

# **Crossmedialer Extremismus zwischen digitalem Mainstream und Dark Social**

---

## **Kompetenzanforderungen im Kontakt mit subtiler Online-Propaganda**

Wenn Werbeagenturen die Aufmerksamkeit potenzieller Kunden generieren und neue Zielgruppen an sich binden möchten, geschieht dies auf Grundlage einer detaillierten Content-Strategie. Welche Worte, Bilder und Emotionen auf Social Media gesetzt werden, wird nicht dem Zufall überlassen, sondern passgenau auf die gewünschte Zielgruppe zugeschnitten. Auch extremistische Akteure gehen so vor, wenn sie im Netz Anhänger\*innen mobilisieren möchten. Nur geht es bei deren Markenbotschaften um das Verbreiten von antipluralistischen und antidemokratischen Ideologien und nicht um Autos oder Shampoo.

Der vorliegende Text verschafft einen Überblick darüber, wie und auf welchen Online-Plattformen Jugendliche subtiler Propaganda begegnen können, welche Fragen der Regulierung sich in diesem Zusammenhang stellen und wie der Bildungssektor darauf reagieren kann.

von Nadja Jennewein (RISE-Team)



Abb. 1, Das Erkennen von Online-Propaganda erweist sich in vielen Fällen als schwierig. [Quelle](https://www.pexels.com/de-de/foto/licht-person-kunst-kreativ-5762829/)  
(<https://www.pexels.com/de-de/foto/licht-person-kunst-kreativ-5762829/>)

## Propaganda zwischen den Zeilen

Wer auf moderierten Internetplattformen beleidigende, volksverhetzende und gewaltverherrlichende Inhalte postet, muss mit der Löschung einzelner Beiträge oder sogar einer Sperrung des Accounts rechnen. Oft sind es aber nicht ausschließlich die explizit strafrechtlich relevanten Inhalte, die ein Klima der Radikalisierung auf Social Media begünstigen, sondern die verrohte Kommunikation im rechtlichen Grenzbereich des legitimen politischen und zivilgesellschaftlichen Aktivismus (vgl. Jugendschutz.net 2021). Besonders im Spannungsfeld von Meinungsfreiheit, Religionsfreiheit und Persönlichkeitsrechten kommt es im Netz immer wieder zu Konflikten und einer Verschiebung der Grenzen des Sagbaren (vgl. Häberle 2020). Zwischen Hass, Hetze, Desinformationen und Verschwörungstheorien wirkt besonders antimuslimischer Rassismus als willkommenes Bindeglied zwischen rechtsextremer Online-Propaganda und islamistischem Extremismus. Jugendschutz.net spricht in diesem Zusammenhang von einer verhängnisvollen Wechselseitigkeit und einem demokratiefeindlichen Eskalationsverhältnis:

**» Antimuslimischer Rassismus ist im Netz allgegenwärtig – bis hin zu rechtsextremer Online-Propaganda. Doch auch islamistische Akteure instrumentalisieren islamfeindliche Äußerungen und**

## **Handlungen, um im Netz massiv zu mobilisieren. Das wiederum nutzen Rechtsextreme für ihre Agenda. «**

Jugendschutz.net 2021, S. 2

Ein toxisches Klima von Hass, Wut und Unzufriedenheit im Netz trägt dazu bei, dass sowohl rechtsextreme als auch islamistische Akteure leichtes Spiel haben, mit einfachen Antworten an Diskriminierungserfahrungen und Identitätskonflikte anzuknüpfen – rechtskonform, unvermittelt und komfortabel in der Kommunikationslogik der Mainstream-Plattformen. Wer in seiner Content-Strategie nicht explizit mit jugendschutz- oder strafrechtlich relevanten Inhalten – sondern beispielsweise pseudointellektuell – kokettiert, fliegt meist unbeschwert unter dem Radar der geltenden Community-Standards von *Instagram*, *YouTube* & Co. und im Dunstkreis des Grundgesetzes.

Dieser Umstand stellt sowohl den Jugendmedienschutz und den Bildungssektor als auch Plattform-Administrationen und Sicherheitsbehörden vor Herausforderungen: Zwar gibt es Instrumente wie das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG), das private Unternehmen wie *Facebook* & Co. verpflichtet, offensichtlich strafbare Inhalte von ihren Plattformen zu löschen, oder Institutionen, die den Zugang zu entwicklungsbeeinträchtigenden oder gar jugendgefährdenden Inhalten für bestimmte Altersgruppen einschränken – im Falle von subtiler Online-Propaganda und Äußerungen, die absichtlich einen breiten Interpretationsspielraum lassen, greifen diese Mechanismen aber häufig nicht und erscheinen in ihrer Wirkweise eingeschränkt.

