

Hannah Ochel | Isabella Reisch<sup>1</sup>

## Antisemitismus in der Jugendkultur

Freizeitliche Begegnungsorte von Antisemitismus und Jugend.

Wie kann Bildungsarbeit an diesen Orten präventiv wirksam werden?

Antisemitismus und dessen Verbreitung wird auch heute noch vorwiegend in der rechten Szene verortet, in der sich die klassischen Formen des Antisemitismus, wie der rassistische Antisemitismus, deutlich zeigen. Durch diese Fokussierung auf klassische Formen des Antisemitismus im rechts-extremen Milieu geht nicht nur der Blick auf die verschiedenen Orte, die zur Verbreitung des Antisemitismus beitragen, sondern auch das Bewusstsein über die verschiedenen und mitunter sehr differenzierten Erscheinungsformen des aktuell in der Gesellschaft präsenten Antisemitismus verloren: konkret etwa hinsichtlich des israelbezogenen Antisemitismus oder des Schuldabwehrantisemitismus.<sup>2</sup>

Obwohl Antisemitismus in der Jugendkultur und in den damit verbundenen Orten wie der Musikkultur, dem Internet oder auch dem Mannschaftssport wie Fußball bereits bekannt war, erhalten diese Phänomene erst in den letzten Jahren eine größere Aufmerksamkeit innerhalb der Forschungslandschaft.<sup>3</sup> Antisemitische Attacken gehen zu 44 % von Jugendlichen aus, was zeigt, wie konkret antisemitistische Einstellungen werden können, wenn sie durch ein fehlendes Bewusstsein keine Beachtung finden.<sup>4</sup> In einer heteronormen Gesellschaft nutzen Jugendliche im Prozess der Selbstfindung Identifikationsangebote, um sich von einer erwachsenen Welt abzugrenzen, und drücken eigene Positionen und Inhalte durch Symbole wie ihren Musikkonsum, Kleidungsstil und auch durch die Sprache aus.

Mitunter werden antisemitistische Inhalte zu Inhaltsangeboten, die eine Abgrenzungsmöglichkeit gegenüber einer erwachsenen und politischen Erinnerungskultur versprechen. Dabei wird der

Entwicklungsprozess der Jugendlichen zur eigenen Identität deutlich, der neben den Abgrenzungstendenzen auch von einer Ausbildung der eigenen Reflexionsfähigkeit und einer Entwicklung der eigenen politischen Meinung geprägt ist.

Präventions- und Bildungsarbeit, die zu einer Reflexion von Antisemitismen führt, kann in dieser Phase fruchtbar werden und verhärteten antisemitischen Einstellungen vorbeugen. In dem folgenden Artikel soll es daher nicht nur um die Orte und Formen von Antisemitismus in der Jugendkultur gehen, sondern auch um die Frage, wie Bildungsarbeit präventiv agieren kann.

### Ein Alltag im digitalen Raum

Der digitale Raum ist im Hinblick auf die Jugendkultur besonders wichtig, da sie sich einen Großteil ihrer Zeit in diesem Raum bewegen.<sup>5</sup>

Digitale Strukturen prägen die Jugendlichen in ihrem Alltag, was ihnen zum einen eine freie und autonome Selbstverwirklichung, einen schnellen Zugriff auf Informationen und Wissen und auch einen weiteren Beziehungs- und Freundschaftskreis ermöglicht.<sup>6</sup> Zum Beispiel können Jugendliche sich individuell vernetzen, bekommen Anerkennung durch positives Feedback, leben sich kreativ aus und können sich durch das Abspeichern und Auslagern von Wissen besser daran erinnern. Zum anderen hat die Alltagswelt im digitalen Raum auch negative Schlagsseiten, da durch die Angst zu versagen, etwas zu verpassen (*FOMO – the fear of missing out*), durch ständige Vergleiche und dadurch entstehende Unzufriedenheit und durch Cybermobbing und Streit aufgrund schriftlicher Kommunikation digitaler Stress entstehen kann.<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Hannah Ochel und Isabella Reisch sind Studentinnen der Katholischen Theologie an der Universität Tübingen. Dieser Beitrag ist im Kontext einer Seminararbeit zum Hauptseminar »Wie umgehen mit Antisemitismus und Islamfeindlichkeit? Interreligiöse Kompetenz als Bildungsaufgabe der Theologie« (SoSe 2022) unter der Betreuung von Valesca Baert-Knoll entstanden.

<sup>2</sup> Vgl. Baier, Jakob (2022): Antisemitismus im deutschsprachigen Gangsta-Rap. Zur Geschichte und Gegenwart eines (sub-)kulturellen Phänomens, in: Baier, Jakob; Grimm, Marc (Hg.): Antisemitismus in Jugendkulturen. Erscheinungsformen und Gegenstrategien (Antisemitismus und Bildung), Frankfurt am Main, S. 11.

<sup>3</sup> Vgl. ebd. S. 7.

<sup>4</sup> Vgl. ebd. S. 10.

Auch Religionsgemeinschaften nutzen den digitalen Raum, da Religion immer von zeitgenössischen Medien mitgestaltet wird und die Nachfrage nach digitalen Angeboten steigt. Dabei verschiebt sich auch die kirchliche Autorität, da es eine Pluralität an religiösen Meinungen gibt, die nicht mehr nur von den etablierten Religionen geteilt werden.<sup>8</sup> Wenn Jugendliche sich in ihrem Alltag Sinnfragen stellen, dann werden sie die Antworten darauf vorwiegend in dem ihnen vertrauten digitalen Raum suchen und auf ein breites Spektrum an Antworten treffen, die sie für sich abwägen müssen. Dabei treffen sie auch auf versteckte Antisemiten, da es durch die enge digitale Vernetzung und hohe Geschwindigkeit einfacher denn je geworden ist, Antisemitismus im Netz zu verbreiten.

