

Rainer Hastedt

Das liberale Propaganda- Handbuch

**Dem Einfluss von
Propaganda widerstehen**

1. Ausgabe 2022

Verfasser:

Rainer Hastedt, Wiesenstraße 23, 04329 Leipzig, Deutschland

hastedt@dr-hastedt.de

www.dr-hastedt.de

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG	7
Beispiel eins: First to Fight	8
Beispiel zwei: NCIS, Season 1.1	10
Die Serie und ihre Hauptfiguren	10
Mit aller Kraft gegen das Verbrechen	12
Kompromisslos im Anti-Terror-Kampf	17
1. DIE BEDEUTUNG VON THEORIEN	22
1.1 Grundbegriffe	22
Tatsachen als zutreffende und nachprüfbare Aussagen	22
Widerlegbare und nicht widerlegbare Theorien	23
Narrative im Sinne der US-Militärdoktrin	26
1.2 Vier Theorien über die Motive von Terroristen	29
Der fundamentale Attributionsfehler	29
Terroristen als Opfer (A)	30
Terroristen als Gläubige (B)	31
Terroristen als Kranke (C)	32
Terroristen als Kämpfer (D)	33
Die Theorien im Vergleich	34
1.3 Die Verschwörungstheorie im Sinne eines allgemeinen Prinzips	37
Der Begriff der Verschwörungstheorie	37
Menschen bestimmte Einschätzungen nahelegen	38
Erklärungen für Sachverhalte hinterfragen	41
> Der tibetische Widerstand	42
> Der polnische Widerstand	45
> Demokratieförderung in Eritrea	47
Untergrundkampf in Kuba	49
> Der Kampf der demokratischen Opposition	49
> Ursachen für den Misserfolg der US-Regierung	51
> Anwendung der Verschwörungstheorie	52
Der Libyen-Krieg	53
> Die Vorgeschichte des Libyen-Kriegs	53
> Der Volksaufstand in Libyen	56
> Die Beseitigung der Gaddafi-Regierung	59
> Anwendung der Verschwörungstheorie	62
1.4 Kommunikation als Machtinstrument	64
Drei Arten der Kommunikation	64
Die Bedeutung von Public Affairs für Mediennutzer	67
Das Magruder-Prinzip	77
Wiederholung von Botschaften	79
Lebhafte Informationen	84
Verallgemeinerung von Beobachtungen	87

Ad-Hominem-Argumente	89
Experten	92
Beweise	95
Einheitlicher Wille	98
Details in Berichten	100
Täuschung im Nordirland-Konflikt	103
Täuschung im ersten Golfkrieg	104
Der Afghanistan-Krieg als Kampf für Frauenrechte	107
Kommunikation vor und während des zweiten Golfkriegs	112
> Public Affairs vor dem Krieg	112
> Public Affairs während des Kriegs	115
> Vergleich mit dem ägyptischen Fernsehprogramm	120
2. DAS DENKEN IN KATEGORIEN	122
2.1 Kategorien und Stereotype	122
Kategorien als Basis für Verallgemeinerungen	122
Stereotype: Verallgemeinerungen über aus Menschen gebildeten Kategorien	124
2.2 Die Kategorie der Stigmaträger	126
Stigma und Stigmatisierung	126
Der niederländische Nazi	128
Der Hartz-IV-Empfänger	130
Der Muslim	136
> Der Muslim als kulturell bedingter Problemfall	136
> Der Muslim als Gefahr für Freiheit und Demokratie	139
2.3 Die Kategorie der Dehumanisierten	141
Formen der Dehumanisierung	141
Warum Dehumanisierung funktioniert	145
Dehumanisierung militärisch gesehen	149
> Tiere abschlachten (Doppel-Dehumanisierung)	149
> Böse Menschen töten (Dämonisierung)	152
> Ziele zerstören (mechanistische Dehumanisierung)	154
Doppel-Dehumanisierung	158
> Rassistische Doppel-Dehumanisierung	158
> Kulturell-rassistische Doppel-Dehumanisierung	162
Paternalistische Dehumanisierung	165
> Kriegs-Marketing mit paternalistischer Dehumanisierung	165
> Eine Kolonie als Freilichtmuseum	169
Dämonisierung	171
> Der Terrorist	171
-Terroristen als Gesetzesbrecher und verkommene Subjekte	171
-Die bösesten aller Terroristen: El Kaida und Islamischer Staat	176
> Der zweite Burenkrieg	182
-Wie der Krieg gerechtfertigt und geführt wurde	182
-Dämonisierung der Buren	184