**» Die Konsequenz ist, dass zahlreiche Profile, Kanäle und Inhalte für Kinder und Jugendliche uneingeschränkt online verfügbar sind und durch ihre Präsenz auf den alltäglich von Heranwachsenden genutzten Plattformen unverdächtig und harmlos wirken. «**

Das Erkennen der ideologischen Aufladung hinter vermeintlich unverfänglichen Social-Media-Trends ist oft voraussetzungsvoll und erfordert neben dem strukturellen Erkennen von Erscheinungsformen und Macharten vor allem auch ein inhaltliches Wissen über die gängigen Narrative der islamistischen und rechtsextremen Szene.

## Crossmediale Präsenz und Promotion

Extremismus findet nicht nur in den „Schmuddelecken“ des Internets statt, sondern mitten im Mainstream. Um ein möglichst breites Publikum zu erreichen, Anhänger\*innen zu mobilisieren und sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen, setzen ideologisch motivierte Einzelpersonen und Kollektive auf eine crossmediale Präsenz und Promotion ihrer Inhalte. Ein medienübergreifender Auftritt sichert ihnen nicht nur die Ansprache von verschiedenen Zielgruppen, sondern lässt sie im Falle von Account-Sperrungen und anderen Sanktionen auch handlungsfähig bleiben, ohne den Kontakt zur Gefolgschaft zu verlieren (vgl. Fielitz et al. 2020).

Um im Mainstream präsent zu bleiben, passen sich sowohl rechtsextreme als auch islamistische Akteure in der Vermittlung ihrer Ideologien, Feindbilder und Narrative an die kommunikativen und ästhetischen Gepflogenheiten der Mediendienste sowie die Mediennutzungsgewohnheiten der User\*innen an. Das bedeutet, dass je nach Kanal bewusst unterschiedlich stark ideologisch besetzte Codes, Symbole und Botschaften ausgespielt und je nach Community-Standards den akzeptierten Mindestanforderungen an Form und Sprache angepasst werden.

Eine Datenrecherche des CORRECTIV macht deutlich, wie insbesondere die rechte Szene gewitzt die Schwachstellen von Social-Media-Anbietern wie Instagram ausnutzt, um radikale Inhalte breit zu streuen, und versucht, vor allem junge Unterstützer\*innen für sich zu gewinnen. Zu deren gängigen Medienstrategien gehören beispielsweise unverfänglich wirkende Hashtagkampagnen wie *#heimatverliebt*, die häppchenweise mit ideologischen Inhalten unterfüttert werden, oder Kampagnen mit Eventcharakter, die zum Mitmachen einladen und an ein Gemeinschaftsgefühl appellieren. Besonders beliebt ist auch die Nutzung der Story-Funktion, über die Follower\*innen gezielt zur Interaktion eingeladen werden und mittels privater Nachrichten oder Freundeslisten in verschiedene Formen vermeintlich exklusiver Anschlusskommunikation verwickelt werden (vgl. CORRECTIV 2020a).

Zu den Social-Media-Strategien der rechtsextremen Szene, die das Ziel haben, den gesellschaftlichen Diskurs mit ihren Ansichten zu unterwandern und die Grenzen des Sagbaren durch ständige Tabubrüche zu verschieben, zählen zudem der Einsatz gezielter Provokation, Andeutungen, die Umwertung von Begriffen sowie die Verwendung von abwertendem Humor (vgl. Dittrich et al. 2020). Auch die in der Jugendkultur beliebten Memes werden von rechten Akteuren gerne dafür instrumentalisiert, Personengruppen außerhalb der eigenen Ideologie zu diffamieren und zu diskriminieren – häufig unter dem Deckmantel von Ironie und Satire, es sei ja alles nur Spaß (vgl. CORRECTIV 2020b).

Auch Akteure des aktivistischen Islamismus, wie die Kanäle von *Generation Islam* und *Realität Islam* verwenden jugendaffine Darstellungsformen wie Memes, Videoclips, Storys oder Hashtagkampagnen, die mit angesagter Typografie oder popkulturellen Motiven zum Teilen und Liken einladen. Analog zu rechten Akteuren knüpfen auch islamistische Akteure durch ihre Themensetzung an die Lebenswelt von Jugendlichen an und verbinden diese geschickt mit

Perspektiven aus dem eigenen Ideologiespektrum. Oft werden dabei gesellschaftliche Missstände und Aspekte sozialer Ungerechtigkeit aufgegriffen, die durchaus berechtigt und kritisch zu diskutieren sind, z. B. die Debatte um ein Kopftuchverbot für Schülerinnen in Deutschland und Österreich (<https://rise-jugendkultur.de/expertise/gesellschaftskritik/gesellschaftskritische-narrative/demokratiekritik-und-rassismus-reziproke-resonanz/>) antimuslimischer Rassismus, eine unausgewogene Medienberichterstattung über Muslim\*innen, Elend und Leid in den Krisenregionen der Welt oder die Unterdrückung muslimischer Minderheiten (<https://rise-jugendkultur.de/artikel/ansaar-international/>). Die Interaktionsmöglichkeiten auf Social Media bieten sich strategisch dafür an, die durch Text, Bild und Ton erzeugte Emotionalisierung der Follower\*innen kommunikativ aufzufangen und zu verstärken: So wird die berechtigte Betroffenheit und Wut gezielt in Richtung einer Perspektive kanalisiert, die als einzige Lösung den Zusammenhalt aller Muslim\*innen gegen „den Westen“ vorschlägt, der dem Islam unausweichlich mit Ablehnung, Ausgrenzung und Diskriminierung begegne.

