotheksgesellschaft e. V. – SäBiG) zu Fragen zivilgesellschaftlichen Engagements und der Neutralität von Bibliotheken. In: Bibliothek: Forschung und Praxis. Band 48, Nr. 2, 2024, S. 221–224, doi:10.1515/bfp-2024-0026.

CCDH – Center for Countering Digital Hate, Failure to Protect (2021). How Tech Giants Fail to Act on User Reports of Antisemitism. Abgerufen am 21.11.2024, von https://www.counterhate.com/failuretoprotect.

Cormen, T. H., Leiserson, C. E., Rivest, R. L. & Stein, C. (2009). Introduction to Algorithms. Cambridge.

Correctiv (2022). Ja, die AfD Sachsen veröffentlichte dieses Bild über die »traditionelle Frau« auf Instagram. Correctiv. Abgerufen am 03.12.2024, von https://correctiv.org/faktencheck/2022/10/28/ja-die-afd-sachsen-veroeffentlichte-dieses-bild-ueber-die-traditionelle-frau-auf-instagram/

Debus, K. (2015). Du Mädchen! Funktionalität von Sexismus, Post- und Antifeminis mus als Ausgangspunkt pädagogischen Handelns. In Hechler, A. & Stuve, O. (Hrsg.), Geschlechterreflektierte Pädagogik gegen Rechts (S. 79–99). Verlag Barbara Budrich. 49 »Echte Männer und Frauen«

Decker, O., & Elmar, B. (Hrsg.) (2020). Autoritäre Dynamiken Alte Ressentiments – neue Radikalität/ Leipziger Autoritarismus Studie 2020. Psychsosozial- Verlag.

De Francisci Morales, G., Monti, C. & Starnini, M. (2021). No echo in the chambers of political interactions on Reddit, In: Scientific reports 2021-02, Vol.11 (1), p. 2818-2818, Article 2818. de:hate (2022). Symbole und Codes - Queerfeindliche Narrative und Dogwhistles. Belltower.News. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.belltower.news/symbole-und-codes-queerfeindliche-narrative-und-dogwhistles-134233/.

Ebner, J. (2019). Radikalisierungsmaschinen. Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren. Suhrkamp. Berlin.

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

Fahle, O. (2022). Philosophische Theorien in der Medienpädagogik: Gilles Deleuze/Félix Guattari. In: Sander, U., von Gross, F., Hugger, KU. (Hrsg.). Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden. S. 229–237.

Gaudette, T., Scrivens, R., Davies, G. & Frank, R. (2021). Upvoting extremism - Collective identity formation and the extreme right on Reddit. In: New Media & Society 23(12). S.3491–3508.

Giesea, J. (2016). It's time to embrace memetic warfare. Defence Strategic Communications. 1(1). Riga. S.67–75.

Gillespie, T. (2018). Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media. New Haven: Yale University Press.

Gillespie, T. (2014). The Relevance of Algorithms. In: Gillespie, T., Boczkowski, P. J. & Foot, K. A. (Hrsg.). Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society. Cambridge.

Ging, D. (2019). Alphas, Betas, and Incels. Theorizing the Masculinities of the Manosphere. Men and Masculinities. 22(4). S. 638–657.

Goetz, J. (2022). ›Echte Männer und Frauen‹ – Zur Bedeutung von Gender in der Rechtsextremismusprävention. In: Judith Goetz/ Susanne Reitmair-Juárez/Dirk Lange (Hg.): Handlungsstrate gien gegen Rechtsextremismus. Springer VS, Heidelberg, S. 37-50.

Gordon, C.S., Rodgers, R.F., Slater, A.E., McLean, S.A., Jarman, H. K. & Paxton, S. J. (2020). A Cluster randomized controlled trial of the SoMe social media literacy body image and wellbeing Programm for adolescent boys and girls: Study protocol. In: Body Image 33, S. 27–37.

Haroon, M., Chhabra, A. Liu, X. Mohapatra, P., Shafiq, Z., Wojcieszak, M. (2022). YouTube, The Great Radicalizer? Auditing and Mitigating Ideological Biases in YouTube Recommendations. University of California. Davis.

Helgert, A., Eimler, S. C., & Straßmann, C. (2023). Virtual reality as a tool for studying diversity and inclusion in human-robot interaction: Advantages and challenges. arXiv preprint. https://doi.org/10.48550/arXiv.2309.14937

Helm, B., Scrivens, R., Holt, T., Chermak, S. & Frank, R. (2022). Examining Incel Subculture on Reddit. In: Journal of Crime and Justice 47(1). S. 1–19.

