

EMERGENTE, SPIELERISCHE FASCHISMEN

Auf dem Reddit-Forum «r/AccidentalSwastika» dokumentieren und kommentieren Nutzer_innen Bilder von Hakenkreuzen, also (gemäß deutschem Strafrecht) verfassungsfeindlichen Symbolen, die in der Welt <zufällig> sichtbar werden. Sie resultieren aus materiellen Gegebenheiten und Anordnungen, z. B. den Mustern von Bodenkacheln oder aus Schattenwürfen, Kabelführungen oder Gebäudegrundrissen. Einige Beispiele des Forums, das nach eigener Beschreibung eher dem Sammeln solcher <Zufälle> denn der Verbreitung von faschistischen Symbolen verpflichtet ist, betreiben ihre Beobachtungsarbeit in digitalen Welten. Nutzer_in <gian_69> findet beispielsweise ein <zufälliges Hakenkreuz> in der geometrischen 3D-Welt des Videospiele *Minecraft*¹: Acht bis neun animierte Schweine in einer Grube, die Spieler_innen des Sandbox-Games selbst mit digitalen Schaufeln ausheben können, gruppieren sich bisweilen autonom zu einem rosafarbenen Hakenkreuz (Abb. 1).

Das Reddit-Forum geht phänomenologisch vor: Ein <absichtsloses Erscheinen> von Hakenkreuzen wird dokumentiert, von der ungewöhnlichen Wolkenform bis zum Muster eines Gartenzauns. Im hier genannten Fall des nationalsozialistischen Symbols in *Minecraft* handelt es sich jedoch nicht um einen *accident*, also Zufall im strengen Sinn. «Meincraft», wie Nutzer_in <gian_69> ihren Fund kommentiert,² zeigt eine emergente Form politischer Ikonografie an, die aus den interaktiven und dynamischen Strukturen der programmierten Welt entsteht. Die *Minecraft*-Welt ist an regelmäßigen Blöcken, rechtwinkligen Anordnungen und programmierten Bewegungsroutinen von 3D-Objekten (z. B. Schweinen) orientiert. Das Bild ist also weder Zufall noch Intention, sondern das *wahrscheinliche* Ergebnis einer digitalen Apparatur, die anhand von Regeln mögliche Ereignisse, Konstellationen und Umgebungen herstellt, oder richtiger: durchprozessiert. Das Hakenkreuz ist innerhalb der Spielearchitektur emergent, d. h. im Rahmen der geskripteten Möglichkeitsbedingungen des Spiels angelegt, wenn auch (wahrscheinlich) nicht intentional vorgesehen: ein

¹ *Minecraft*, Mojang, SE 2011–.

² Reddit-User u/gian_69: *Minecraft*, r/accidentalswastika, 20.10.2019, [reddit.com/r/accidentalswastika/comments/dkhezj/minecraft](https://www.reddit.com/r/accidentalswastika/comments/dkhezj/minecraft) (21.6.2021).

Landschaftsphänomen in der rechtwinkligen Blockwelt *Minecraft*. Das bezeichnet einen Grenzfall zwischen ‹Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole› und ‹Zufall› und steht damit für das, was dieser Artikel tentativ einzukreisen sucht: einen emergenten Faschismus, der aus den ludischen und algorithmischen Systemen digitaler oder digitalisierter Welten entsteht. Dieser erschöpft sich keinesfalls in der Symbolik des Nationalsozialismus.

Ausgehend vom ‹AccidentalSwastika› macht dieser Aufsatz Alternativvorschläge zu den gängigen erkennungsdienstlichen Arbeiten, die gegenwärtige Rechtsextremismen und Faschismen im digitalen Raum vor allem an klassische Faschismusdefinitionen³ und ideologisierte Akteur_innen zurückzubinden suchen. In dieser Arbeitsweise, der z. B. deutsche Verfassungsschützer_innen gleichermaßen aufklärend wie vernebelnd nachgehen, werden Symbole an ein intentional handelndes Subjekt rückgebunden, das dann einen Straftatbestand erfüllt hat und häufig als ‹ideologisierte Einzeltäter› umschrieben wird. Dieser Aufsatz sammelt einige kontraintuitive Beispiele, um einen anderen Analyseweg zu erproben, der nicht die Rekonstruktion von verwendeter Symbolik zum Faschismus-Subjekt abschreitet. Ich suche Hinweise, um beides als Teile komplexer medialer Anordnungen oder Systeme verstehbar zu machen.

