

**WIE RADIKALE NETZAKTIVISTEN
DIE DEMOKRATIE ANGREIFEN**

**PATRICK STEGEMANN
SÖREN MUSYAL**

**DIE
RECHTE
MOBIL-
MACHUNG**

Econ

erstellt. Zum Vergleich: Die Website des *Spiegel* hat als meistgelesene Nachrichtenseite in Deutschland im Jahr 2019 knapp 23 Millionen Besucher*innen im Monat.

Doch mit der Bekanntheit wächst auch der Hass im Forum. Vor allem das Board */new/*, auf dem aktuelle Geschehnisse debattiert werden können, driftet bald in rassistische und antisemitische Diskussionen ab; aber auch in anderen Teilen *4chans* ist die Atmosphäre vergiftet, etwa im Board */b/* für gemischte Themen. Weil es zur Philosophie von *4chan* gehört, für radikale freie Meinungsäußerung einzutreten, wird nichts gelöscht, was nicht gegen US-Gesetze verstößt. Es muss also ein anderer Weg gefunden werden, wenn das Forum normale Nutzer*innen (und natürlich Werbekund*innen) nicht verschrecken soll. Gründer Poole entscheidet sich, den Hass zu kanalisieren, und gründet 2011 ein neues Board mit dem Namen */pol/*, das zur bekanntesten und berüchtigtsten Abteilung der Website wird. Schnell sammeln sich hier Leute, die, wie die Journalistin Talia Lavin es ausdrückte, »das N-Wort offen sagen wollen, die Feminist*innen dämonisieren und glauben, es gäbe einen teuflischen jüdischen Einfluss«. Kurz: Im Schatten der Anonymität und im Schutze der freien Rede wird */pol/* – das nicht etwa für »politics« steht, sondern für »politically incorrect« – zu einem Hort des konzentrierten Antifeminismus, Rassismus, Antisemitismus und der Verherrlichung des Nationalsozialismus. Laut der amerikanischen NGO *Southern Poverty Law Center* sind die Unterhaltungen auf */pol/* vom rassistischen Überlegenheitsdenken einer »weißen Rasse« geprägt.

Der Versuch Pooles, den Hass auf *4chan* zu kontrollieren, scheitert. Der Hass wird nicht weniger, er konzentriert sich nur. 2013 folgen weitere Einschränkungen, wie die Einführung sogenannter Hausmeister und anderer Moderationstools, die die Schimpftiraden im Forum kontrollieren sollen. Der Begründer der einstigen Bastion der unbeschränkten freien Rede, bestehe sie auch aus Beleidigungen, Drohungen und Menschenfeindlichkeit, lenkt ein. Und obwohl das nicht bedeutet, dass solche Inhalte damit endgültig von *4chan* verbannt wären, so führt Poole Wege ein, Diskussionen zumindest theoretisch zu regulieren – eine Entscheidung, die so etwas wie den kleinen, noch böseren Bruder *4chans* hervorbringen wird. Als Reaktion auf die neuen Regeln gründet der damals 19-jährige US-Amerikaner Fredrick Brennan im Oktober 2013 das funktionsgleiche *8chan*. »Willkommen auf *8chan*, die dunkelste Gegend im Internet«, heißt es auf der Startseite. Hier also soll von nun an die »wahre« Meinungsfreiheit gelten. Doch die Zugriffszahlen bleiben lange niedrig, der große Bruder *4chan* bleibt die erste Anlaufstelle für grenzüberschreitende Inhalte aller Art.

Der Ort, an dem Attentäter verehrt werden

Viele *chan*-Nutzer*innen haben eine diebische Freude daran, mit besonders derben, rassistischen und frauenfeindlichen Witzen gesellschaftliche Normen zu verletzen. Ein Argument, das man in diesem Umfeld häufig hört: Es sind doch nur ein paar härtere Scherze in einem Internetforum. Was ist schon dabei? Tatsächlich zeigt sich bereits damals, wie die Kultur der *chans* sich und ihre Mitglieder schrittweise radikalisiert.