**» Wenn alles, was nicht explizit strafbar ist, auf Social Media erlaubt ist, bleibt islamistischen, rechtsextremen und anderen antidemokratischen Akteuren genug Spielraum, ihre Ideologien ungehindert zwischen Beauty-Tutorials und Let's Plays zu platzieren. «**

Besonders erfolgreich wirken dabei diejenigen, die propagandistische Inhalte geschickt mit alltäglichen Interessen und Lifestyle-Themen verknüpfen und mit einem guten Gespür für digitale Kommunikation die Regeln der Aufmerksamkeitsökonomie und algorithmischen Empfehlungen beherrschen: Influencer\*innen geben sich ideologieübergreifend als nahbare Aufklärer\*innen und Aktivist\*innen, befördern den Aufbau parasozialer Beziehung (<https://rise-jugendkultur.de/glossar/parasoziale-beziehungen/>) zwischen ihnen und ihren Follower\*innen und lassen Propaganda und Lifestyle miteinander verschmelzen. Bisher scheint es kein angemessenes Gegenmittel dafür zu geben, verdeckt extremistischen Inhalten regulatorisch zu begegnen (vgl. CORRECTIV 2020a).

**Diskursverschiebung auf Dark Social, Gaming-**

## Plattformen und Imageboards

Während extremistische Akteure im digitalen Mainstream oft bewusst gemäßigt auftreten, können sie im Dark Social (<https://rise-jugendkultur.de/glossar/dark-social/>) drastischere Inhalte teilen, den Diskurs innerhalb ihrer Maßstäbe verschieben und somit Radikalisierungsprozesse beschleunigen. Verlinkungen zu ihrer Präsenz auf alternativen, unmoderierten Kanälen machen rechte Akteure – paradoxerweise – häufig im Rahmen der Community-Standards der etablierten Social Media-Dienste. Nicht selten wird dabei das Deplatforming ([https://rise-jugendkultur.de/glossar/deplatforming/?preview\\_id=6935&preview\\_nonce=264bb590c9&preview=true](https://rise-jugendkultur.de/glossar/deplatforming/?preview_id=6935&preview_nonce=264bb590c9&preview=true)) selbst als Politikum instrumentalisiert: Die bewusste Zurschaustellung ihrer vermeintlichen Verdrängung aus dem Mainstream bedient das typische Narrativ von Zensur und eingeschränkter Meinungsfreiheit durch die „Systemmedien“.

Ein weiterer Schauplatz, auf dem Jugendliche – oft unbeabsichtigt – mit extremistischen Online-Inhalten in Berührung kommen können, sind beliebte Gaming-Distributionsplattformen wie *Steam* und der Gaming-Szene nahestehende Infrastrukturen wie das Video-Lifestreaming-Portal *Twitch* oder *Discord*. Auf diesen Plattformen kann durch ideologisch geladene Nutzer\*innen-Namen, Tags oder Gruppenbezeichnungen ein Resonanzboden geschaffen werden, der „einer Normalisierung [extremistischer] Ideologiefragmente innerhalb der Communities Vorschub leisten [kann]“ (Hass im Netz 2020). Problematisch betrachtet werden zudem – weil oft missbräuchlich genutzt – Community-Features, wie nicht öffentlich einsehbare In-Game-Chats, die parallel zum Spielvergnügen mitlaufen. Nicht selten nutzen extremistische Akteure diese direkte Interaktionsmöglichkeit zur Kontaktaufnahme und zur Verbreitung von Hass und Hetze (vgl. Hass im Netz 2020).

Sind erst mal Berührungspunkte in lebensweltnahen Mediumgebungen von Heranwachsenden geschaffen, ist der Weg für den Verweis auf radikalere Kanäle, wie z.B. auf Imageboards (<https://rise-jugendkultur.de/glossar/imageboard/>) geebnet. Imageboards wie *4chan*, *8kun* oder *Krautchan* sind anonymisierte Foren mit eigenem Vokabular, auf denen teilweise ein Zustand kommunikativer Anarchie herrscht. Sie unterliegen (bewusst) keiner Moderation oder Regulierung, dementsprechend weichen in ausgewählten Threads und Unterforen, wie z.B. *Political incorrect* („/pol/“), die Grenzen des moralisch Sagbaren bis zur Unkenntlichkeit auf: Offene Menschenfeindlichkeit, Frauenhass, Antisemitismus und rassistische Hetze erfahren keinerlei Konsequenzen oder Sanktionen (vgl. Manemann et al. 2020). Zwar hat der Wegfall des prominentesten Imageboards *8chan* verstärkt zu einer Abwanderung rechtsextremer Akteure zu *Telegram* geführt – wo sich auch vergleichbar drastische Inhalte finden –, allerdings werden Imageboards vergleichsweise dominanter im Kontext von organisiertem Terrorismus, wie z.B. den Amokläufen von Christchurch oder Halle, diskutiert (vgl. ebd.). Im Unterschied zur Social-Media-Ästhetik von *Telegram* zeigen Imageboards eher Relationen zu Anwendungen des sogenannten Darknets (<https://rise-jugendkultur.de/glossar/darknet/>) (vgl. ebd.). Ob und in welchem Ausmaß Jugendliche über Mainstream-Dienste in Online-Subkulturen dieser Art gezogen werden, ist nicht ausreichend erforscht. Dem Verfassungsschutz und Bundeskriminalamt sind Imageboards und deren Verbindung zu Gaming- und Videoplattformen in Radikalisierungsbiografien zwar bekannt,