In digitalen Netzwerken, in denen rechte Ideologien, *hate speech*, Desinformation und antisemitische Verschwörungserzählungen so gut laufen,⁴ ist die Anbindung der Ideologie an die Person – das Gedankengut – bestenfalls prekär zu konstruieren, schlimmstenfalls nicht nachvollziehbar: Werkseitige Anonymität, algorithmische Verstärkung radikaler Positionen,⁵ netztypisch-invertierte Sprechweisen (Zitat, Ironie, De/Rekontextualisierung etc.),⁶ polarisierende und desinformative Architekturen der Plattformen,⁷ Primat des ‹Teilens/Sharens› von Des/Information – solche und andere Bedingungen digitaler Kommunikation und Sozialität machen die erkennungsdienstliche Suche nach dem (Phantasma des) ‹ideologisierten Einzeltäter› nicht nur schwerer. Sie zeigen auch, dass das Problem des Gegenwartsfaschismus nicht ausschließlich in den Umtrieben der Faschist_innen liegt, sondern weiter in den systemischen Gegebenheiten digitalisierter Gesellschaften und der digitalen Medien gesucht werden muss.

Zeynep Gambetti stellt in ihrem wichtigen Aufsatz ‹Exploratory Notes on the Origins of New Fascisms› daher die zentrale Frage, ob digital-kapitalistische Systeme es notwendig machen, dass der Begriff ‹Faschismus› – verstanden als Wechselspiel von ideologisierten Massen, ideologischen Ver/Führer_innen und menschenfeindlichen Gedanken-/Staatsgebilden – grundlegend überdacht werden muss:

Do we really need masses to attend enormous rallies in an era of social media campaigns, online lynching, and large armies of trolls, some of which can be operated from overseas or through algorithms? Unlike the armies of the twentieth century, an army of trolls is inconspicuous yet scandalously successful in summoning acquiescence and states of mass hysteria.⁸

³ Vgl. Christian Fuchs: Fascism 2.0: Twitter Users' Social Media Memories of Hitler on his 127th Birthday, in: *Fascism*, Bd. 6, Nr. 2, 2017, 228–263.

⁴ Vgl. Masterarbeit von Sophia Maylin Klewer: Eine Topographie rechtsextremer Online-Kultur in Europa. Kommunikationsstrategien und -narrative der radikalen Rechten im Internet, Universität Siegen 2019, nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-14644 (5.5.2021).

⁵ Vgl. Rebecca Lewis: Alternative Influence: Broadcasting the Reactionary Right on YouTube (Report), in: *Data & Society Research Institute*, 18.8.2018, datasociety.net/library/alternative-influence (5.5.2021).

⁶ Vgl. Ryan Milner, Whitney Phillips: *The Ambivalent Internet. Mischief, Oddity, and Antagonism Online*, Cambridge 2017.

⁷ Vgl. Martin Oliver: Infrastructure and the Post-Truth Era: is Trump Twitter's Fault?, in: *Postdigital Science and Education*, Bd. 2, Nr. 1, 2020, 17–38.

⁸ Zeynep Gambetti: Exploratory Notes on the Origins of New Fascisms, in: *Critical Times*, Bd. 3, Nr. 1, 2020, 1–32, hier 23.

⁹ Sergio Sismondo: Post-truth?, in: *Social Studies of Science*, Bd. 47, Nr. 1, 2017, 3–6, hier 4. Ein wichtiger Beitrag zur Debatte ist auch: Maik Fielitz, Holger Marcks: *Digitaler Faschismus. Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus*, Berlin 2020.

¹⁰ Vgl. Dieter Mersch: Spiele des Zufalls und der Emergenz, in: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater- Film- und Medienwissenschaft*, Bd. 54, Nr. 4, 2008, 19–34.

Spricht man von Faschismen in digitalen Netzwerkgesellschaften, stellen sich nicht nur erkennungsdienstliche Fragen der Aufdeckung und Strafverfolgung, sondern ebenso Aufgaben der kritischen Vermessung von medialen Systemen und Praktiken. Gambettis Gedanke zur notwendigen Neufassung des Faschismusbegriffs bringt mediale Strukturen zwar in den Blick, setzt implizit aber weiter voraus, dass Schwarmkampagnen, Trollarmeen und die Flutwellen rechter Agitation irgendwie gesteuert werden. Eine Person oder ein_e Ideologieträger_in arbeite an den Hebeln neutraler, wenn auch unterstützender, Strukturen. Diese können, wie auch Sergio Sismondo passivisch formuliert, «easily be used as tools of very ugly kinds of politics».⁹ Mediale Bedingungen des Online-Faschismus werden so politisch thematisiert und medientheoretisch disartikuliert: Wie mediale Systeme ge- oder missbraucht werden können, ist eine andere Frage als die, welche Gebrauchsweisen sie nahelegen, möglich machen, unterstützen, störungsfrei zulassen oder selbst mitproduzieren. Die digitalen Möglichkeitsbedingungen der gegenwärtigen Extremismus-Explosion bleiben so unscharf: Es wird postuliert, dass rechte Akteur_innen Medien *missbrauchen*, ohne zu fragen, wie sie generell *gebraucht* werden (sollten) und welche Gebrauchsweisen den Plattformen eingeschrieben oder darin emergent sind.