Hiaeshutter-Rice, D. & Hawkins, I. (2022). The Language of Extremism on Social Media - An Examination of Posts, Comments, and Themes on Reddit. In: Frontiers in Political Science 4.

Hine, G. E., Onaolapo, J., De Cristofaro, E., Kourtellis, N., Leontiadis, I., Samaras, R., Stringhini, G. & Blackburn, J. (2017). Kek, Cucks, and God Emperor Trump - A Measurement Study of 4chan's Politically Incorrect Forum and Its Effects on the Web. Abgerufen am 25.11.2024, von [1610.03452] Kek, Cucks, and God Emperor Trump: A Measurement Study of 4chan's Politically Incorrect Forum and Its Effects on the Web.

Hornuff, D. (2019). Die Neue Rechte und ihr Design. Vom ästhetischen Angriff auf die offene Gesellschaft. transcript Verlag. Bielefeld.

Hübscher, M. & Pfaff, N. (2023). »Weil je mehr Klicks die haben, desto mehr wird es dann natürlich auch« – Umgangsformen junger Menschen mit Antisemitismus und Hass in den sozialen Medien. In: Dellagiacoma, L., Fielitz, M., Jaspert, M. & Klinker, F. (Hrsg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken. Band 14. Jena. S.178-191.

Hübscher, M. & Mering, S. (2024). Antisemitismus in den Sozialen Medien. Opladen, Berlin & Toronto.

Hübscher, M. & Walter, V. (2024). JAAAA, SCHLIMM MIT DEM ANTISEMITISMUS – Antisemitisches Trolling auf YouTube. In: Hübscher, M. & von Mering, S. (Hrsg.). Antisemitismus in den Sozialen Medien. Opladen, Berlin & Toronto. S.111–136.

Hübscher, M. (2024). Antisemitismus in den Sozialen Medien. Eine Einführung. In: Hübscher, M. & von Mering, S. (Hrsg.). Antisemitismus in den Sozialen Medien. S.15–40.

Jacobs, Lisa Johanne (2020). Antisemitismus im Internet. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Antisemitismus, Band 8. Jena, 192–201.

JIM-Studie (2023). Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Abgerufen am 25.11.2024, von JIM-Studie 2023.

Kelly, M., DiBranco, A. & Rothermel, A.-K. (2021). Misogynist Incels and Male Supremacism. Political Reform. Online unter: https://www.newamerica.org/political-reform/reports/misogynist-incels-and-male-supremacism/.

Kogel, D. (2017). »Wie politisch sind eigentlich die deutschen 4chan-User?«. Abgerufen am 24.10.2024, von https://www.vice.com/de/article/eine-uberraschend-grosse-menge-der-posts-in-4chans-politik-forum-kommt-aus-deutschland/.

Kolman, M. (2018). I Have No Mouth and I Must Meme: Internet Memes, Networked Neoliberalism, and the Image of the Economic. Williams College. Williamstown.

Kolo, C. (2016). Social Media. In: Krone, J., Pellegrini, T. (Hrsg.). Handbuch Medienökonomie. Wiesbaden.

Kompetenznetzwerk gegen Hass im Netz (2024). Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Online verfügbar: https://hateaid.org/wp-content/uploads/2024/04/Studie_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf.

Konrad, L., Stöcker, C. & Reißmann, O. (2020). Anonymus-Ursuppe 4chan – Das dunkle Herz des Internets. Spiegel Online. Abgerufen am 24.10.2024, von https://www.spiegel.de/netzwelt/web/4chan-die-ursuppe-von-anonymous-a-823255.html.

Konrad-Adenauer-Stiftung. (2012). Rechtsextreme Codes. Abgerufen am 3.12.2024, von https://www.spiegel.de/netzwelt/web/4chan-die-ursuppe-von-anonymous-a-823255.html

Kopa, S. (2024). Rechtsextreme Codes und Symbole - Warum manche Emojis oder Worte wie Kugelschreiber nicht immer harmlos sind. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.mads.de/rechtsextreme-codes-und-symbole-warum-manche-emojis-oder-worte-wie-kugelschreiber-nicht-immer-harmlos-sind.

Kracher, V. (2020). Incels. Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online–Kults. Ventil: Mainz.