ein institutionelles Monitoring solcher Kanäle findet bisweilen allerdings nicht statt, obwohl sie schon in mehreren Kontexten in Verbindung zu organisiertem Terrorismus standen (vgl. Flade 2020).

## **Regulatorische Errungenschaften und ihre Grenzen**

Die positiven Effekte verbesserter Löschmechanismen und Deplatformings im Kampf gegen extremistische Online-Inhalte und Hass im Netz sollen an dieser Stelle nicht in Abrede gestellt werden. Sie sind ein wichtiger Schritt, um sowohl rechtsextremistischen als auch islamistischen Akteuren Reichweite und Aufmerksamkeit zu entziehen. Gleichzeitig scheint es aber schier unmöglich, der Masse und Komplexität von ideologischer Propaganda, Hass und Hetze ausschließlich regulatorisch zu begegnen. Besonders die Moderation von bei Jugendlichen beliebten Realtime-Contents, wie Livestreams, Streaming-Chats und temporär verfügbaren Inhalten wie Storys, sind für die Content-Moderation eine große Herausforderung. Ihre algorithmische Erfassung – nicht nur bei Verstößen – ist schwieriger als die Prüfung textbasierter Postings (vgl. Fielitz et al. 2020).

Wenn also erst einmal alles unvermittelt online geht, bevor es der Prüfung unterzogen wird, können demokratiegefährdende Inhalte zumindest temporär wirken, Interaktionen begünstigen und toxische Dynamiken in Gang bringen. Dies stellt nicht zuletzt den Jugendmedienschutz vor eine große Herausforderung und verlangt ergänzende pädagogische Antworten.

## **Online-Propaganda als pädagogische Herausforderung**

In Hinblick auf subtile Online-Propaganda stoßen sowohl bewahrpädagogische Ansätze als auch regulative Sanktionen durch Plattformbetreiber an ihre Grenzen. Pädagogische Angebote an der Schnittstelle von Medienpädagogik, politischer Bildung und universeller Präventionsarbeit setzen darauf, Jugendliche im Umgang mit extremistischen Inhalten handlungsfähig zu machen und sie darin zu unterstützen, eine eigene Haltung zu den dargebotenen Inhalten zu entwickeln.

Damit Jugendliche subtile Propaganda als solche wahrnehmen und einordnen können, ist eine Förderung von Fähigkeiten auf verschiedenen Ebenen, die ineinandergreifen, gefragt: Neben einem Konzept- und Orientierungswissen in Bezug auf Medien, Politik und Demokratie (vgl. Oberle 2017) gehören dazu auch die Ausprägung eines demokratischen Bewusstseins und die Fähigkeit, antidemokratische Narrative zu dekonstruieren (vgl. Waldis 2020). In unserem RISE-Netzwerk (<https://rise-jugendkultur.de/netzwerk/>) haben wir vielfältige Angebote von medienpädagogischen und politisch-bildnerischen Institutionen gesammelt, die sowohl allgemeine als auch extremismusbezogene Medien- und Politikkompetenz vermitteln.

## Medien- und Digitalkompetenzen

In einer sich immer weiter ausdifferenzierenden Medien- und Informationslandschaft ist Medienkompetenz im Sinne einer Befähigung zu einer souveränen Lebensführung und gesellschaftlichen Partizipation in medialen Kontexten unabdingbar. Im Zusammenhang mit extremistischen Weltbildern, Desinformationen und Hass im Netz ist vor allem ein kritisch-reflexiver Medienumgang (vgl. Schorb et al. 2009) gefragt, der Jugendliche darin unterstützt, propagandistische Inhalte zu erkennen, einzuordnen und zu bewerten (vgl. Reinemann et al. 2019). Diese kognitive und kritisch-reflexive Dimension von Medienkompetenz wird in der digitalen Medienbildung unter dem Begriff der **Medienkritik** diskutiert und beschreibt u.a. die Fähigkeit, sich nicht passiv von Medieninhalten einnehmen zu lassen, sondern aktiv eine eigene Haltung ihnen gegenüber zu entwickeln (vgl. Schmitt et al. 2020), Medien auf ihre soziale und ethische Funktion für sich selbst und die Gesellschaft zu hinterfragen (vgl. Theunert 2009) und sein Medienhandeln entsprechend einer gesellschaftlichen Mitverantwortung auszurichten (vgl. Brüggem/Bröckling 2017). Ein gelungenes Angebot im Kontext von Medienkritikfähigkeit und Extremismusprävention ist z.B. das Projekt CONTRA ([https://www.project-contra.org/Contra/DE/Handreichung/190215HandreichungContraDE.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=6](https://www.project-contra.org/Contra/DE/Handreichung/190215HandreichungContraDE.pdf?__blob=publicationFile&v=6)), das auf die Förderung von Fähigkeiten wie *Awareness* (Aufmerksamkeit und Sensibilisierung), *Reflection* (analytisch-kritische Reflexion) und *Empowerment* (Stärkung und Vertretung der eigenen Position) zielt.