Digitales Erleben und kollektives Erzählen

Weil dieses Heft dem Thema <Spielen> gewidmet ist, leihe ich mir den Begriff der <Emergenz> nicht von Dieter Mersch,¹⁰ sondern aus dem diskursiven Fundus der Computerspielbranche: In Form des Buzzwords *emergent gameplay* hielt er um die Jahrtausendwende Einzug in Diskussion und Marketing von digitalen Spielen.¹¹ Emergente Inhalte garantierten laut Spieleindustrie und -journalismus neue Formen des spielerischen Interaktionsvergnügens. Dabei spielt das klassische Level-Design – als Gestaltung narrativer, interaktiver oder atmosphärischer Stationen und deren festgelegter Abfolge im Spiel – eine weniger starke Rolle als Verfahren der Zufallsgenerierung, die innerhalb festgelegter Rahmenbedingungen zu interessanten Interaktionsmomenten führen können.

Der Ego-Shooter *Far Cry 2*,¹² der die Spieler_in in ein neokoloniales Setting auf dem afrikanischen Kontinent platzierte, war ein populäres Aushängeschild



Abb. 1 Reddit-Post «Meincraft» von u/gian_69 in r/accidentalswastika, 20.10.2019, Screenshot

¹¹ Die Begriffsprägung wird generell Harvey Smith (ION Storm) zugeschrieben: The Future of Game Design: Moving Beyond Deus Ex and Other Dated Paradigms, Vortrag gehalten auf der Multimedia International Market Conference, IDGA 2001; vgl. dazu Penelope Sweetser, Janet Wiles: Scripting versus emergence: issues for game developers and players in game environment design, in: *International Journal of Intelligent Games and Simulation*, Bd. 4, Nr. 1, 2005, 1–9.

¹² *Far Cry 2*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, CA 2008.

für die sogenannten <emergenten> Spielprinzipien:¹³ Dort wirkten verschiedene programmierte Systeme – sich selbständig ausbreitendes Feuer, flexible Gegner-AI und autonom agierende Wildtiere – zu unvorhersehbaren Spielmomenten zusammen. Situationen der Bedrohung, Herausforderungen und Lösungsstrategien konnten aus diesen Einzelsystemen spontan hervorgehen. Sie waren strukturell möglich, ohne bereits im Weltdesign des Spiels als <Ereignisse> festgelegt, d. h. *geskriptet* zu sein.

In *Far Cry 2* setzt die Spieler_in sich also weniger mit der Dramaturgie eines Level-Designs auseinander als mit einer Vielzahl von opaken Regelmäßigkeiten, um sie ad hoc in Spielhandlungen umzusetzen. Der intentionale Aufbau des Spielerlebnisses wird abgelöst durch eine Ego-umgebende Architektur von Systemen, die dynamisch wahrscheinliche Szenarien durchprozessiert und von der Spieler_in navigiert werden muss. Ein improvisatorisches Spiel mit den überraschenden Möglichkeiten dieser Routinen und Systeme ist die Folge. Die zugehörige Erzählung einer Krisensituation, eines glücklichen Zufalls und der erfolgreichen Bewältigung entsteht nutzer_innenseitig als *emergent narrative*, die Erlebnischarakter hat, wie Chris Remo in seiner Rezension schrieb:

I find myself constantly telling people stories about my own *Far Cry 2* experience. [...] [T]he game tries to define a set of rules and an environment in which memorable experiences are likely to happen, and simply lets the player loose in its world – a fascinating prospect.¹⁴

¹³ Ich subsumiere hier aus Platzgründen wichtige Unterscheidungen zwischen verschiedenen Spielarchitekturen, die sich der *emergence* bedienen. Zur Unterscheidung emergenter Spielprinzipien – z. B. zwischen *procedural gameplay* und *randomization* – vgl. Mark R. Johnson: *The unpredictability of gameplay*, New York, London, 2018. Ich danke den Herausgeber_innen für diesen Hinweis.

¹⁴ Chris Remo: Opinion: On *Far Cry 2*'s 'Slow Burn', in: *Gamasutra*, 30.10.2008, gamasutra.com/view/news/111784/Opinion_On_Far_Cry_2s_Slow_Burn.php (4.5.2021).

¹⁵ Zur inhaltlichen Seite von QAnon siehe Ethan Zuckerman: QAnon and the Emergence of the Unreal, in: *Journal of Design and Science*, Nr. 6, 15.7.2019, jods.mitpress.mit.edu/pub/tliexqdu/issue/4 (5.5.2021).

¹⁶ Zit. n. Charlie Warzel: Is QAnon the Most Dangerous Conspiracy Theory of the 21st Century?, in: *New York Times*, 4.8.2020, [nytimes.com/2020/08/04/opinion/qanon-conspiracy-theory-arg.html](https://www.nytimes.com/2020/08/04/opinion/qanon-conspiracy-theory-arg.html) (5.4.2021).

