



Struktureller Rassismus und digitale Gewalt – Kontinuitäten und gegenwärtige Ausdrucksformen im postdigitalen Zeitalter

Zusammenfassung des Vortrags von Prof. Dr. Cora Bieß (06.10.2026)

Online-Vortragsreihe „Was steckt dahinter – Codes, Narrative und Ideologien erkennen und einordnen“

Zur Nutzung im Rahmen der Fortbildung „Haltung zeigen -sicher handeln“ - Bitte nicht an Dritte weitergeben!!!

Kurzzusammenfassung

Analoges und Digitales lassen sich im postdigitalen Zeitalter kaum noch trennen: Kinder und Jugendliche wachsen in einer mediatisierten Welt auf, in der vernetzte Öffentlichkeiten Dialog und Solidarität ermöglichen, zugleich aber zum Austragungsort von Konflikten und Gewalt werden. Digitale Gewalt zeigt sich nicht nur in dem, was sichtbar ist – Hass und Hetze in Kommentarspalten, Memes, Videos –, sondern wird durch unsichtbare Strukturen wie Codes, Algorithmen, Trainingsdaten und profitorientierte Plattformen erst ermöglicht und geprägt. Rassistische, antisemitische und sexistische Denkmuster setzen sich dabei als Kontinuitäten fort: in verzerrter Software, in Schönheitsidealen, in codierten Zeichen und in globalen Ausbeutungsverhältnissen. Wirksame Prävention muss deshalb auf mehreren Ebenen ansetzen und darf Medienkompetenz nicht auf die individuelle Ebene verengen.

Relevante Narrative

Mehrere Deutungsmuster erschweren den Blick auf digitale Gewalt. Das erste lautet, Technik sei neutral. Als Gegenbeispiel dient die frühe Phase der Videokonferenzen, in der die Gesichter Schwarzer Menschen immer wieder hinter dem virtuellen Hintergrund verschwanden. Offiziell wurde dies mit geringerer Lichtreflexion und schwächeren Kontrasten erklärt. Die Gegenperspektive fragt, wer die Trainingsdaten zusammengestellt hat und wer im Entwicklungsteam saß: Arbeiten überwiegend weiße Menschen und fehlt es an Vielfalt, schreibt sich dies als Bias in die Technik ein. Technik ist nicht wertfrei, sondern trägt die Perspektiven derer in sich, die sie entwickeln.

Das zweite Narrativ verlagert die Verantwortung allein auf die Einzelnen: Wer eine App oder ein Werkzeug missbrauche, entscheide das schließlich selbst. Dem steht entgegen, dass Nutzende kaum Einfluss darauf haben, was ihnen ein Algorithmus zeigt, und dass niedrigschwellig verfügbare Anwendungen – etwa Apps zur Erstellung von Deepnudes – Gewalt gerade unter Jugendlichen begünstigen. Ein drittes Muster ist die Verharmlosung: Als Beispiel dient die massenhafte Verbreitung sexualisierter Gewaltdarstellungen über einen KI-Chatbot, die vom Betreiber als „Spaß“ gerahmt wurde. Die Forderung nach Regulierung wurde als „linke Cancel Culture“ und Angriff auf die Meinungsfreiheit abgewehrt. Hinzu kommt die Darstellung von „Looksmxing“ als harmloser Selbstoptimierung sowie eine IQ-Fixierung in der Tech-Industrie, die als Eugenik in neuem Gewand beschrieben wird. In ihrer Zuspitzung zeigt sie sich in der Zukunftsvision des Cyborgs, in der sich Faschismus und Rassismus mit Technikglauben verbinden und Macht bei der Tech-Industrie bündelt.

Historischer Kontext und Kontinuitäten aus dem NS

Digitale Phänomene entstehen nicht im luftleeren Raum, sondern in Denkmustern und Kategorienbildungen, die in der analogen Welt bereits gefestigt waren. Beim Looksmxing, das

vor allem in der Manosphere an männlich gelesene Personen gerichtet ist, werden Gesichtszüge und Abstände „optimiert“. Dahinter stehen weiße, durchtrainierte Idealkörper und Proportionen, die sich an arischen Gesichtsformen orientieren – eine Kontinuität von der NS-Zeit bis heute. Auch Beautification-Filter, die Gesichter an weiße, schlanke Normvorstellungen anpassen, prägen das Aufwachsen junger Menschen, die diesem Ideal nicht entsprechen. Mit Verweis auf Rainer Mühlfeld wird die Rückkehr der Eugenik thematisiert. Die Affenrufe in Fußballstadien finden ihre Fortsetzung in Affen-Emojis, und das Zeichen der SS taucht als Doppelblitz in Kommentarspalten auf. Koloniale Kontinuitäten zeigen sich in der Ausbeutung von Ressourcen und von Arbeitskräften im Globalen Süden. Deepfakes wurden zunächst fast ausschließlich für pornografische Inhalte entwickelt und gegen Frauen und weiblich gelesene Personen eingesetzt – eine sexistische Pfadabhängigkeit, die bis heute wirkt.