Ein weiterer Anknüpfungspunkt für die Förderung medien- und extremismusspezifischer Kompetenzen ist die **Stärkung eines versierten und sensiblen Umgangs mit Quellen und Informationen** im Internet. Um extremistische Angebote als solche zu identifizieren, sollten Jugendliche dazu in der Lage sein, den Urheber von Informationen sowie dahinterliegende Intentionen, Strategien und Verbreitungsmechanismen zu erkennen und zu reflektieren (vgl. Schmitt et al. 2020). Hierzu zählen beispielsweise auch Kenntnisse über Empfehlungsalgorithmen, die Kuration von Inhalten sowie das Wissen über Echokammern und Filterblasen auf Social Media (vgl. Reinemann et al. 2019). Im Kontext einer politikbezogenen Medienkompetenz und politischen Urteilsbildung wird zudem die Stärkung „angepasste[r]



Recherche-, Selektions-, Einordnungs- und Verifikationsfähigkeiten“ von Informationen empfohlen (Oberle 2017, S. 189).

Auch die Förderung **kreativ-gestalterischer Kompetenzen** kann Jugendliche darin unterstützen, propagandistische Medieninhalte zu dechiffrieren. Indem sie in Projekten der aktiven Medienarbeit selbst zu Gestalter\*innen und Produzent\*innen von Medienprodukten werden, durchlaufen Jugendliche sowohl Prozesse der inhaltlichen Auseinandersetzung, des Storytellings, der Wirkung von Bild und Ton als auch Prozesse der Veröffentlichung und Promotion ihrer Inhalte (vgl. Schell 2003).

In einer digitalen Diskurskultur, in der jede\*r seine Meinung – so fragwürdig sie auch sei – publikumswirksam kundtun kann, rückt die Befähigung Heranwachsender zur Teilnahme an einer demokratischen Diskurskultur immer stärker in den Fokus pädagogischen Handelns. Die Förderungsmöglichkeiten **kommunikativer und sozialer Kompetenzen** sind in diesem Kontext sehr vielseitig und in verschiedenen Fachdisziplinen verortet. Ansatzpunkte für die Stärkung kommunikativer und sozialer Kompetenzen können sein:

- Die Stärkung von Kompetenzen für politische Meinungs- und Deliberationsprozesse, im Sinne der Fähigkeit online und offline zu argumentieren und zu debattieren (vgl. Waldis 2020). In diesem Kontext kann Jugendlichen der Wert gesellschaftlicher und politischer Partizipation sowohl für das eigene Leben als auch für die Gesellschaft vermittelt werden (vgl. debate// 2020).
- Die Förderung der interkulturellen Komponente von Medienkompetenz, im Sinne einer Befähigung, rassistische Tendenzen in den Medien zu erkennen, sowie einer kritischen sprachlichen und inhaltlichen Auseinandersetzung mit Migrations- und Multikulturalismuskursen in den Medien (vgl. Luchtenberg 2008).
- Die Förderung einer Akzeptanz kultureller Vielfalt und der Bereitschaft, damit einhergehende Widersprüche oder Spannungen online und offline auszuhalten (Ambiguitätstoleranz ([https://www.deutschlandfunkkultur.de/ambiguitaetstoleranz-lernen-mit-mehrdeutigkeit-zu-leben.976.de.html?dram:article\\_id=466828](https://www.deutschlandfunkkultur.de/ambiguitaetstoleranz-lernen-mit-mehrdeutigkeit-zu-leben.976.de.html?dram:article_id=466828)))(vgl. ebd.). Die Fähigkeit und Bereitschaft, Mehrdeutigkeiten zuzulassen und anderen Sichtweisen wohlwollend zu begegnen und dabei auch eigene Haltungen und Orientierungen zu reflektieren, kann Heranwachsende resilienter gegen einfache Antworten und Wahrheitsansprüche extremistischer und populistischer Akteure machen.
- Die Stärkung von Empathiefähigkeit und Förderung eines Bemühens um Offenheit gegenüber anderen Lebensformen und des Interesses am Neuen (vgl. Luchtenberg 2005).
- Die Auseinandersetzung mit und Aneignung von demokratischen und menschenrechtlichen Werten und Normen als Lernziel, das eine Bewertung und damit auch eine Abgrenzung von demokratiefeindlichen Positionen erst möglich macht.