Dabei ist zu beachten, dass das Netz nicht den Hass erzeugt, sondern ihn *nur* widerspiegelt. Das Netz ist ein riesiger Kommunikationsraum und dient als Multiplikator von schneller, multipler, globaler, unkontrollierbarer Verbreitung und Rezeption von Hass. Durch zustimmende Kommentare wird eine Identifikationsbasis geschaffen, bei der man gleichzeitig durch simulierte Privatheit und Anonymität ein Gefühl der Sicherheit und Distanz durch Körperlosigkeit hat. Während Antisemitismus im digitalen Raum häufig vor allem in den bekannten *Social-Media*-Plattformen wie *YouTube* oder *Twitter* verortet wird, bleiben *Gaming*-Plattformen und die dortige Vernetzung und Radikalisierung durch *Ego-Shooter*-Spiele häufig zu wenig beachtet.<sup>9</sup> Dabei sollte die Rolle von *Gaming*-Plattformen für die Radikalisierung im Netz nicht unterschätzt werden. Das zeigen verschiedene Anschläge, deren Attentäter nicht nur Games

wie *Counter Strike* spielten, sondern sich auch untereinander über die Gaming-Plattform *Steam* vernetzt hatten.<sup>10</sup> Dies trifft beispielsweise auf den Attentäter Stephan B. zu, der 2019 seinen Anschlag auf die Synagoge in Halle in gamifizierter Form ausführte, indem er ihn aus der Ego-Perspektive streamte und gemäß den Parametern eines Spiels kommentierte.<sup>11</sup> Das potentielle Ausmaß der gefährlichen Folgen des unkontrollierten Hasses im Netz wird an diesem Beispiel besonders deutlich.

### Antisemitismus in der *Gaming* Szene

Die *Gaming*-Plattform Steam gehört mit rund einer Milliarde Nutzer:innen zu den populärsten Spieleplattformen, die bereits ab einem Alter von 13 Jahren zum Spielen und zur sozialen Vernetzung genutzt werden kann.<sup>12</sup> Nutzer:innen haben ein individualisiertes Profil, auf dem sie verschiedene Inhalte von sich preisgeben und durch das sie sich untereinander vernetzen können. Je höher der eigene finanzielle und zeitliche Einsatz in das *Gaming* ist, desto höher ist dabei die eigene Authentizität in der Community.<sup>13</sup>

Die Verbreitung von Inhalten, die auch unterschiedliche Formen des Antisemitismus enthalten können, funktioniert dabei immer in einer codierten Verknüpfung von Text- und Bildzeichen.<sup>14</sup> Die *Meme*-Kultur eignete sich durch sich permanent erneuernde Bild und Bild-Text-Kombinationen gut, um antisemitische Motive zu teilen, nachzuahmen und zu *remixen*, da die Bezugnahme auf bestimmte Motive für sie kennzeichnend ist.<sup>15</sup> *Memes* sind in dieser Folge zu zentralen Bestandteilen von extrem rechter Propaganda geworden.

5 Vgl. Leven, Eva-Maria; Palkowitsch-Kühl, Jens (2020): Schülerinnen und Schüler in ihrer digitalen Welt. in: Kropac, Ulrich (Hg.): Handbuch Religionsdidaktik, Stuttgart, S. 128.  
6 Vgl. ebd., S. 129f.  
7 Vgl. ebd., S. 130.  
8 Vgl. ebd., S. 130.  
9 Vgl. Hunold, Markus; Penke, Niels (2022): Let's play Auschwitz. Gamifizierter Antisemitismus in der Steam-Community, in: Baier, Jakob; Grimm, Marc (Hg.):

Antisemitismus in Jugendkulturen. Erscheinungsformen und Gegenstrategien (Antisemitismus und Bildung), Frankfurt am Main, S. 118.

10 Vgl. ebd., S. 118.  
11 Vgl. ebd., S. 121f.  
12 Vgl. ebd., S. 119.  
13 Vgl. ebd., S. 120.  
14 Vgl. ebd., S. 120f.  
15 Vgl. ebd., S. 121.

Auch Religionsgemeinschaften nutzen den digitalen Raum, da Religion immer von zeitgenössischen Medien mitgestaltet wird und die Nachfrage nach digitalen Angeboten steigt. Dabei verschiebt sich auch die kirchliche Autorität, da es eine Pluralität an religiösen Meinungen gibt, die nicht mehr nur von den etablierten Religionen geteilt werden.<sup>8</sup> Wenn Jugendliche sich in ihrem Alltag Sinnfragen stellen, dann werden sie die Antworten darauf vorwiegend in dem ihnen vertrauten digitalen Raum suchen und auf ein breites Spektrum an Antworten treffen, die sie für sich abwägen müssen. Dabei treffen sie auch auf versteckte Antisemiten, da es durch die enge digitale Vernetzung und hohe Geschwindigkeit einfacher denn je geworden ist, Antisemitismus im Netz zu verbreiten.

Dabei ist zu beachten, dass das Netz nicht den Hass erzeugt, sondern ihn *nur* widerspiegelt. Das Netz ist ein riesiger Kommunikationsraum und dient als Multiplikator von schneller, multipler, globaler, unkontrollierbarer Verbreitung und Rezeption von Hass. Durch zustimmende Kommentare wird eine Identifikationsbasis geschaffen, bei der man gleichzeitig durch simulierte Privatheit und Anonymität ein Gefühl der Sicherheit und Distanz durch Körperlosigkeit hat. Während Antisemitismus im digitalen Raum häufig vor allem in den bekannten *Social-Media*-Plattformen wie *YouTube* oder *Twitter* verortet wird, bleiben *Gaming*-Plattformen und die dortige Vernetzung und Radikalisierung durch *Ego-Shooter*-Spiele häufig zu wenig beachtet.<sup>9</sup> Dabei sollte die Rolle von *Gaming*-Plattformen für die Radikalisierung im Netz nicht unterschätzt werden. Das zeigen verschiedene Anschläge, deren Attentäter nicht nur Games

wie *Counter Strike* spielten, sondern sich auch untereinander über die Gaming-Plattform *Steam* vernetzt hatten.<sup>10</sup> Dies trifft beispielsweise auf den Attentäter Stephan B. zu, der 2019 seinen Anschlag auf die Synagoge in Halle in gamifizierter Form ausführte, indem er ihn aus der Ego-Perspektive streamte und gemäß den Parametern eines Spiels kommentierte.<sup>11</sup> Das potentielle Ausmaß der gefährlichen Folgen des unkontrollierten Hasses im Netz wird an diesem Beispiel besonders deutlich.