Relevante Codes und Symbole

In Emojis, GIFs und Memes stecken häufig Kodierungen rassistischer, sexistischer und anderer diskriminierender Art. Affen-Emojis können, kontextabhängig, rassistische Deutungen transportieren; zwei Blitze stehen als Zeichen für die SS und werden unter verschiedenen Beiträgen immer wieder gepostet. Auch Hashtags, die Menschen auf ein einzelnes Merkmal reduzieren, und KI-generierte Songs mit rassistischen Inhalten – ein 2024 erschienener Song eroberte schnell die Charts und wurde zum Jugendphänomen – gehören dazu. Begriffe wie „Looksmxing“ transportieren Ideologien, die auf den ersten Blick nicht als rassistisch oder antisemitisch erkennbar sind. Für die pädagogische Arbeit stellt sich die Frage, ab wann kulturelle Gewalt beginnt: wenn der Code erkannt und entschlüsselt wird oder bereits mit dem Zeichen selbst.

Begriffsklärung

Das postdigitale Zeitalter ist geprägt von dauerhafter Konnektivität, Plattformökonomien, Daten als zentraler Ressource, algorithmischen Entscheidungsprozessen und KI. Es ist ambivalent: Es ermöglicht Partizipation und Solidarität über Grenzen hinweg, aber auch Desinformation, Deepfakes und Machtverschiebungen zu Plattformbetreibern. Als Gewaltverständnis dient Johan Galtungs Gewaltdreieck aus direkter, struktureller und kultureller Gewalt, das hier auf das Digitale übertragen wird. Direkte Gewalt umfasst Hass, Hetze, Diffamierung, Drohung und Cybermobbing. Strukturelle Gewalt meint Infrastrukturen, Codes und Algorithmen, die Gewalt ermöglichen. Kulturelle Gewalt zeigt sich in Kommunikationsformen, die Gewalt verharmlosen oder codieren. Der Feed ist die individuell kuratierte Abfolge von Inhalten; Shadow Banning bezeichnet das Drosseln der Reichweite einzelner Inhalte, etwa über Schlagwörter, ohne dass Betroffene dies bemerken, Shadow Promoting das gezielte Hochspülen anderer. Weitere Begriffe sind Doxing (Veröffentlichung privater Inhalte), Deepfakes, Warfluencer:innen (Kriegsberichterstattung in sozialen Medien), Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Bias.

Aktuelle Relevanz und Gegenwartsbezug

Der Unterschied zwischen analog und digital wird am Beispiel von Kriegstagebüchern deutlich. Die Tagebücher Anne Franks wurden erst Jahre nach ihrer Auffindung veröffentlicht, pädagogisch eingeordnet und von Fachkräften begleitet. Warfluencer:innen aus Gaza oder der Ukraine teilen ihren Kriegsalltag dagegen in Echtzeit mit riesigem, oft jungem Publikum – kaum begleitet von Einordnung oder Hintergrundwissen. Hinzu kommen algorithmisch kuratierte Feeds, die jungen Menschen sehr unterschiedliche Inhalte zeigen, sowie Shadow Banning gegen marginalisierte und aktivistische Stimmen, während andere Perspektiven bis zur Omnipräsenz verstärkt werden. Die Diskurse sind damit nicht neutral, sondern werden durch unsichtbare Codes beeinflusst.

Gefahren

Genannt werden unter anderem: Verbreitung rassistischer, antisemitischer und sexistischer Ideologien in scheinbar harmlosen Formaten; Industrialisierung von Gewalt durch Trollfabriken, KI-Chatbots und großflächige Desinformationskampagnen; sexualisierte Gewalt durch Deepfakes, die niedrigschwellig verfügbar sind; Verunsicherung darüber, was wahr und was gefälscht ist; Echokammern und Filterblasen; das gezielte Zum-Schweigen-Bringen marginalisierter Gruppen; das Ausgrenzen von Menschen nach einer einzelnen Kategorie im Sinne von Ingroup und Outgroup. Strukturell wirken außerdem Datenmacht der Tech-Industrie, hoher Energie- und Ressourcenverbrauch, schlecht bezahlte Contentmoderation und Datenlabeling im Globalen Süden ohne psychosoziale Unterstützung sowie im Extremfall Internet-Shutdowns, die auch kritische Infrastruktur treffen. Dass belastende Inhalte in Europa weniger sichtbar werden, ist eine Gewaltverschiebung, keine Gewaltreduktion.