## Digital Citizenship als Zielperspektive

Ein Konzept, das sowohl medienpädagogische, politisch bildnerische als auch zivilgesellschaftliche Ambitionen vereint, ist *Digital Citizenship* (vgl. Moser 2016). Hierbei handelt es sich um einen positiven und ermächtigenden Ansatz, der die individuelle Handlungsebene jedes Subjektes und dessen Mitgestaltungsmöglichkeiten, Rechte und Pflichten im digitalen Raum in den Vordergrund rückt (vgl. Leichtfried/Urban 2021). Dabei geht es in erster Linie nicht um eine Fokussierung auf negative Phänomene im Netz, sondern um die Frage, welche Kompetenzen ein\*e digitale\*r Staatsbürger\*in benötigt, um sich online und offline verantwortungsvoll und positiv in lokalen, nationalen oder globalen Gemeinschaften zu engagieren und anpassungsfähig auf neue Situationen zu reagieren (vgl. Richardson/Milovidov 2019).

Der Europarat listet in seinem Modell zu *Digital Citizenship Education 20* spezifische Kompetenzen auf, die es Bürger\*innen ermöglichen sollen, sich – online und offline – effektiv und angemessen an einer „Kultur der Demokratie“ zu beteiligen. Demokratische und interkulturelle Kompetenzen werden in diesem Rahmen unter Fähigkeiten, Werten, Einstellungen und kritischem Denken gefasst, die Bürger\*innen dabei helfen können, „auf die Forderungen, Anforderungen und Chancen einzugehen, die sich aus demokratischen und interkulturellen Situationen ergeben“ (Council of Europe 2016, S.6). Neben der Wertschätzung der Menschenwürde, kultureller Vielfalt, Demokratie, Gleichheit und Rechtsstaatlichkeit werden in diesem Rahmen auch Kompetenzen wie Toleranz für Mehrdeutigkeit, Gemeinwohlorientierung und die kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation sowie ein kritisches Weltverstehen angesprochen (vgl. ebd.). Mit Blick auf die Kompetenzanforderungen, die sich durch extremistische Ansprachen im Netz ergeben, finden sich in diesem multidimensional gedachten Kompetenzmodell weitreichende Ansatzpunkte für den Bildungssektor, aber potenziell auch für die Schärfung einer Wertehaltung und Regulierungsbestrebungen von Institutionen und Unternehmen, innerhalb derer Strukturen öffentlicher Diskurs stattfindet.

Die skizzierten Entwicklungen machen die Herausforderungen deutlich, die sich durch Polarisierungs- und Radikalisierungstendenzen in sozialen Medien ergeben. Auf Anbieterebene sind dabei komplexer gedachte Regulierungsbestrebungen gefragt, die – im Kontext von subtiler Online-Propaganda, Hass und Desinformationen – eine Gefährdung des gesellschaftlichen Zusammenlebens anerkennen und sich antidemokratischen und antipluralistischen Akteuren noch entschiedener entgegenstellen, als es aktuell der Fall ist. Zwischen Schutz und Befähigung sind sowohl Tech-Unternehmen, Politik und Justiz als auch der Bildungssektor fortwährend dazu aufgefordert, Strukturen zu schaffen, die eine verantwortungsvolle Partizipation innerhalb eines demokratischen Referenzrahmens ermöglichen.

## Literaturverzeichnis

Brüggen, Niels/Bröckling, Guido (2017). Außerschulische Medienkompetenzförderung. In: Gapski, Harald/Oberle, Monika/Staufer, Walter (Hrsg.), Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 155-165.

CORRECTIV (2020a). Kein Filter für rechts. Wie die rechte Szene Instagram benutzt, um junge Menschen zu rekrutieren. <https://correctiv.org/top-stories/2020/10/06/kein-filter-fuer-rechts-instagram-rechtsextremismus-frauen-der-rechten-szene/>(<https://correctiv.org/top-stories/2020/10/06/kein-filter-fuer-rechts-instagram-rechtsextremismus-frauen-der-rechten-szene/>)[Zugriff: 08.07.2021]

CORRECTIV (2020b). Rechte Memes. Moderne Propaganda auf Instagram. <https://correctiv.org/top-stories/2020/11/17/kein-filter-fuer-rechts-instagram-rechtsextremismus-rechte-memes-moderne-propaganda-auf-instagram/#rechte-memes> (<https://correctiv.org/top-stories/2020/11/17/kein-filter-fuer-rechts-instagram-rechtsextremismus-rechte-memes-moderne-propaganda-auf-instagram/#rechte-memes>) [Zugriff: 08.07.2021]

Council of Europe (Hrsg.)(2016). Kompetenzen für eine demokratische Kultur. Gleichberechtigtes Zusammenleben in kulturell unterschiedlichen demokratischen Gesellschaften. Straßburg: Europarat. <https://rm.coe.int/16806ccc0b> [Zugriff: 08.07.2021]