### Antisemitismus in der *Gaming* Szene

Die *Gaming*-Plattform Steam gehört mit rund einer Milliarde Nutzer:innen zu den populärsten Spieleplattformen, die bereits ab einem Alter von 13 Jahren zum Spielen und zur sozialen Vernetzung genutzt werden kann.<sup>12</sup> Nutzer:innen haben ein individualisiertes Profil, auf dem sie verschiedene Inhalte von sich preisgeben und durch das sie sich untereinander vernetzen können. Je höher der eigene finanzielle und zeitliche Einsatz in das *Gaming* ist, desto höher ist dabei die eigene Authentizität in der Community.<sup>13</sup>

Die Verbreitung von Inhalten, die auch unterschiedliche Formen des Antisemitismus enthalten können, funktioniert dabei immer in einer codierten Verknüpfung von Text- und Bildzeichen.<sup>14</sup> Die *Meme*-Kultur eignete sich durch sich permanent erneuernde Bild und Bild-Text-Kombinationen gut, um antisemitische Motive zu teilen, nachzuahmen und zu *remixen*, da die Bezugnahme auf bestimmte Motive für sie kennzeichnend ist.<sup>15</sup> *Memes* sind in dieser Folge zu zentralen Bestandteilen von extrem rechter Propaganda geworden.

5 Vgl. Leven, Eva-Maria; Palkowitsch-Kühl, Jens (2020): Schülerinnen und Schüler in ihrer digitalen Welt. in: Kropac, Ulrich (Hg.): Handbuch Religionsdidaktik, Stuttgart, S. 128.  
6 Vgl. ebd., S. 129f.  
7 Vgl. ebd., S. 130.  
8 Vgl. ebd., S. 130.  
9 Vgl. Hunold, Markus; Penke, Niels (2022): Let's play Auschwitz. Gamifizierter Antisemitismus in der Steam-Community, in: Baier, Jakob; Grimm, Marc (Hg.):

Antisemitismus in Jugendkulturen. Erscheinungsformen und Gegenstrategien (Antisemitismus und Bildung), Frankfurt am Main, S. 118.

10 Vgl. ebd., S. 118.  
11 Vgl. ebd., S. 121f.  
12 Vgl. ebd., S. 119.  
13 Vgl. ebd., S. 120.  
14 Vgl. ebd., S. 120f.  
15 Vgl. ebd., S. 121.

Sowohl die Verwendung antisemitischer Codes als auch die Bedeutung von *Memes* lassen sich anhand des Anschlags auf die Synagoge in Halle erkennen. Stephan B. streamte den Anschlag unter anderem, da das Bildmaterial eine Voraussetzung für die Entstehung von *Memes* ist. Der im März desselben Jahres von Brenton T. in Christchurch verübte Anschlag auf die Besucher zweier Moscheen diente Stephan B. als Vorbild, da das Video des Anschlages durch eine schnelle Verbreitung viral ging und die durch Montagen entstandenen *Memes* weltweit für weitere Terror-Aufrufe genutzt wurden.<sup>16</sup>

*Memes* von Anschlägen sollen nicht nur reproduziert werden, sondern zielen mit ihrem Aufforderungscharakter auf eine Partizipation oder Nachahmung ab.<sup>17</sup> Beispiel eines antisemitischen Codes ist der Name *spilljuice*, was *Kill Jews* meint und der verwendete Name des *Twitch*-Accounts war, über den der Anschlag auf Halle gestreamt wurde.<sup>18</sup> Das von Stephan B. formulierte *Achievement*, was in Computerspielen ein Ziel oder eine Auszeichnung für die erfolgreich ausgeführte Handlung meint, hieß *Annuda Shoa/ Kill 6 Jews*, meint *another Shoa* und spielt zugleich auf die Ermordung von sechs Millionen Juden und Jüdinnen in der *Schoah* an.<sup>19</sup>

Wie bereits bei den *Memes* sind auch diese Codes klare Aufforderungen zur eigenen gewalttätigen Partizipation und fordern eine Wiederholung des Massenmordes der *Schoah*. In Foren, in denen es zu codierten Terror-Aufrufen durch Abkürzungen wie *GTKRWN (Gas the Kikes – Race War Now)* kommt, wird zudem der Holocaust gelehnt oder verherrlicht, ohne dass durch Kommentare Kritik daran geübt wird.<sup>20</sup>

Neben solchen Codes und *Memes* kann auch das *Nicknaming* oder das Profilbild zum Bekenntnis einer antisemitischen Weltanschauung werden und Hinweise an die Community geben, wodurch sich unabhängig von der Aktivität des Profils Gleichgesinnte finden können.<sup>21</sup> Auf *Steam* finden sich erschreckend viele antisemitische *Nicknames*, die entweder codiert oder unmissverständlich und offen Bezug zu antisemitischen Motiven nehmen. Zu Letzteren gehören Namen wie *Jewhunter*, zu Deutsch *Judenjäger*.<sup>22</sup>