Die Qualität des Spieles bestand darin, emergente Szenarien anzubieten, die Spieler_innen selbständig in Erzählungen – und Zugänge zur Spielewelt – umwandeln. Man schreibt sich die Erlebniserechnungen und Kausalzusammenhänge selbst und versinnhaftet das Zusammenwirken von disparaten Systemen als persönliches <Erlebnis> und <Erfolg>.

Die Navigation intransparent zusammenwirkender Systeme anhand einzelner Beobachtungen *und* als improvisatorische Zusammenhangserzählung beschreibt im Wesentlichen das Arbeitsprinzip von Verschwörungstheorien. Erhellende Analysen zur 2017 auftauchenden rechtsextremen und antisemitischen Verschwörungserzählung QAnon¹⁵ kommen daher nicht von Geheimdiensten, sondern aus der Spieleindustrie. Adrian Hon, Entwickler von sogenannten *alternate reality games*, erläutert die ludische Attraktivität des QAnon-Universums:

Alternate reality games incorporate the internet and websites, real world interactions, advertisements in newspapers, smartphone apps, any medium we can get ahold of in order to produce the most immersive story possible. [...] QAnon is a uniquely 21st century conspiracy theory [because] the way that people interact with it initially is so purely online. [...] They open a fascinating fantasy world of secret wars and cabals and Hillary Clinton controlling things, and it offers convenient explanations for things that feel inexplicable or wrong about the world.¹⁶

QAnon fokussiert auf das partizipative Moment und auf etwas, das im Jargon der Spieleindustrie als *collective storytelling* bezeichnet wird: Ohne zentrale Steuerung meldeten sich seit 2017 unzählige sogenannte <Q-Affiliates>, die verstreute Informationen, Handlungsstränge und Zusammenhänge recherchierten und verbreiteten. Lücken und Fehlinformationen (die es in jeder Konstruktion komplexer Systeme geben muss) werden dem Spielprinzip entsprechend als *puzzles* (Rätsel) gedeutet, an deren Lösung wiederum viele partizipieren können. QAnon gestaltet sich als kollektive Schnitzeljagd, in der verborgene Zusammenhänge, Hinweise und Rätsel von den teilnehmenden <Spieler_innen> selbst recherchiert, hinzugefügt und gelöst werden können.

Verstanden als ludisch-mediale Apparatur wird die Attraktivität von Verschwörungserzählungen deutlich: In einer dezentralisierten Informations- und Partizipationslandschaft, wie sie die sozialen Medien darstellen, ist das Spiel mit (immer lückenhafter) Information und die kollektive Arbeit an Erlebnis- und Metaerzählungen reizvoll. Die Masse an de- und rekontextualisierbarer Information – gegenläufig, disparat, fehlerhaft – gerät in Verschwörungstheorien zum rohen Material, aus dem Individuen spielerisch die eigene Orientierung organisieren und sich so vernetzen. Virale Verschwörungsszenarien sind kollaborative Komplexitätsbewältigung, erlebbar als ermächtigendes und spielerisches <gemeinsames Erzählen>. Die Ideologie (und die Ideolog_innen) stehen hinter dem Vergnügen des medialen *engagements* zurück. Noch die Berichterstattung über QAnon vergrößert die *jouissance*:

QAnon seeks to uncover the real story. [...] Solving a tough puzzle in a game is a huge rush, but in Q it's even more-so because IT'S REAL. They're writing about you in every magazine. You're on the news. Participants haven't solved a game, they've solved reality! [...] It feels like it's really happening. It especially seems so when cheered on by a curated fake <community> clapping you on the back and telling you you are a hero for every radical leap into the void you make. [...] Just like the narrative said would happen. In fact, <alternate reality> is highly fitting here.¹⁷

Mit *alternate reality* ist nicht nur die affektiv-spielerische Einbindung von Nutzer_innen in Bottom-up-Verschwörungsproduktionen beschrieben, sondern auch die Verfahrensweise der sozialen Medien selbst: Sie erfordern aktive Proponent_innen, die aus disparaten Informationswerten und Interaktionssystemen ihren Alltag, ihre Online-Persona, ihre Weltsicht und ihren Marktwert in der Aufmerksamkeitsökonomie generieren. Aus den unendlichen Quellen und Befindlichkeitsmeldungen im Netz entstehen dabei bevorzugt polarisierende Erzählungen, wenn Nutzer_innenschwärme die Kombinationsmöglichkeiten (von Bildern, Informationsbrocken, Strukturen, Diagrammen, Zahlen, Zeichen etc.) durchprozessieren.¹⁸ Den ebenso partizipativen wie opaken Strukturen der sozialen Medien eignen Verschwörungserzählungen deshalb, da sie atmosphärisch statt informativ, spielerisch statt indoktrinierend vorgehen. Ihre Attraktivität liegt in der gefühlt-autonomen Bewältigung hyperkomplexer Systeme, die im *conspiracy*-Genre diese <Autonomie> gerade verhindern wollen.