Debate// (2020). Online-Lebenswelten als Orte der Radikalisierung. Was daraus folgt. <https://www.belltower.news/online-lebenswelten-als-orte-der-radikalisierung-was-daraus-folgt-94047/> (<https://www.belltower.news/online-lebenswelten-als-orte-der-radikalisierung-was-daraus-folgt-94047/>)[Zugriff: 08.07.2021]

Dittrich, Miro/Jäger, Lukas/Meyer, Claire-Friederike/Rafael, Simone (2020). Alternative Wirklichkeiten. Monitoring rechts-alternativer Medienstrategien. [https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/01/Monitoring\\_2020\\_web.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/01/Monitoring_2020_web.pdf)([https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/01/Monitoring\\_2020\\_web.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/01/Monitoring_2020_web.pdf))[Zugriff: 08.07.2021]

Fielitz, Maik/Schwarz, Karolin/Hitziger, Jana (2020). Hate not found?! Das Deplatforming der extremen Rechten und seine Folgen. [https://www.idz-jena.de/fileadmin/user\\_upload/Hate\\_not\\_found/WEB\\_IDZ\\_FB\\_Hate\\_not\\_Found.pdf](https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Hate_not_found/WEB_IDZ_FB_Hate_not_Found.pdf) ([https://www.idz-jena.de/fileadmin/user\\_upload/Hate\\_not\\_found/WEB\\_IDZ\\_FB\\_Hate\\_not\\_Found.pdf](https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/Hate_not_found/WEB_IDZ_FB_Hate_not_Found.pdf))[Zugriff: 08.07.2021]

Flade, Florian (2020). Tagesschau. Ermittlungen auf Gaming-Plattformen. „Definitiv Nachholbedarf“. <https://www.tagesschau.de/inland/halle-gaming-plattformen-101.html> (<https://www.tagesschau.de/inland/halle-gaming-plattformen-101.html>)

Häberle, Lothar (Hrsg.) (2020). Islam – Meinungsfreiheit – Internet. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.

Hass im Netz (2020). Rechtsextremismus und Gaming: Ein komplexes Verhältnis. <https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/rechtsextremismus-und-gaming-ein-komplexes-verhaeltnis.html> (<https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/rechtsextremismus-und-gaming-ein-komplexes-verhaeltnis.html>) [Zugriff: 08.07.2021]

Jugendschutz.net (Hrsg.) (2020). Telegram: Zwischen Gewaltpropaganda und „Infokrieg.“ Keine Schutzmaßnahmen für Kinder und Jugendliche. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Report\\_Telegram\\_Zwischen\\_Gewaltpropaganda\\_und\\_Infokrieg.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Report_Telegram_Zwischen_Gewaltpropaganda_und_Infokrieg.pdf) ([https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Report\\_Telegram\\_Zwischen\\_Gewaltpropaganda\\_und\\_Infokrieg.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Report_Telegram_Zwischen_Gewaltpropaganda_und_Infokrieg.pdf)) [Zugriff: 08.07.2021]

Jugendschutz.net (Hrsg.) (2021). Antimuslimischer Rassismus und islamistische Onlinepropaganda. Ein demokratiefeindliches Eskalationsverhältnis [https://fis.jugendschutz.net/fileadmin/user\\_upload/Snippet\\_News\\_Bilder/jugendschutz.net/Report\\_Antimuslimischer\\_Rassismus\\_u.\\_islamistische\\_Onlinepropaganda.pdf](https://fis.jugendschutz.net/fileadmin/user_upload/Snippet_News_Bilder/jugendschutz.net/Report_Antimuslimischer_Rassismus_u._islamistische_Onlinepropaganda.pdf) ([https://fis.jugendschutz.net/fileadmin/user\\_upload/Snippet\\_News\\_Bilder/jugendschutz.net/Report\\_Antimuslimischer\\_Rassismus\\_u.\\_islamistische\\_Onlinepropaganda.pdf](https://fis.jugendschutz.net/fileadmin/user_upload/Snippet_News_Bilder/jugendschutz.net/Report_Antimuslimischer_Rassismus_u._islamistische_Onlinepropaganda.pdf)) [Zugriff: 08.07.2021]

Leichtfried, Matthias/Urban, Johanna (2021). Digital Citizenship Education in der Praxis – das Projekt Digital Resistance. In: Möller, Lara/Lange, Dirk (Hrsg.), Augmented Democracy in der Politischen Bildung. Wiesbaden: Springer Verlag, S. 85–100.