Und der Hass bleibt nicht im Internet. Insbesondere in der Geschichte von *4chan* gibt es eine Reihe von Vorfällen, die zeigen, wie aus dem vermeintlichen Online-Spaß echter Offline-Hass wird.

Immer wieder werden Menschen wegen des Besitzes von Kinderpornografie verurteilt, die sie von der Seite heruntergeladen haben. 2006 werden für mehrere US-Bundesstaaten Bombendrohungen auf *4chan* gepostet: Am letzten Tag des muslimischen Fastenmonats Ramadan sollen in mehreren Footballstadien Sprengsätze explodieren. Die Spiele können nur unter extremen Sicherheitskontrollen stattfinden. Später stellt sich alles als »Scherz« heraus. Der Täter gibt zu Protokoll, dass er nicht davon ausgegangen sei, dass jemand seine Posts ernst nehme, da er selbst nichts von dem glaube, was bei *4chan* gepostet würde.

Im Dezember 2008 wird ein 20-jähriger Australier festgenommen, nachdem er im Forum geschrieben hatte, so viele Menschen wie möglich töten zu wollen. Im Februar 2009 wird eine Schule in Schweden evakuiert, nachdem »aus Spaß« auf *4chan* ein »Shooting« angedroht worden war. Doch es bleibt nicht bei makabren Scherzen: Im November 2014 erscheinen bei *4chan* mehrere Bilder des Leichnams einer erdrosselten Frau. Dazu der Text: »Habe festgestellt, dass es viel schwieriger ist, jemanden zu erwürgen, als es in Filmen aussieht.« Und weiter: »Checkt in ein paar Stunden die Nachrichten für Port Orchard, Washington.« Tatsächlich findet die Polizei eine Leiche, der Täter wird später zu 82 Jahren Haft verurteilt. Hinzu kommen unzählige Hackerangriffe, die im Forum vorbereitet und geplant werden, Nutzer*innen veröffentlichen private Daten und Adressen von willkürlich ausgewählten Menschen oder verbreiten gestohlene Nacktbilder Dutzender prominenter Schauspielerinnen. Die Liste verbaler und nonverbaler Gewalttaten auf *4chan* ist lang.

Besonders das Spiel mit Nazisymbolen aller Art erfreut sich großer Beliebtheit. 2008 schaffen es die *4Channer*, die *Google*-Liste der meistgesuchten Begriffe so manipulieren, dass ganz oben eine Swastika erscheint. Das mag man noch als dummen Scherz auffassen – die Nutzer*innen hatten den HTML-Code für das Hakenkreuz schlicht

unzählige Male gegoogelt und so an die Spitze der Liste gebracht. Neben zumindest in Deutschland verbotenen Symbolen sind es jedoch auch Attentäter und Massenmörder, die auf *4chan* Interesse erregen. So kursiert dort eine Art Attentäter-Quartett, das die Bilder von 16 Attentätern bzw. Attentäter-Duos zeigt, denen je nach Anzahl der Opfer, unterschieden nach Erwachsenen und Kindern, Punkte zugewiesen werden. Zusatzpunkte gibt es für getötete Polizist*innen sowie anschließenden Selbstmord. Auf den ersten Blick erscheint die Auswahl willkürlich: Der Norweger Anders Breivik steht neben den Columbine-Attentätern, den Tsarnev-Brüdern, die das Bombenattentat 2013 in Boston zu verantworten haben, oder auch neben dem Piloten Andreas Lubitz, der mit einer voll besetzten Germanwings-Maschine in den Alpen Selbstmord beging. Dieses »Spiel« ist also zunächst einmal weniger eine politische Botschaft als vielmehr Ausdruck einer Faszination von Mord und Gewalt.