Lanier, J. (2018): Ten Arguments for deleting your Social Media content right now. London.

Lehmann, L. & Schröder, C. P. (2021). Dynamiken bei der Online-Radikalisierung von Jugendlichen. In: BPJMAKTUELL 2/2021.

Leiser, A. (2019). Erkenntnisse der empirischen Meme-Forschung - Nutzen und Wirkung politischer Internet-Memes aus Nutzerperspektive. In: Bülow, L. & Johann, M. (Hrsg.). Politische Internet-Memes – Theoretische Herausforderungen und empirische Befunde. Berlin. S. 229–248.

Lorenz, T. (2022). How social media users invented a new language to beat algorithms - «Algospeak« flourishes on TikTok. The Washington Post. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.washingtonpost.com/technology/2022/04/08/algospeak-tiktok-le-dollar-bean/.

Makuch, B. (2018). Exclusive: Toronto van attack suspect Alek Minassian was a member of the Canadian Army. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.vice.com/en/article/exclusive-toronto-van-attack-suspect-alek-minassian-was-a-member-of-the-canadian-army/

Maschio, T. (2017). Storyliving: An ethnographic study of how audiences experience VR and what that means for journalists. https://newslab.withgoogle.com/assets/docs/storyliving-a-study-of-vr-in-journalism.pdf [09.04.2025].

McGivney, E. et al. (2025). Complexity of Agency in VR Learning Environments: Exploring Associations with Interactivity, Learning Outcomes, and Affect. In: Krüger, J.M., et al. Immersive Learning Research Network. iLRN 2024. Communications in Computer and Information Science, vol 2271. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-80475-5_5

Merrin, W. (2019). „President Troll: Trump, 4Chan and Memetic Warfare". In: Happer, C., Hoskins, A. & Merrin, W. (Hrsg.). Trump's Media War. Cham. 201–226.

Miller, C. & Graves, H. (2020). When the »Alt-Right« hit the streets: Far right political rallies in the Trump era. In: Hatewatch. Abgerufen am 25.11.2024, von When the ›Alt-Right‹ Hit the Streets: Far-Right Political Rallies in the Trump Era | Southern Poverty Law Center.

Mimikama (2022). Algospeak: Sprichst Du heimlich TikTok-Code? Abgerufen von https://www.mimikama.org/algospeak-nutzer-umgehen-kreativ-algortihmen/.

Munn, L. (2020a). Angry by design: toxic communication and technical architectures. In: Humanities and Social Sciences Communications 7(53).

Munn, L. (2020b). Ferocious Logics: Unmaking the Algorithm. Lüneburg.

Musyal, S. & Stegemann, P. (2020). Die rechte Mobilmachung. Wie radikale Netzaktivisten die Demokratie angreifen. Berlin.

Neumann, P. (2016). Der Terror ist unter uns. Dschihadismus, Radikalisierung und Terrorismus in Europa. Ullstein Buchverlage. Berlin.

Pauwels, L., Brion, F., Schils, N., Lafneur, J., Verhage, A., De Ruyver, B. & Easton, M. (2014). Explaining and understanding the role of exposure to new social media on violent extremism. Academia Press. Gent.

Quent, M. (2017). Mimikry oder Mosaik-Rechte? Ob rechter Durchmarsch oder letztes Abwehrgefecht: Ein linkes Gegennarrativ lässt auf sich warten. In Friedrich Burschel (Hrsg.), Durchmarsch von Rechts. Völkischer Aufbruch: Rassismus, Rechtspopulismus, Rechter Terror (2., überarb. und erweiterte Aufl., S. 49–59). Berlin: RosaLuxemburgStiftung.

Rogers, R. (2020). Deplatforming: Following extreme internet celebrities to Tele gram and alternative social media. In: European Journal of Communication, 25(3), 213–229.

Roose, K. (2019). the making of a youtube radical The Making of a YouTube Radical. The New York Times. Abgerufen von https://www.nytimes.com/interactive/2019/06/08/technology/youtube-radical.html.

Rothermel, A.-K. (2020). Die Manosphere. Die Rolle von digitalen Gemeinschaften und repressiven Bewegungsdynamiken für on- und offline Antifeminismus. In: Forschungsjournal Soziale Bewegungen, 33(2), S. 491–505.