Gerne werden auch historische Personen oder deren Schauspieler als Profilbild verwendet. Beispielsweise Hans Landa, welcher von Christoph Waltz im Film *Inglorious Bastards* (2009) gespielt wird und ein SS-Standartenführer im Dritten Reich war.<sup>23</sup> Landa ist einer der populärsten Figuren auf *Steam*, welche von über sechshundert User:innen genutzt wird. Die Figur vereint Intelligenz und Boshaftigkeit, bietet viel antisemitisches Identifikationspotential, und User:innen können sich auf die Fiktivität der Figur berufen und die Wahrscheinlichkeit, gemeldet zu werden, so verringern.<sup>24</sup> Dadurch werden unterschiedliche historische Personen – unter anderem auch des SS-Gruppenführers Hermann Fegelein, als *Flegelein* – memefiziert und ikonisiert.<sup>25</sup>

Auch bekannte Opfer wie Anne Frank und das Gedenken an sie werden verspottet, beispielsweise durch *Nicknames* wie *Anne Schrank*, Profilbilder mit Aschehaufen oder der eigenen Wohnortsangabe am Ort ihrer Ermordung, dem Konzentrationslager Bergen-Belsen.<sup>26</sup> Viele machen ihre antisemitische Haltung auch durch Anmerkungen zu Anne Franks Leben im Versteck mit Sätzen wie *Playing hide and seek since 1942 < 3*

16 Vgl. Baeck, Jean-Philipp; Speit, Andreas (2020): Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat, in: Dies. (Hg.): Rechte Egoshoooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat, Berlin, S. 10ff.

17 Vgl. Hunold, Markus; Penke, Niels (2022): Let's play, S. 123.

18 Vgl. ebd., S. 122.

19 Vgl. ebd., S. 123.

20 Vgl. ebd., S. 128.

21 Vgl. ebd., S. 124.

22 Vgl. ebd., S. 124.

23 Vgl. ebd., S. 124.

24 Vgl. ebd., S. 125.

25 Vgl. ebd., S. 126.

26 Vgl. Hunold, Markus; Penke, Niels (2022): Let's play, S. 126.

klar.<sup>27</sup> Dadurch wird ihr Leben im Versteck und das ihr widerfahrene Leid in ein Spiel umgedeutet und verspottet.

*Memes* und Fotomontagen verwenden historisches Material und geben dem alten Antisemitismus eine neue Ästhetik, indem sie die Motive mit Begriffen und Bildern aus der Werbung oder Popkultur verknüpfen. Zum Beispiel wird das historische Foto Anne Franks so verändert, dass sie einen Pullover mit der Aufschrift *COOLEST JEW IN THE SHOWER ROOM* trägt und der Beitrag mit *Die Ofenfrische* titulierte, wobei Dr. Oetkers Pizzawerbung und H&Ms *coolest monkey in the jungle* Shirt zur Degradierung genutzt wird.<sup>28</sup> Oder die Spielfigur Wario aus dem Spiel *Super Mario*, die bereits durch die anfängliche Charakterisierung als geldgierig und durch ihre Darstellungsweise antisemitischen Stereotypen entspricht, wird mit Goldstücken und Davidstern auf der Mütze erweitert und in *Jewrio* umbenannt.<sup>29</sup> All diese Beispiele verdeutlichen die vielfältigen Möglichkeiten und enorme Dynamik, die der digitale Raum für die Tradierung und Radikalisierung antisemitischer Weltanschauungen bietet, indem sie mittels einer modernen und medialen Ästhetik bleibend attraktiv gemacht werden.

*Steam* sieht sich nicht verpflichtet, gegen die menschenfeindlichen Äußerungen und Praktiken vorzugehen, da sie keinerlei Eigeninitiative bei der Löschung von Profilen, Gruppen oder Kritik zeigt und User:innen vielfältige Möglichkeiten bietet, sich selbst antisemitisch zu repräsentieren.<sup>30</sup> Solange es zu keiner umfangreichen Problematisierung oder Unterbindung des Antisemitismus, der Gewaltaufrufe und der weiteren menschenverachtenden Beiträge kommt und inaktive Profile

weiterhin einsehbar bleiben, trägt die Spieleplattform *Steam* zur Normalisierung von Menschenfeindlichkeit und Antisemitismus bei.

### Gangsta-Rap

Gegen Ende der 1990er begann sich der *Battle Rap* in Deutschland zu etablieren, für den eine hypermaskuline Selbstinszenierung, sprachliche Tabubrüche und moralische Grenzüberschreitungen charakteristisch sind.<sup>31</sup> Im Zuge der Digitalisierung der 2000er erhöhte sich durch das Internet der Resonanzraum, sodass der Rap bereits 2010 zu einem der lukrativsten Genres der deutschen Musikszene gehörte.<sup>32</sup>

Trotz früherer Berichte über Antisemitismus im Rap begann die breite öffentliche Debatte erst 2018 durch die Teilnahme und Verleihung des *ECHOs* an *Kollegah* (Felix Blume) und Farid Bang (Farid al-'Abdalāwī) und ihr Album *JBG3 Jung, Brutal, Gutaussehend 3*.<sup>33</sup> Dieses Album enthielt im Bonustrack *0815* eine Zeile, in der der Körper als »definiert als von Auschwitz-Insassen«<sup>34</sup> glorifiziert und zugleich verhöhnt wurde. Obwohl sich bereits vor der Preisverleihung aufgrund der antisemitischen Inhalte des Tracks eine öffentliche Diskussion entfacht hatte, wurden die Rapper nach einer Prüfung des *ECHO*-Beirates nicht von ihrer Teilnahme ausgeschlossen und gewannen den Preis in der Kategorie Rap. Nachdem sich Campino, der Sänger der *Toten Hosen*, am Abend der Preisverleihung kritisch zu den frauenfeindlichen, rechts-extremen, homophoben und antisemitischen Inhalten und deren Grenzen geäußert hatte, nutzte Kollegah die Bühne der Preisverleihung, um ihn

27 Vgl. ebd., S. 127.

28 Vgl. ebd., S. 127.

29 Vgl. ebd., S. 127.

30 Vgl. ebd., S. 131.

31 Vgl. Baier, Jakob (2022): Antisemitismus im deutschsprachigen Gangsta-Rap, S. 20.

32 Vgl. ebd., S. 21.

33 Vgl. ebd., S. 17.

34 Vgl. ebd., S. 17.

35 Vgl. Stahmann, Christian (2018): »Wir Juden waren Ghetto, bevor es Hip-Hop gab.« (Oliver Polak) GangstaRap meets Auschwitz- und die Frage: Sind Felix Blume und (Farid al-'Abdalāwī antisemitisch?, in: ZfBeg 3/2018 (Antisemitismus. Altes Gift in neuen Schläuchen), S. 245–253.