Handlungsempfehlungen

Auf der sichtbaren Ebene gilt es, Gesprächs- und Reflexionsräume über Gewalt zu öffnen, geschützte Räume analog wie digital zu stärken und digitale Zivilcourage zu fördern. Wichtig ist es, bei Missverständnissen zunächst nachzufragen statt zu unterstellen, Kommunikation bei Bekanntheit der Beteiligten ins Analoge zu verlagern, Personen und Positionen zu trennen und gemeinsam zu klären, wie man miteinander kommunizieren möchte, etwa durch Netiquetten oder Community Guidelines. Bei Doxing ist eine öffentliche und persönliche Entschuldigung ein wichtiger Schritt. Mit Jugendlichen gelingt der Einstieg über Positionslinien („Ist das Gewalt?“), die Debatten und Beispiele aus ihrer Lebenswelt hervorbringen. Dabei gelten die Jugendlichen als Expert:innen ihrer eigenen Lebenswelt; Reflexion ersetzt Belehrung. Besonders greifbar wird die strukturelle Ebene, wenn Deepfakes thematisiert werden: Der Hinweis, dass die Technologie zunächst nur auf weiblichen Körpern funktionierte, verdeutlicht ihre sexistische Prägung.

Auf der strukturellen Ebene werden antidiskriminierende KI-Standards, Diversität in Tech-Teams, Monitoring, Widerspruchsrechte, transparente und quelloffene Algorithmen, wirksame Sanktionen gegen Plattformen (Digital Services Act) und die finanzielle Förderung zivilgesellschaftlicher Bildungsarbeit genannt. Leitbilder sind „Ethics by Design“, „Peace by Design“ und „Kinderrechte by Design“, also Folgenabschätzung und Gemeinwohlorientierung schon in der Entwicklung. Digitale Souveränität, etwa durch den Digital Independence Day und quelloffene Plattformen, sowie nachhaltige Ansätze wie die Nutzung der Abwärme von Rechenzentren ergänzen dies. Gewaltreduktion soll zudem global gedacht werden, einschließlich Ressourcenabbau und ausgelagerter Moderation.

Spezialaspekt: Konflikteskalation im postdigitalen Raum

Friedrich Glasls Eskalationsmodell mit neun Stufen in drei Phasen (Win-win, Win-lose, Lose-lose) wurde auf digitale Konflikte übertragen: von der Verhärtung durch Missverständnisse in Posts über Doxing, öffentliches Labeln, Shadow Banning und Trollfabriken bis hin zu globalen Desinformationskampagnen, Cyberkrieg und Internet-Shutdown. Der Konflikt ist dabei nicht nur sozial, sondern auch materiell, denn Server, Energie und Rohstoffe haben ökologische und globale Folgen. Der Weg zurück in die Deeskalation ist möglich, aber schwieriger als die Eskalation. Das Modell stößt an Grenzen, weil Konflikte im Digitalen selten symmetrisch sind: Der Tech-Industrie stehen sehr unterschiedliche Zivilgesellschaften gegenüber. Ergänzend wird auf ein dreidimensionales Machtverständnis („Faces of Power“) verwiesen, das sichtbare Spaltung, unsichtbare Algorithmen und Bias sowie die verborgenen Kontinuitäten und Pfadabhängigkeiten unterscheidet und auf jeder Ebene Ansatzpunkte für Friedensförderung benennt.

Abschlussstatement

Wer Rassismus und digitale Gewalt wirksam begegnen will, muss das Zusammenspiel von direkten Interaktionen und den Strukturen betrachten, die sie begünstigen oder rassistische Prämissen bereits enthalten. Technik ist nicht neutral, und Medienkompetenz allein auf individueller Ebene genügt nicht. Für Multiplikator*innen bedeutet das, die Strukturen der digitalen Lebenswelt junger Menschen zu verstehen, Jugendliche als Expert*innen ihrer Lebenswelt ernst zu nehmen und gemeinsam zu reflektieren, wo sich alte Denkmuster in neuen Formen fortsetzen.