Doch schauen wir uns einige der in dem Quartett abgebildeten Massenmörder etwas genauer an, fallen mehrere Dinge auf: Da sind zum einen die beiden Schüler, die am 20. April 1999 in Columbine, Colorado, eines der wohl folgenreichsten Schulattentate verübten. Die Täter zeichnete nicht nur aus, dass sie starke psychische Probleme hatten, sondern auch, dass sie Gamer waren. Das Gleiche gilt für den Schützen, der am 14. Dezember 2012 in der Sandy-Hook-Grundschule in Newtown, Connecticut, Kinder, Lehrende und seine Mutter ermordete. Im zwei Jahre später veröffentlichten Bericht heißt es, dass seine Computerspielsucht und das Abdriften in eine kleine Cyber-Community, die sein dunkles und obsessives Interesse für Massenmorde teilte, die Tat begünstigten.

Auch Tim Kretschmer, der am 11. März 2009 in seiner Schule 15 Menschen erschoss, findet sich im Attentäter-Quartett. Der Amoklauf von Winnenden löste eine lautstarke Debatte über »Killerspiele« aus, denn auch dieser Täter war ein leidenschaftlicher Gamer. Häufig wurde beklagt, die Gewaltdarstellung in den Spielen mache junge Menschen aggressiv und in letzter Instanz womöglich zu »Killern«. Dieses sehr einfache Reiz-Reaktions-Argument führt in die Irre – ein Spiel allein macht niemanden zum Mörder. *World of Warcraft*, ein sehr beliebtes Spiel in der Szene, ist beispielsweise, was die Darstellung von Gewalt angeht, ein relativ harmloses Online-Rollenspiel. Und mit *Minecraft* nimmt ein Kreativität verlangender Bausimulator einen wichtigen Platz ein. Weitaus wichtiger als das einzelne Spiel ist die umgebende Gamerkultur. Viele der im Quartett Gefeierten identifizierten sich stark mit dieser Szene: Einer der Columbine-Schützen gestaltete eigene Welten für einen Ego-Shooter, der Sandy-Hook-Attentäter war so süchtig nach einem Spielautomaten, dass der Betreiber der Spielhalle den

Stecker ziehen musste, um ihn zum Gehen zu bewegen, und auch der Winnenden-Täter war leidenschaftlicher Zocker.

Die Zielgruppe der Gamingindustrie ist noch immer und trotz gewisser Anstrengungen, auch Frauen zu erreichen, sehr männlich geprägt. In ihrer stark männlichen Beschaffenheit bringt sie zusehends Frauenfeindlichkeit hervor, und so ist es nicht ganz zufällig, dass viele der jungen Männer im Attentäter-Quartett nicht nur Gamer waren, sondern auch mutmaßliche Frauenhasser. Nach dem Amoklauf von Winnenden wurde vermutet, dass Frauenhass ein Motiv der Tat gewesen sein könnte. Elf der zwölf in der Schule erschossenen Jugendlichen waren Mädchen. Auch Elliot Rodger, der 2014 in Isla Vista, Kalifornien, sechs Menschen erschoss, und Marc Lépine, der 1989 in Montreal, Kanada, vierzehn Frauen tötete, begingen ihre jeweiligen Taten aus Antifeminismus und der Überzeugung heraus, von Frauen in ein unfreiwilliges Zölibat gezwungen worden zu sein. Beide finden sich ebenfalls im *4chan*-Attentäter-Quartett.

Der Krieg gegen Frauen und seine Folgen

Diese Strömung von Männern, die Feministinnen speziell und Frauen allgemein für ihre sexuelle Inaktivität verantwortlich machen, bezeichnet sich selbst als »Incels« (*Involuntary Celibacy* – unfreiwilliger Zölibat).

Ursprünglich gegründet als Selbsthilfegruppe, um einsamen Männern etwas Selbstvertrauen und Zuspruch zu geben, hat sich die Bewegung inzwischen zu einer radikalen Männercommunity entwickelt, die offen ihren Frauenhass auslebt. Frauen sind für sie Stacys (attraktiv) oder Beckys (unattraktiv), während sich Männer in Chads, begehrten Alpha-Männern, beziehungsweise schwache, unattraktive Beta-Männchen einteilen. Frauen werden in der Szene gerne als »Femoide« bezeichnet – eine Wortschöpfung aus »female« und »Humanoide«, also etwas Menschenähnlichem.