36 Vgl. ebd., S. 246.

37 Vgl. ebd., S. 248.

38 Vgl. ebd., S. 251.

39 Vgl. ebd., S. 249.

und seine Kritik zu verunglimpfen.<sup>35</sup> In der Folge wurden einige *ECHOs* zurückgegeben, finanzielle Unterstützungen widerrufen und auf politischer Ebene kritisch Stellung bezogen, wodurch der Ruf des *ECHOs* nachhaltig beschädigt war und die Preisverleihung abgesetzt wurde.<sup>36</sup> Die umstrittene Zeile wurde in einer Interpretation von *genius.com* als metaphorischer Vergleich und somit als legitimes, musikalisches Stilmittel verharmlost.<sup>37</sup> Die Rapper wurden danach gemeinsam nach Auschwitz eingeladen, was sie aber nicht davon abhielt, ein Rechtfertigungsvideo zu veröffentlichen, das als *Ansage an BILD, RTL und Co* ein deutlich rassistisch, *jüdisches Cartoongesicht* zeigte.<sup>38</sup> Die bleibende Attraktivität des Tracks macht deutlich, dass antisemitische, rassistische, frauendiskriminierende und homophobe Inhalte im Rap nicht nur selbstverständlich sind, sondern auch von einem breiten Auditorium gehört werden und somit sogar in der Mitte der Gesellschaft verortet werden können.<sup>39</sup>

Neben den charakteristischen Grenzüberschreitungen verstehen sich die Rapper:innen selbst als Vermittler:innen von *street knowledge*, welche sie in ihren Liedtexten durch sogenannten *Real Talk* vermitteln.<sup>40</sup> Sie verorten sich und die von ihnen vermittelten Perspektiven am Rand der Gesellschaft und inszenieren sich dadurch als Gegengewicht zu den herrschenden, politischen Mächten. In dieser Verortung liegt ein Grund für die Offenheit antisemitistischer Narrative, da Antisemitismusprävention und die Erinnerungskultur an die *Schoah* und ihre Opfer als demgegenüber gesellschaftlich etablierter Konsens gelten.<sup>41</sup> In den Liedtexten werden dualistische Narrative aufgemacht,

die bewusst mit Gegensätzen wie oben und unten oder auch Freund und Feind arbeiten. Juden und Jüdinnen werden stereotypisierend als reich und herrschend in der oberen Schicht verortet, während Rapper:innen sich selbst als Teil der unteren Schicht verstehen. Durch diese Narrative wird die Erinnerungspolitik zur eigenen Belastung, beispielsweise im Schulunterricht, und die geäußerten *Meinungen* über Israel unterliegen einer von oben kommenden Verbotspolitik.

An dieser Stelle wird klar, warum gerade sekundäre Antisemitismen wie der Schuldabwehrantisemitismus oder der israelbezogene Antisemitismus stärker im Rap zu finden sind als die klassischen Formen, da sie zum einen eine Täter-Opfer-Umkehr erleichtern und zum anderen auch von Zuhörer:innen als Systemkritik verstanden werden. Die Grenze zwischen legitimer Kritik und als Kritik getarntem Antisemitismus kann fließend sein. Wenn aber durch die sogenannte *Kritik* Juden als solche angegriffen oder sie zu einer homogenen Einheit werden, die den altbekannten, antisemitischen Narrativen von Geldgier, Macht und Herrschaft entsprechen, ist die Grenze überschritten.<sup>42</sup>

Sekundäre Antisemitismen bedienen sich eines *Othering*, bei dem Jüd:innen und Israelis zu einer homogenen Gemeinschaft der *Anderen* werden und zugleich eine Wir-Gemeinschaft entsteht. Diese versteht sich als von der Erinnerungspolitik und dem politischen Geschehen in Israel als belastete und passive Opfergemeinschaft, während die Juden als Kollektiv von der Erinnerungspolitik profitieren, sie aktiv zu Verboten und den Konflikten in Israel beitragen.<sup>43</sup>

40 Vgl. Baier, Jakob (2022): Antisemitismus im deutschsprachigen Gangsta-Rap, S. 22.

41 Vgl. Messerschmied, Astrid (2022): Digitaler Fachtag: Die Suszeptibilität von Jugendlichen für Antisemitismus im Gangsta Rap und Möglichkeiten der Prävention, online verfügbar unter: <https://uni-bielefeld.cloud.panopto.eu/Panopto/Pages/Viewer.aspx?id=260e3091-afd3-479a-a0fe-ad3900af2476> [Zugriff: 03.10.2022].

42 Vgl. Schäfer, Peter (2022): Kurze Geschichte des Antisemitismus, München, S. 272.

43 Vgl. Hößl, Stefan (2022): »... denn ihr tötet meine Leute dort.« Gemeinschaftsbilder als Schlüsselkategorien antisemitismuskritischer Bildungsarbeit, in: Baier, Jakob; Grimm, Marc (Hg.): Antisemitismus in Jugendkulturen. Erscheinungsformen und Gegenstrategien (Antisemitismus und Bildung), Frankfurt am Main, S. 193ff.