¹⁷ Reed Berkowitz: A Game Designer's Analysis Of QAnon. Playing with reality, in: *medium.com*, 30.9.2020, medium.com/curiouserstitute/a-game-designers-analysis-of-qanon-580972548be5 (7.5.2021).

¹⁸ Vgl. Soroush Vosoughi, Deb Roy, Sinan Aral: The spread of true and false news online, in: *Science*, Bd. 359, Nr. 6380, 9.3.2018, 1146–1151.

Von der Kausalität zur Stochastik

Eine Übung in kollektiver Versinnhaftung disparater Information war auch das zweite Amtsenthebungsverfahren gegen den ehemaligen US-Präsidenten Donald Trump, das sich als Medienereignis zwischen dem 9. und 13. Februar 2021 entfaltete. Mit Videoausschnitten, Tweets und anderen Medienbeweisen¹⁹ konstruierten die Ankläger_innen, dass die Stürmung des Washingtoner Kapitols am 6. Januar 2021 eine terroristische Gefahrenlage dargestellt hatte. Auf Videobilder vor dem Kapitol, in denen der Sprechchor «Hang Mike Pence» zu hören war, folgte die Rekonstruktion der räumlichen Nähe von Mob und Vizepräsident, der mit der Ratifizierung des Wahlergebnisses vom November 2020 betraut war. Die Anklage strengte diese mediale Argumentation an, um dem Mob eine Tötungsabsicht gegen Politiker_innen und damit den «Sturm» als versuchten Terrorakt gegen die Demokratie zu beweisen.

Die Beweisführung überzeugte, konnte aber den eigentlichen Punkt des Verfahrens nicht hinreichend plausibilisieren: die Rückbindung der Gewalt an Donald Trump. Die Anklageschrift beschuldigte Trump des «incitement of insurrection», er habe also «willfully made statements that encouraged – and foreseeably resulted in – imminent lawless action at the Capitol».²⁰ Keine notwendige 2/3-Mehrheit fand sich für das Argument, dass Trump in seiner Ansprache am 6. Januar den Tatbestand der Anstiftung zum Aufstand erfüllt habe. «You have to fight like hell, or you won't have a country anymore», hatte Trump am Vormittag zu seinen Anhänger_innen gesagt. Wie *impeachment manager* Diana DeGette darlegte, habe Trumps Rede damit antidemokratische Gewaltbereitschaft ausgelöst, was sie unter anderem mit einer Datenanalyse belegte: Auf der rechtsdominierten Messaging-Plattform Parler war die Verwendung des Begriffs «civil war» während Trumps Rede um das Vierfache angestiegen.²¹ Nach Einschätzung der Anklage sprach dies für den Schritt von einer beschränkten Haftbarkeit (*accountability*) zur Schuldhafteigkeit (*culpability*) Trumps. Anklägerin Stacey Plaskett drückte es am zweiten Prozesstag unmissverständlich aus: «[T]hat is a mob that was sent by the President of the United States to stop the certification of an election.»²² Der faschistoide Mob, der sich digital formierte, das Regierungsgebäude stürmte und dabei «USA, USA» rief, sei also auf eine lineare Kommandostruktur zurückzuführen: eine Horde *brownshirts* unter Befehl einer Führerfigur.

Auf diese Kausalkette antwortete die Verteidigung mit einer quasi-algorithmischen Gegenstrategie. Der Anwalt Michael van der Veen zeigte eine 11-minütige Videocollage, in der demokratische Politiker_innen hunderte Male das Wort *fight* in unklaren Kontexten benutzen.²³ Im Stil einer Youtube-Kompilation präsentierte van der Veen eine Art mediale Wortfeldanalyse und argumentierte, dass der «eigentliche Bürgerkrieg» von den *democrats* und insbesondere der Black-Lives-Matter-Bewegung ausgehe. Die Strategie war billiger *whataboutism*, zeigte aber auch zweierlei auf: erstens, dass

¹⁹ Es wurden Social-Media-Videos der sogenannten «insurrectionists» gezeigt, Bilder von Überwachungskameras, Tweets, Parler-Äußerungen, Computersimulationen von Bewegungen im Gebäude des Kapitols, Trump-Reden und vieles andere.

²⁰ CBS News: Read the full article of impeachment accusing President Trump of incitement of insurrection, [cbsnews.com](https://www.cbsnews.com/news/trump-impeachment-article-incitement-insurrection/), 13.1.2021, [cbsnews.com/news/trump-impeachment-article-incitement-insurrection/](https://www.cbsnews.com/news/trump-impeachment-article-incitement-insurrection/) (7.5.2021).

²¹ CNN: DeGette: Rioters said they were following Trump. 2nd Trump impeachment, [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=NWkUyYBDotw), 11.2.2021, [youtube.com/watch?v=NWkUyYBDotw](https://www.youtube.com/watch?v=NWkUyYBDotw) (7.5.2021).