Weil »Incels« sich selbst für sexuell unattraktiv halten, versuchen einige, sich zu »maximieren«, machen Diäten, Sport, arbeiten an ihrer Ausstrahlung. Alles, um dem *Inceldom*, dem unfreiwillig zölibatären Leben, zu entkommen. Manche jedoch glauben, dass es nur eine Lösung für ihre Männerprobleme gibt: wahlweise sich selbst oder andere umzubringen.

Es ist diese krude Weltsicht, die Elliot Rodger 2014 in Isla Vista dazu bringt, sechs Menschen zu ermorden. Weil Mädchen ihn in der Vergangenheit unattraktiv gefunden

und ihm den Geschlechtsverkehr versagt hätten, wolle er sich nun stellvertretend für alle Frauen an einigen rächen. In seinem Tatmanifest schreibt er, dass er alle Frauen in Konzentrationslager stecken und verhungern lassen wolle. Er selbst werde dabei auf einem hohen Turm sitzen und zusehen. Inzwischen ist Elliot Rodger ein Held der Imageboards, in unzähligen Posts wird er als Vorbild gefeiert. Im Quartett trägt er seinen Szene-Spitznamen »The Supreme Gentleman«.

Vier Jahre nach ihm rast Alex Minassian in Toronto zehn Menschen tot. In einem *Facebook*-Post schreibt er und richtet sich dabei direkt an die *4chan*-Community: »Die Incel-Rebellion hat begonnen! Wir werden alle Chads und Stacys besiegen! Heil dem Supreme Gentleman Elliot Rodger!« Minuten später beginnt er seine Amokfahrt.

Für die Incel-Bewegung spielen *4chan* und *8chan* schon lange eine zentrale Rolle. Hier treffen sich »NEETs« (»Not in Education, Employment, or Training«), das heißt Menschen, die nicht in Ausbildung, Anstellung oder Praktikum sind, und beschweren sich über verpasste Lebenschancen, baden in Selbstmitleid und beklagen ihre Einsamkeit. Ein guter Nährboden für den Hass auf Frauen, die als Schuldige für diesen Umstand ausgemacht werden. In den Foren wird nicht nur der »Supreme Gentleman« als Held verehrt, junge Männer kündigen hier auch ihre eigenen Gewalttaten an.

Am Abend bevor Christopher Harper-Mercer in Roseburg, Oregon, unter anderem aus Hass gegen Frauen neun andere Menschen ermorden wird, warnt er seine Brüder im Geiste bei *4chan*: »Manche von euch sind ganz in Ordnung. Geht nicht zur Schule morgen, wenn ihr im Nordwesten lebt. *Happening Thread* wird morgen gepostet. Bis später.« Der erste Kommentar darunter lautet: »Geht der Beta-Aufstand endlich los?« »Beta-Aufstand« ist ein anderer Begriff für die »Incel-Rebellion«, die der Täter von Toronto beschwor, oder für den »Krieg gegen Frauen«, den Elliot Rodger in Isla Vista führen wollte.

All diese Täter stehen stellvertretend für eine Gruppe junger Männer, die in einer gewaltsamen Revolution gegen die »Welt der Frauen« ihre Erlösung suchen. Rodger ist ihr Vorreiter. Dass er in der *chan*-Kultur verehrt wird, lässt Zweifel aufkommen an der These, dass es in den Foren um das harmlose, rein gedankliche Überschreiten kultureller Grenzen gehe. Vielmehr entsteht der Eindruck, dass sich hinter dem rüden Humor, der in den Foren gepflegt wird, ein gefährliches Weltbild versteckt. Und dieses besteht nicht nur aus dem Selbstmitleid gewaltbereiter Jungesellen, sondern ebenso aus rassistischem und antisemitischem Denken. Oftmals geht das eine mit dem anderen einher.

Besonders der Fall William Atchisons, der angibt, von Elliot Rodger zu seinem Attentat in seiner ehemaligen Highschool inspiriert worden zu sein, zeigt, wie die