Die Studie zur *Suszeptibilität von Jugendlichen für Antisemitismus im Gangsta Rap und Möglichkeiten der Prävention* der Uni Bielefeld von 2021 bestätigt, dass die jugendlichen Zuhörer:innen die codierten Formen des Raps durch antisemitisch aufgeladene Bilder nicht verstehen und Zeilen wie »Das hier ist junge Wut gegen die Politik von Tel Aviv« aus dem Song *Contraband* von Farid Bang und Snaga lediglich als politische Systemkritik wahrnehmen.<sup>44</sup> Gangsta-Rap wird aus der Perspektive der Jugendlichen als sozialkritisches Genre wahrgenommen, in dem die Rapper:innen authentisch auf gesellschaftliche Missstände hinweisen. Dabei werden die Grenzen zwischen Kunst und den realen Personen dahinter unklar. Zudem suchen Jugendliche während ihrer Neuorientierung in pluralen Gesellschaften nach klaren Kategorien, in die sich die Welt um sie ordnen lässt, und haben somit eine gewisse Affinität zu den manichäischen Weltbildern des Raps.

Wie die Bielefelder Studie zeigte, wird Rap weder primär von prekarierten noch ausschließlich von männlichen Jugendlichen konsumiert, weshalb für eine gelungene Präventions- und Bildungsarbeit der Antisemitismus und die Offenheit für antisemitische Narrative auch in den eigenen Reihen erkannt werden sollte.

### Vereinsfußball

Der Fußball, als populärster Breitensport in Deutschland, möchte offen und integrativ sein. Dennoch ist Antisemitismus als ein Alltagsphänomen im Fußball sehr verbreitet – der Vereinsfußball bietet antisemitischen Handlungen eine gute Plattform, da verbale Aggressionen und Transgres-

sionen unter den Mitspieler:innen oder auch anderen involvierten Personen anerkannt sind.<sup>45</sup> Dadurch kann Antisemitismus durch Worte und Aussagen zu einem Teil der gelebten Fußballkultur werden.

Gerade in den letzten Jahren hat es eine Ausbreitung des Antisemitismus im Fußball gegeben. Antisemitismus findet sich nun nicht nur innerhalb der Mannschaften, sondern vermehrt auch in den Fankulturen.<sup>46</sup> Physische Angriffe (*Fouls*) sind für den Fußball sehr typisch und geben den antisemitischen Handlungen neben der verbalen Ausübung auch die Möglichkeit, körperliche Angriffe zu etablieren. Die betroffenen Jugendlichen berichten, dass es auf diese antisemitischen Handlungen kaum Reaktionen von Hauptamtlichen gibt und diese Verhalten der Täter:innen eher unterstützen. Es handelt sich oft um einen stark israel-bezogenen Antisemitismus.

Die Jugendlichen haben unterschiedliche Umgangsstrategien, um antisemitische Äußerungen zu verhindern oder abzuschwächen. Die meisten verzichten darauf, jüdische Symbole, wie zum Beispiel eine Kette mit dem Davidstern, als Anhänger zu tragen. Hier sind es in vielen Fällen die Eltern, die ihre Kinder mit diesem Ratschlag oder Verbot beschützen wollen. Allerdings sehen die Jugendlichen dies durchaus kritisch: Das Tragen des Davidsterns ist für sie eine offene Selbstpositionierung zu ihrer Identität.<sup>47</sup> Viele ignorieren die antisemitischen Verbalaggressionen, indem sie versuchen, wegzuhören oder sich nichts anmerken zu lassen. Es ist für sie außerdem wichtig zu wissen, gegen wen sie ihr nächstes Spiel bestreiten,

44 Vgl. Zentrum für Prävention und Intervention im Kindes- und Jugendalter (ZPI): Die Suszeptibilität von Jugendlichen für Antisemitismus im Gangsta Rap und Möglichkeiten der Prävention, online verfügbar unter: <https://www.uni-bielefeld.de/fakultaeten/erziehungswissenschaft/zpi/projekte/antisemitismus-gangsta-rap/> [Zugriff: 03.10.2022].

45 Vgl. Beer, Florian; Grimm, Marc; Viso, Shahaar (2022): Erfahrungen von jungen Juden mit Antisemitismus im Vereinsfußball, in: Baier, Jakob; Grimm, Marc (Hg.): Antisemitismus in Jugendkulturen. Erscheinungsformen und Gegenstrategien (Antisemitismus und Bildung), Frankfurt am Main, S. 214.

46 Vgl. ebd., S. 209.

47 Vgl. ebd., S. 212.

da bei manchen der gegnerischen Mannschaften von vornerein klar ist, dass es Probleme und antisemitisch motivierte Handlungen geben wird. Bei solchen Begegnungen versuchen sich die Jugendlichen durch mentale Vorbereitung auf die verbale und physische Gewalt einzustellen oder auch die antisemitische Aggression zu antizipieren und für sich zu nutzen.

Eine weitere Umgangsstrategie ist die Gegenrede oder -wehr, diese wird jedoch von den meisten Jugendlichen am ineffizientesten angesehen, denn sie haben oft die Erfahrung gemacht, dass die Jugendlichen aus den gegnerischen Mannschaften sich nicht auf eine Diskussion oder rein verbalen Austausch einlassen, sondern schnell, auch körperlich aggressiv werden.<sup>48</sup>

### Welche Konsequenzen folgen für eine präventive Bildungsarbeit?

Antisemitismus ist häufig auch eine emotionale Haltung, die durch eine identitätsbezogene Selbstverortung in einer Wir-Gemeinschaft (zum Beispiel *Community* oder Fanggemeinschaft) gestärkt wird.<sup>49</sup> Daher darf die Wirkkraft von Emotionen in der Präventionsarbeit nicht unterschätzt werden und sollte eine emotionale Ebene einbeziehen. Antisemitismus ist als Querschnittsphänomen allgegenwärtig, relativ unabhängig von einem formalen Bildungsniveau und funktioniert zu großen Teilen durch Selbst- und Fremdidentifikation.<sup>50</sup> Dabei ist die scheinbar homogene Wir-Gemeinschaft emotional aufgeladen, da sich Jugendliche ausschließlich mit dieser Gemeinschaft solidarisieren und nur der eigenen Gruppe Empathie entgegenbringen.