Luchtenberg, Sigrid (2005). Medienkompetenz – fremdsprachendidaktische Fragestellungen am Beispiel von DaF und DaZ. In: Informationen Deutsch als Fremdsprache, 32 (6), S. 597–609. <https://doi.org/10.1515/infodaf-2005-0609> (<https://doi.org/10.1515/infodaf-2005-0609%20>) [Zugriff: 08.07.2021]

- Luchtenberg, Sigrid (2008). Interkulturelle Medienkompetenz als Antwort auf die Rolle der Medien im interkulturellen Zusammenleben. In: Bildungsforschung, 5(1).  
[https://www.pedocs.de/volltexte/2014/4605/pdf/bf\\_2008\\_1\\_Luchtenberg\\_Interkulturelle\\_Medienkompetenz.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2014/4605/pdf/bf_2008_1_Luchtenberg_Interkulturelle_Medienkompetenz.pdf)  
 (https://www.pedocs.de/volltexte/2014/4605/pdf/bf\_2008\_1\_Luchtenberg\_Interkulturelle\_Medienkompetenz.pdf)  
 (https://www.pedocs.de/volltexte/2014/4605/pdf/bf\_2008\_1\_Luchtenberg\_Interkulturelle\_Medienkompetenz.pdf)  
 (https://www.pedocs.de/volltexte/2014/4605/pdf/bf\_2008\_1\_Luchtenberg\_Interkulturelle\_Medienkompetenz.pdf)[Zugriff: 08.07.2021]
- Manemann, Thilo/Dittrich, Miro/Jäger, Lukas/Rafael, Simone/Rahner, Judith (2020). Rechtsterroristische Online-Subkulturen. Analysen und Handlungsempfehlungen.  
[https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/02/Broschu%CC%88re-Rechtsterroristische-Online-Subkulturen\\_.pdf.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/02/Broschu%CC%88re-Rechtsterroristische-Online-Subkulturen_.pdf.pdf)(https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2021/02/Broschu%CC%88re-Rechtsterroristische-Online-Subkulturen\_.pdf.pdf)  
 [Zugriff: 08.07.2021]
- Moser, Heinz (2016). Digital Citizenship als Leitlinie der Medienbildung. In: Hug, Theo/Kohn, Tanja/Missomelius, Petra (Hrsg.), Medien – Wissen – Bildung. Medienbildung wozu? Innsbruck: Innsbruck University Press (Medien – Wissen – Bildung), S. 211–229.
- Oberle, Monika (2017). Medienkompetenz als Herausforderung für die politische Bildung. In: Gapski, Harald/Oberle, Monika/Staufer, Walter (Hrsg.), Medienkompetenz. Herausforderung für Politik, politische Bildung und Medienbildung. Bonn, S. 187–196.
- Reinemann, Carsten/Nienierza, Angela/Fawzi, Nayla/Riesmeyer, Claudia/Neumann, Katharina (2019). Jugend – Medien – Extremismus. Wo Jugendliche mit Extremismus in Kontakt kommen und wie sie ihn erkennen. Wiesbaden: Springer Verlag.
- Richardson, Janice/Milovidov, Elizabeth (2019). Digital Citizenship Education Handbook. Being online, Well-being online, Rights online. Straßburg: Europarat. <https://rm.coe.int/168093586f>  
 (https://rm.coe.int/168093586f)[Zugriff: 08.07.2021]
- Schell, Fred (2003). Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen: Theorie und Praxis. München: kopaed.
- Schmitt, Josephine B./Ernst, Julian/Rieger, Dana/Roth, Hans-Joachim (2020). Die Förderung von Medienkritikfähigkeit zur Prävention der Wirkung extremistischer Online-Propaganda. In: Schmitt, Josephine B./Ernst, Julian/Rieger, Dana/Roth, Hans-Joachim (Hrsg.), Propaganda und Prävention. Forschungsergebnisse, didaktische Ansätze, interdisziplinäre Perspektiven zur pädagogischen Arbeit zu extremistischer Internetpropaganda. Wiesbaden: Springer Verlag, S.

29-44.

Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.)(2009). Grundbegriffe Medienpädagogik. Praxis. München: kopaed.

Theunert, H. (2009). Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.), Grundbegriffe der Medienpädagogik. München: kopaed, S. 199-204.

Waldis, Monika (2020). „Civic media literacy“, „digital citizenship“ und Politische Kompetenz – Annäherungen an ein theoretisches Rahmenmodell für die digitale Politische Bildung. In: Binder, Ulrich/Drerup, Johannes (Hrsg.), Demokratieerziehung und die Bildung digitaler Öffentlichkeiten. Wiesbaden: Springer Verlag, S. 55-70.



Die Textteile (nicht die Bilder) des Artikels Crossmedialer Extremismus zwischen digitalem Mainstream und Dark Social von Nadja Jennewein sind lizenziert mit CC BY-ND 4.0.

---

### Zitationsvorschlag

Nadja Jennewein 2021: Crossmedialer Extremismus zwischen digitalem Mainstream und Dark Social. Im Rahmen des Projektes RISE - jugendkulturelle Antworten auf islamistischen Extremismus.

Online verfügbar: <https://rise-jugendkultur.de/artikel/crossmedialer-extremismus-zwischen-digitalem-mainstream-und-dark-social/>

---

Online verfügbar: <https://rise-jugendkultur.de/artikel/crossmedialer-extremismus-zwischen-digitalem-mainstream-und-dark-social/>

RISE ist ein Projekt des JFF in Zusammenarbeit mit ufuq, Parabol, Vision Kino und jugendschutz.net, gefördert durch die Staatsministerin für Kultur und Medien.