Rösch, V. (2023). Heimatromantik und rechter Lifestyle. Die rechte Influencerin zwischen Self-Branding und ideologischem Traditionalismus. GENDER – Zeitschrift für Geschlecht, Kultur und Gesellschaft, 2-2023, S. 25-40. https://doi.org/10.3224/gender.v15i2.03.

Saul, J. (2018). Dogwhistles, political manipulation, and philosophy of language. In: Oxford Scholarship Online.

Scherndl, G. & Nicolaus, K. (2024). Organisierter Stimmenfang auf Tiktok: Verurteilter Volksverhetzer wirbt für die AfD. Correctiv. Abgerufen am 23.07.2025, von Guerilla-Aktion im Wahlkampf: Rechtes Netz flutet Tiktok mit AfD-Videos.

Schnabel, D. (2024). Antisemitismus in digitalen Räumen - Herausforderung für die politische Bildung. bpb. Abgerufen von https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/antisemitismus-024/549361/antisemitismus-in-digitalen-raeumen/.

Schreckinger, B. (2017). World War Meme. Politico Magazine. Abgerufen am 03.12.2024, von World War Meme - POLITICO Magazine.

Slater M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. Philos Trans R Soc Lond B Biol Sci. 2009 Dec 12;364(1535):3549-57. doi: 10.1098/rstb.2009.0138. PMID: 19884149; PMCID: PMC2781884.

Stack, L. (2018). What Is a ›Shadow Ban,‹ and Is Twitter Doing It to Republican Accounts? In: The New York Times. Abgerufen am 09.01.2025, von What Is a ›Shadow Ban,‹ and Is Twitter Doing It to Republican Accounts? - The New York Times.

Steen, E., Yurechko, K. & Klug, D. (2023). You can (not) say what you want: Using Algospeak to contest and evade algorithmic content moderation on TikTok. Social Media + Society.

Steiner, F. M. (2017). Vom Nazi-Skinhead zum Nipster – rechtsextreme Jugendkulturen im Wandel. bpb. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/255988/jugendkulturen-im wandel.

Strick, S. (2021). Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus. transcript Verlag. Bielefeld.

Syam, H. M. & Nurrahmi, F. (2020). «I Don't Know If It Is Fake or Real News«. How Little Indonesian University Students Understand Social Media Literacy. Journal Komunikasi. Malaysian Journal of Communication 36(2), 92–105. Online verfügbar unter https://ejournal.ukm.my/mjc/article/view/36189 (abgerufen am 21.11.2023).

Sweat, Z. (2020). »Reddit Shuts Down Over 2,000 Subs In ›The Great Ban‹«. Abgerufen am 23.10.2024, von Know Your Meme: Internet Meme Database.

Titz, U. & Lehmann, T. (2023). TikTok und Algospeak - Wie Gartenzwerge die Grenzen des Sagbaren verschieben. Belltower.News. Abgerufen am 25.11.2024, von https://www.belltower.news/tiktok-und-algospeak-wie-gartenzwerge-die-grenzen-des sagbaren-verschieben-154217/.

Tufekci, Z. (2017). Twitter and Tear Gas. The Power and Fragility of Networked Protest. New Haven: Yale University Press.

Varela, F. J., Thompson, E. & Rosch, E. (1991). The embodied mind: Cognitive science and human experience. The MIT Press.

Wentz, D. (2019). Krieg der Trolle. Digitale Reproduzierbarkeit und „Memetic Warfare". In: Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. Neue Rechte und Universität, Jg. 19, Nr. 2, S.135–148.

Yeh, E. & Swinehart, N. (2022). Social media literacy in L2 environments: Navigating anonymous user-generated content. In: Computer Assisted Language Learning 2020, S. 1–23.

Zannettou, S., Finkelstein, J., Bradlyn, B. & Blackburn, J. (2020). A quantitative approach to understanding online antisemitism. In: Proceedings of the international AAAI conference on web and social media. 14(1). Atlanta. S. 786–797.

Zhao, Y., Liu, J., Tang, J. and Zhu, Q. (2013). Conceptualizing perceived affordances in social media interaction design«. In: Aslib Proceedings, Vol. 65 No. 3. S. 289–303.

Impressum

Herausgeberinnen / Autorinnen:
Svenja Hahn & Prof. Dr. Anja Ballis

Gestaltung / Illustration:
Anne-Katrin Enderlein

© **Ludwig-Maximilians-Universität München 2025**

Ludwig-Maximilians-Universität München
Schellingstraße 5
80799 München