Insbesondere in religiösen Kontexten wird die eigene Religionsgemeinschaft nicht selten zu einer grenzübergreifenden, homogenen Wir-Gemeinschaft, weshalb Jugendliche sich von den weltweiten religiösen Konflikten betroffen fühlen und die andere Religionsgemeinschaft als homogene Die-Gemeinschaft sehen. Durch diese Solidarisierung und Sensibilität gegenüber der eigenen Wir-Gemeinschaft kann Antisemitismusarbeit als eine Konkurrenz zu anderen Diskriminierungsformen empfunden werden, die dadurch zu wenig Beachtung finden. Auch wird Bildungsarbeit zum Thema *Schoah* häufig als moralische Unterdrückung empfunden und führt zu Abwehr-Affekten.<sup>51</sup>

Ebenso aufgeladen sind kursierende *Memes*, Musikvideos und auch Verschwörungsmythen, die häufig mit dem Gefühl der eigenen Deutungshoheit verbunden sind. Sowohl in der *Gaming-Community* als auch im Rap bekommen Einzelpersonen durch ein hohes *Commitment* im *Game* oder den *Realtalk* im Rap eine hohe Authentizität, wodurch Jugendliche den dort reproduzierten antisemitischen Weltanschauungen eine größere Glaubwürdigkeit beimessen. Kritik von außen wird dabei häufig als naives Vertrauen in die dominierende Mehrheitsmeinung wahrgenommen und abgelehnt, weshalb eine sogenannte Zeigefinger-Pädagogik es den Schüler:innen leicht macht, sich vor den Inhalten zu verschließen. Es braucht daher einen lebensweltorientierteren Zugang, bei dem den Schüler:innen eine Offenheit und Interesse gegenüber persönlichen Interessen, selbst erfahrenen Diskriminierungen und Ängsten durch sensible Nachfrage entgegengebracht wird.<sup>52</sup> Gemeinsame Reflexion und Mitgefühlentwicklung bedeu-

<sup>48</sup> Vgl. ebd., S. 212f.

<sup>49</sup> Vgl. Kumar, Viktoria et al. (2022): Antisemitismen. Sondierungen im Bildungsbereich. Ausgangslage und Vorgehen, in: Dies. (Hg.): Antisemitismen. Sondierungen im Bildungsbereich (Antisemitismus und Bildung, Bd. 4), Frankfurt am Main, S. 21.

<sup>50</sup> Vgl. Hößl, Stefan (2022): »... denn ihr tötet meine Leute dort.«, S. 193.

<sup>51</sup> Vgl. Gross, Anna; Méndez, Caner Ledesma; Jäger, Marie (2022): Antisemitismus und Hip-Hop in der politischen Bildungsarbeit mit Jugendlichen, in: Baier, Jakob; Grimm, Marc (Hg.): Antisemitismus in Jugendkulturen. Erscheinungsformen und Gegenstrategien (Antisemitismus und Bildung), Frankfurt am Main, S. 42.

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S. 41.



Foto: [www.amadeu-antonio-stiftung.de/pressemitteilungen/du-jude-darf-keine-beleidigung-sein-bundesweite-bildungs-und-aktionswochen-gegen-antisemitismus-rund-um-den-9-november/](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/pressemitteilungen/du-jude-darf-keine-beleidigung-sein-bundesweite-bildungs-und-aktionswochen-gegen-antisemitismus-rund-um-den-9-november/)  
Die Plakativote können heruntergeladen werden unter <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/du-jude-sowhat/>.

Die Plakatserie entstand 2019 im Rahmen der bundesweiten *Bildungs- und Aktionswochen gegen Antisemitismus*, die unter dem Motto »Du Jude! #sowhat?« von der *Amadeu Antonio Stiftung* und dem *Anne Frank Zentrum* ausgerichtet wurden.

tet also, dass unterschiedliche Diskriminierungsformen nicht gegeneinander aufgewogen, sondern nachempfunden werden können.

Die Bildungsarbeit des Vereins *cultures interactive e. V. (CI)* öffnet sich durch Hip-Hop-Workshops an Schulen den Lebensrealitäten von Jugendlichen, bevor sie mit ihnen die im Rap vermittelten Weltbilder gemeinsam reflektieren.<sup>53</sup> Zudem eröffnen sie den Schüler:innen einen Zugang zu jüdischen Rappern in Deutschland wie Ben Salomo, der am 9.10.2022 mit *Ich träume* eine deutsche Coverversion von *Baraye* veröffentlichte und sich auf diese Weise mit den Protesten im Iran solidarisierte.<sup>54</sup> Dadurch drückt er sein Mitgefühl und seine Solidarität gegenüber für ihn fremde Diskriminierungsformen aus, löst die Grenzen zwischen unterschiedlichen Gemeinschaften und spielt die unterschiedlichen Erfahrungen nicht gegeneinander aus.