²² NBC News: Full Video: Impeachment Managers Show New Graphic Security Footage Of Capitol Riot, [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=m26mFKKJyZU), 11.2.2021, [youtube.com/watch?v=m26mFKKJyZU](https://www.youtube.com/watch?v=m26mFKKJyZU) (5.5.2021).

²³ NBC News: Trump Defense Attorney Shows Montage Of Democrats Using «Fight» Rhetoric, [Youtube](https://www.youtube.com/watch?v=XG5BcU1zGiA), 12.2.2021, [youtube.com/watch?v=XG5BcU1zGiA](https://www.youtube.com/watch?v=XG5BcU1zGiA) (5.5.2021).

²⁴ Vgl. unter anderem Alexandra Minna Stern: *Proud boys and the white ethnostate. How the alt-right is warping the American imagination*, Boston 2019.

²⁵ Vgl. Fußnote 20.

die lineare Konstruktion <intentionaler Sprechakt – Gewalt> durch simple Anhäufung möglicher Sprechkontexte unterlaufen werden kann; zweitens, dass die beschränkten Rhetoriksysteme US-amerikanischer Politik in Zeiten vollständiger Aufzeichnung und (Re-)Kombinierbarkeit *als Daten* in verschiedene Richtungen spielbar sind. Werden politische Reden als *datasets* analysiert, lassen sich zahllose Argumente, Atmosphärenbilder oder Gewaltabsichten daraus *modellieren*.

Ähnliches hätte der Anklage auffallen können: Ihr datenbasiertes Argument, dass in den sozialen Medien der Begriff <*civil war*> vier Mal häufiger ausgerufen wurde, legt immerhin den Schluss nahe, dass der Begriff bereits vorher zum rhetorischen Katalog Trump-affiner Foren gehörte. An Trumps zusammenhangloser Rede dieses Tages wäre dann nicht der Befehl zum Coup d'État aufgefallen, sondern sein Durcharbeiten weit verbreiteter Skripte und Slogans, die rechtspopulistische Genres generell und die MAGA-Bewegung insbesondere auszeichnen: gestohlene Wahl, Korruption und *deep state*, Verschwörung von *Big Tech*, Social-Media- und Nachrichtenkonzernen. Solche Kurzformeln und Routinen kursieren, wie aus Forschungen zum Netzfascismus hinlänglich bekannt ist,²⁴ seit Jahrzehnten. Sie werden von Rechtspopulist_innen genauso adaptiert, variiert und durchprozessiert wie von Durchschnittsnutzer_innen partizipativer Medien: Trumps <incitement to insurrection>²⁵ am 6. Januar improvisierte mit einem vorhandenen Kanon von antisystemischen Widerstandserzählungen.²⁶ Statt Trump also das intentionale *incitement* anzutragen, hätte die Anklage über die *incentives* – die strukturellen Anreize – sprechen können, die eine spiel- und transgressionsfreudige MAGA-Bewegung im Netz hervorbrachten. Deren Genrebedürfnisse bediente Trump an diesem Tag (und allen anderen).

Die Kausalbeziehung zwischen Trumps Sprechakt, den informellen Skripten rechter Netzgemeinschaften und der *violent execution* der Kapitolstürmer_innen ist in dieser Hinsicht unklar. Peter Brennan hat für die ambivalenten Zusammenhänge zwischen terroristischer Gewalt und populistischem Informationskrieg den Begriff <stochastischer Terrorismus> vorgeschlagen:

Stochastic terrorism is the utilization of information media [...] to radicalise and exhort random members of the population to participate in terrorism. The stochastic terrorist is considered the instigator of the violence and the perpetrator of the violence is considered to be the lone wolf. The term stochastic is used because the acts may be statistically predictable but individually random.²⁷

Die polarisierenden Strukturen der sozialen Medien machen Aufrufe zur Gewalt zu *wahrscheinlichen* Sprechakten, die sich innerhalb des digitalen Spiels um Aufmerksamkeit lohnen. Sie wirken weiter wahrscheinlichssteigernd, ohne sie direkt auszulösen, im Hinblick auf reale Gewalttaten. Insofern entstand sowohl Trumps Aufforderung an seine Gefolgschaft <to fight like hell> aus den Wahrscheinlichkeiten der schwarmhaften Netzagitation (die ein_e