Neben dem affektiven Zugang braucht es allerdings auch ein umfassendes historisches Wissen, damit die Kontinuitätslinien von Antisemitismus verstanden und erkannt werden können. Jedoch besteht dabei die Möglichkeit, ungewollt antisemitische Ressentiments zu reproduzieren. So kommt es gemäß Frau Prof. Messerschmidt zu einem Kategorienfehler, wenn der Geschichtsunterricht lehrt, dass Juden und Jüdinnen aufgrund ihres Jüdischseins anstatt aufgrund antisemitischer Gegner:innen verfolgt wurden.<sup>55</sup> Denn die erste Formulierung birgt die Gefahr des Exotismus, da Schüler:innen den Grund der Verfolgung an der Andersartigkeit des Judentums festmachen könnten. Ebenso wenig darf die historische Bildung bei einer reinen Faktenvermittlung über die *Schoah* und den Nationalsozialismus stehen bleiben. Schließlich kann diese weder die Bildung über gegenwärtigen Antisemitismus ersetzen noch ausreichend seine Mechanismen erklären.

53 Vgl. Gross, Anna; Méndez, Caner Ledesma; Jäger, Marie (2022): Antisemitismus und Hip-Hop, S. 34.

54 Vgl. Ben Salomo- Ich träume (Baraye Coverversion), online verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=MQDL52e08TY>, 10.10.21 [Zugriff: 22.01.2023].

55 Vgl. Messerschmidt, Astrid (2021): Digitaler Fachtag: Die Suszeptibilität von Jugendlichen für Antisemitismus im Gangsta Rap und Möglichkeiten der Prävention, online verfügbar unter: <https://uni-bielefeld.cloud.panopto.eu/Panopto/Viewer.aspx?id=260e3091-afd3-479a-a0fe-ad3900af2476> [Zugriff: 03.10.2022].

Damit das Wissen der Schüler:innen nicht rudimentär bleibt, sollte Aufklärungsarbeit nicht nur Mechanismen antisemitischer Weltdeutungen erklären, sondern sie befähigen, unterschiedliche Formen von Antisemitismus erkennen zu können. Wenn Antisemitismus nur in seiner historischen und klassisch rassistischen Form verstanden wird, dann ist ein ablehnender Konsens schnell zu erreichen. Allerdings geschieht dabei eine Selbstverortung, die suggeriert, nicht von antisemitischen Ressentiments betroffen zu sein und zu einer Relativierung, Ausblendung und Dethematisierung anderer Formen führen kann.<sup>56</sup>

Dass Jugendliche selbstständig Antisemitismen erkennen, benennen und zurückweisen können, ist vor allem im digitalen Raum von hoher Bedeutung, da antisemitische Inhalte Nutzer:innen auch ohne gezielte Suche erreichen können. Das Projekt *de:hate* der *Amadeu-Antonio-Stiftung* umfasst Workshops und Vorträge, die über *Hate Speech* im Netz aufklären, Beratungen zum individuellen Umgang mit Hass im digitalen Raum geben und Podcasts zu diesen Themen produzieren.<sup>57</sup>

Neben historischem Grundlagenwissen sollte Bildung auch Wissen über jüdisches Alltagsleben in Deutschland, die Staatsgründung Israels und seine Geschichte umfassen.<sup>58</sup> Auf Israel werden zahlreiche antisemitische Zuschreibungen übertragen, wodurch israelbezogener Antisemitismus sich als vermeintlich legitime Gesellschafts-, Staats- oder Machtkritik tarnt. Die Grenzen zwischen Kritik und israelbezogenem Antisemitismus sind fließend, aber sobald Israel ein Existenzrecht aberkannt wird und Israel zu einer kollektiven und homogenen

jüdischen Einheit stereotypisiert wird, ist die Grenze überschritten.<sup>59</sup> Da Jugendliche meistens kein umfassendes Wissen über den Israel-Palästina-Konflikt haben und ihr einseitiger Blick auf Israel von Rapper:innen bestärkt wird, bräuchte es ein Aufzeigen der Komplexität des Konfliktes und der Vielfalt israelischen Lebens.

Außerdem ist es wichtig, Schüler:innen ohne Exotismus einen Zugang zu jüdischen Lebensrealitäten zu eröffnen und die Vielfalt jüdischen Lebens in Deutschland zu zeigen. Die Sichtbarmachung der Vielfalt von jüdischem Leben ist Ziel der jüdischen *Bildungsprojekte* von *DAGESH*, deren Workshops sowohl politische als auch kulturelle Bildungsarbeit leisten, da sie jüdische Perspektiven auf die Gesellschaft sichtbar machen.<sup>60</sup>

Da Religionen als Identifikationsmarker dienen und zu homogenen Wir-Gemeinschaften werden können, sollten Antisemitismus und andere Formen der Diskriminierung Thema im Religionsunterricht sein. Religionsunterricht kann sowohl die historische Herkunft antisemitischer Motive erklären als auch die eigene Anfälligkeit für die Mechanismen von Antisemitismen in der Vergangenheit und Gegenwart kritisch reflektieren. Dabei kann Religionsunterricht nicht nur die Diversität von Religionsgemeinschaften der Gegenwart aufzeigen, sondern auch Raum für persönlichen Austausch und Diskussionen bieten. Dadurch kann Religionsunterricht Verbindungen aufzeigen und sollte diese Möglichkeit nutzen, um Aufklärungsarbeit zu leisten und an den vorgestellten Orten in der Haltung der Jugendlichen bei erfahrener Diskriminierung wirksam zu werden.

56 Vgl. Grimm, Marc; Müller, Stefan (2021): Bildung gegen Antisemitismus. Aber wie und gegen welchen?, in: Dies. (Hg.): Bildung gegen Antisemitismus. Spannungsfelder der Aufklärung (Antisemitismus und Bildung, Bd.1), Frankfurt am Main, S. 8.

57 Vgl. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/dehate/> [Zugriff: 22.01.2023].

58 Vgl. Gross, Anna; Méndez, Caner Ledesma; Jäger, Marie (2022): Antisemitismus und Hip-Hop, S. 49.

59 Vgl. Grimm, Marc; Müller, Stefan (2021): Bildung gegen Antisemitismus, S. 9.

60 Vgl. Über Dagesh, <https://dagesh.de/ueber-dagesh/> [Zugriff: 22.01.2023].