²⁶ Wie dieser Post von Instagram-User_in georgierocks__ vom 18.12.2019, der den Bürgerkrieg schon ein Jahr zuvor ankündigt: «In a little less than one year from now, either Trump wins reelection or America burns to the ground, and every liberal democrat in the congress/senate, their families and loser supporters and every single corrupt/criminal fake news media (CNN, MSNBC, ABC, CBS, SKY NEWS, BLOOMBERG, ALJAZEERA, THE VIEW) on air personalities and reporters will have a target on their backs! That's not a threat, that's a promise! This is no longer a political matter, this is a criminal coup attempt that has now become very personal to 70+ million very angry hard working, honest, middle class Trump Voters and supporters... It is now time to totally destroy the corrupt, evil, racist, no talent, welfare mooching, deep state, communist democrat party and purge every single corrupt, evil, lying, criminal liberal democrat parasite from the congress the senate and America at all cost, under any means necessary ASAP!!! There is no going back, the damage has been done! There is no way the corrupt, evil, lying communist DNC & the GOP can co-exist in America ever again.. No way! Attention all 70+ million Trump voters and supporters, If you own a gun, clean it & load it, if you don't, buy one & learn how to use it. Those without guilt cannot be shamed... These people are pure evil! Let the civil war begin... We can't let France & Hong Kong have all the fun! You can't bite the hand that feeds and expect to keep getting fed... Ideals are peaceful, history is violent!!! #Trump2020 #MAGA2020 #Whitelash2020 #Ingloriousbasterds». Kommentar von @georgierocks__ unter einem Post des Instagram-Accounts @realdonaldtrump: «They're not after me, they're after you – I'm just in the way», 19.12.2019, [instagram.com/p/B6PVLRdhrZA](https://www.instagram.com/p/B6PVLRdhrZA) (15.6.2021).

²⁷ Peter Brennan: *A machine learning approach to the analysis of terrorism* (Masterarbeit am Department of Computer Science, Institute of Technology, TU Dublin, 2016), in: *ResearchGate.net*, 22.5.2017, DOI 10.13140/RG.2.2.11569.89449, hier 9.

Rechtspopulist_in berücksichtigen *mus*), wie auch der <Sturm> durch Stimmungsbilder wie jenes in Fußnote 26 wahrscheinlich wurde. Prosument_innen digitalisierter Realitäten prozessieren die Möglichkeiten durch, die im Desinformationskrieg angelegt sind. Ideologie und Radikalisierung breiten sich eher osmotisch aus, als befehlhaft wie eine .exe-Datei von oben durchzugreifen.

Ähnliches ist für <Einzelterrorist_innen> zu konstatieren. Die rassistischen Mörder von Christchurch und Halle wurden weniger durch neofaschistische Organisationen radikalisiert oder befehligt, als dass sie die Agitationsgenres ihrer medialen Netzwerke aufnahmen und ausagierten: <Großer Austausch>, <Jüdische Weltverschwörung>, <Whitelash2020> (siehe Fußnote 26) und so weiter.²⁸ Diese neofaschistischen Terroristen setzten narrative Skripte der Radikalisierung und Gewalt um, deren medial-diskursives Zusammenwirken die Gewalttat nicht direkt produziert, aber stochastisch wahrscheinlich macht.

Als *lone wolves* bauten sie aus schwarmproduzierten Auslöschungs-, Bedrohungs- und Gewaltszenarien eine faschistische Handlungswelt, die sie per Live-stream prosumentisch in digitale Netzwerke zurückspielten: Die Morde sollten auch <Medienpraxis> sein, oder – in Influencer-Sprache – *content*. Die manifesten und vorgestellten Gewalttaten des Rechtsterrorismus sind damit immer auch Medienhandlungen und aus medialen und narrativen Strukturen emergierende <Nutzungsszenarien>: Sie stellen Aktionen dar, die innerhalb medialer Assemblagen, Genres und Interaktionssysteme entstehen, ohne intentional ausgelöst zu werden. Und sie fließen wieder in diese medialen Systeme zurück, denn sie sind auch Versuche, die Affekt- und Aufmerksamkeitsproduktion faschistischer Akteur_innen zu steigern und zu verbessern.

Faschistische Erzähl- und Gefühlsmuster, die sich um existenziellen Widerstand eines <Volkes> und um die rassistische Antagonisierung der Welt drehen, bieten eine ideale Folie für spielerische Handlungslogiken. Das antisemitische Erzählbild einer <jüdischen Weltverschwörung> drückt eine Weltsicht aus, in der Medien, Regierungen, politische Bewegungen, der digitale Raum, Kultur, Wirtschaft und Lebensstil von <jüdischen Eliten> im Geheimen gesteuert werden. Eine spielerisch-heroische Widerstandslogik kann dort aufsetzen, die die Akteur_in in <weltrettende Aktion> versetzt und jegliche Antagonist_innen als <gleichgeschaltete Gegner_innen> darstellt. Die rechten Netzgemeinden entwickelten dazu das sogenannte <NPC-Meme>, welches alle möglichen Gegner_innen als sogenannte *non player characters* verunglimpfte, wie sie aus Computerspielen bekannt sind: von simplen Routinen gesteuerte Automaten (Abb. 2), ein ideales Gegenbild zur autonom agierenden Einzelspieler_in. Das bedeutet eine *Gamifizierung* des Rechtsterrorismus in umgekehrter Richtung als gemeinhin konstatiert: Es sind nicht die Termini und Logiken der Computerspiele oder der <Gamer-Szene>, die nun zum Rechtsterrorismus geführt hätten²⁹ – der Faschismus dient im digitalen Zeitalter als Folie und 3D-Welt für spielerisch-gewalttätige Logiken, die zunehmend den Alltag radikalisieren können, weil sie <autonomen Handlungsspielraum> suggerieren.

²⁸ Ausführlich stelle ich die Skripte in meinem Buch *Rechte Gefühle* (transcript 2021) dar.

²⁹ Wie es in den 2000er Jahren die sogenannte <Killerspiel-Debatte> konstatierten wollte.

Der Gewinn dieser Gamifizierung des Faschismus liegt in der Dynamisierung des Ideologischen: Akzeptiert man eine computerspielhaft <gesteuerte Welt>, erzwingt das weniger ein *direktes* Bekenntnis zu Antisemitismus oder Faschismus (Fackelzug, Wehrsportgruppe, AfD-Stimme). Es erlaubt aber die Wahrnehmung, dass Systeme und andere Menschen gegen <Weiße> und <Männer> programmiert seien und sich unvorhersehbar (aber immer) gegen diese richteten: Endlose Möglichkeiten zum *emergent gameplay* entstehen. Als <bedrohter weißer Mann> muss die Welt, digital und analog, mit allen programmierten Risiken, Hindernissen und interaktiven Prinzipien gemeistert bzw. gespielt werden. Die resultierende Lebensperspektive eines Ego-Shooters, in der alles gegen den einsamen Protagonisten angelegt ist, wertet das defizitäre <Internet-Ich> entscheidend auf. Ein spielerisch gewordener Faschismus versetzt es in ermächtigte Aktion, reizt es an zum «fight like hell».



Abb. 2 «NPC-Meme», zirkuliert auf verschiedenen Online-Plattformen seit ca. 2016, u. a. auf dem inzwischen gelöschten Subreddit r/TheDonald, Screenshot

Ausblick (auf Gemüseärten)

Im Dokumentarfilm *Hotel Terminus* (1988) fand Regisseur Marcel Ophüls keinerlei Zeug_innen für sein Rechercheobjekt Klaus Barbie, den als <Schlächter von Lyon> bekannten Gestapo-Kommandanten. Niemand in Deutschland wollte den Nationalsozialisten und Kriegsverbrecher gekannt haben, jede belegte Verbindung zu Barbie wurde geleugnet. Auf der Suche nach Erich Bartelmus, Leiter für <Judenangelegenheiten> in Lyon und – wie Barbie – für Folterungen verantwortlich, durchsucht Ophüls in einer Sequenz daher den Kleingarten eines deutschen Wohnhauses. «Herr Bartelmus?» – fragend tastet sich der Regisseur durch die Gemüserreihen. Eine Nachbarin verweist ihn des Grundstücks.

Im Westdeutschland der 1980er Jahre, das Ophüls vorfand, war ein <Faschismus ohne Faschisten> geschehen. Ophüls' Frage an das Gemüse begegnete dem Dilemma, das deutsche Schweigen zu dokumentieren: Wie filmt man unsichtbare Faschist_innen? Die improvisierte Geste, Kamera und Mikrophon auf Kartoffeln und Kohl zu richten, macht die Möglichkeitsbedingungen der Verleugnung *und* der Vernichtung sichtbar. Sind Akteur_innen unauffindbar und unansprechbar, muss die Struktur befragt werden. Der Gemüsegarten ist die Infrastruktur, die das Schweigen zum Verbrechen und das Verbrechen selbst

möglich macht. Aus Ophüls' Geste entsteht eine andere Erzählung als die der Schuldhaftigkeit Einzelner: die völlig banalen Landschaften nationalsozialistischer Gewalt.

So wie Ophüls den Kleingarten befragte, sollten auch die Medienwissenschaften ihre Analysewerkzeuge auf die digitalen Landschaften richten, in denen neue Faschismen ungehindert gedeihen. Die hier skizzierten Beispiele sollen die Frage nach Intentionalität und ideologischem Handlungssubjekt nicht verschwinden lassen, sondern komplexer machen. Eine veränderte Kritik am Faschismus in seinen digitalen Ausformungen ist doppelt essenziell: um seine gleichzeitige Gefährlichkeit und Banalität neu zu verstehen und um die Rolle der Medienwissenschaften angesichts seiner rasenden Ausbreitung abzuschätzen. Die Aufgaben des Antifaschismus liegen nicht nur in der Bekämpfung von Personen und Gedankengut, sondern zunehmend in der Kritik medialer Anordnungen. Denn Medien verstimmen nicht nur unsere Lage, sondern bestimmen innerhalb digitalisierter Gesellschaften auch die (Über-)Lebensmöglichkeiten für die Menschen, die von faschistischen Herrschafts-, Vernichtungs- und Spiellogiken gemeint und direkt betroffen sind.