- Doppel-Dehumanisierung der Burinnen	187
Mechanistische Dehumanisierung	191
> Die Auswirkungen von Kriegen durch Bilder beschönigen	191
> Militärische Kampfhandlungen sprachlich beschönigen	192
2.4 Adolf Hitler: Arier und Jude	196
Der Nationalsozialismus als Problemlösung	196
Hitlers acht Grundsätze der Kommunikation	199
Die Weltanschauung der Nationalsozialisten	204
Der politische Glaube der Nationalsozialisten	209
> Rekonstruktion des politischen Glaubens	209
-1. Anpassung der völkischen Ideologie	209
-2. Einführung eines Feindes der Menschheit	210
-3. Einführung eines einigenden Kampfgedankens	211
-4. Ergänzungen	214
> Der Aufruf der NSDAP zum Boykott aller Juden	215
> Hitlers Rede zum Beginn des Russlandfeldzugs	218
3. STAATLICHE POLITISCHE REPRESSION IN WESTLICHEN DEMOKRATIEN	222
3.1 Der staatliche Kampf gegen Abweichler	222
Freiheit als Gefahr für westliche Regierungen	222
Formen der politischen Repression	226
Der Einsatz von Geheimdienstmethoden	235
3.2 Staatliche politische Repression in den USA	241
Der frühere Kampf gegen Subversion und Extremismus	241
Der heutige Kampf gegen den Terrorismus	243
Zersetzung durch Strafverfolgung: Occupy	249
Zersetzung durch Strafverfolgung: FRSO	252
3.3 Staatliche politische Repression in Deutschland	257
Grundsätzliches über westliche Demokratien	257
Die deutsche Polizei	266
> Aufgaben der Polizei	266
> Polizeibeamte als Spitzel	268
> V-Personen der Polizei	274
> Die Kontrolle der Polizei	277
Die Verfassungsschutzbehörden	280
> Begriffe als Mittel zur Beeinflussung von Menschen	280
> Das Kerngeschäft der Verfassungsschutzbehörden	286
> Der Einsatz von V-Personen	296
> Die Kontrolle von Verfassungsschutzbehörden	307
Der Verfassungsschutzbericht des Bundes für das Jahr 2018	314
> Der Verfassungsschutz: angeblich erforderlich und ausreichend kontrolliert	315
> Die gefährlichsten Erscheinungsformen des Extremismus	318
ACHTUNDZWANZIG MERKPUNKTE	329
LITERATURVERZEICHNIS	348

Einleitung

Als Propaganda bezeichne ich einen Medienbeitrag, der die Nutzer dieses Medienbeitrags zu mindestens einer Fehleinschätzung verleitet und dadurch mindestens eine Regierung, Behörde, politische Organisation oder Interessengruppe begünstigt.

Nach dieser Definition sind die Absichten, aus denen heraus ein Medienbeitrag entstanden und verbreitet worden ist für die Einstufung als Propaganda bedeutungslos. Dem liegt die Idee zugrunde, dass diese Absichten den Medienutzern in der Regel verborgen bleiben. Für Mediennutzer wäre es abwegig, die von ihnen konsumierten Medienbeiträge danach einteilen zu wollen, ob sie mit Täuschungsabsicht entstanden sind oder nicht.

Ein Zeitungsartikel kann Propaganda sein, weil die Verfasser hierfür eine Quelle verwendet haben, die zu wichtigen Punkten irreführende Informationen enthält. Die Verfasser hielten die Quelle möglicherweise für seriös. Vielleicht hegten sie Zweifel an ihrer Zuverlässigkeit und verwendeten sie trotzdem, weil bereits mehrere bekannte Massenmedien dies getan hatten. Propaganda kann auch entstehen, wenn Journalisten ihre Beiträge unterhaltsam machen wollen und hierfür Sachverhalte verzerrt darstellen oder Informationen durch erfundene Schilderungen anreichern.

Nach der in diesem Buch verwendeten Definition ist die Einstufung eines Medienbeitrags als Propaganda eine Behauptung über diesen Medienbeitrag. Über die Denkweise seiner Hersteller besagt eine solche Einstufung nichts.

Mit dem vorliegenden Buch verfolge ich zwei Ziele:

1. Das Buch soll Mediennutzern dabei helfen, Propaganda zu erkennen. Ich gebe hierzu Anregungen und bespreche Begriffe und Konzepte, die in diesem Zusammenhang bedeutsam sind, jeweils in allgemeiner Form und anhand von Beispielen.
2. Das Buch soll den Liberalismus fördern, dessen wesentliches Merkmal im Eintreten für eine freiheitliche Gesellschaft besteht und der durch eine staatskritische Einstellung gekennzeichnet ist. Ich konzentriere mich hierzu auf freiheitsfeindliche Propaganda.

Die in diesem Buch besprochene Propaganda besteht überwiegend aus Kommunikation im Sinne der US-Militärdoktrin und hierdurch angeregten Medienbeiträgen. Im Mittelpunkt des ersten und zweiten Kapitels steht die Frage, nach welchen Grundsätzen derartige Kommunikation zur Beeinflussung von Menschen einsetzbar ist. Das dritte Kapitel behandelt den staatlichen Kampf gegen Abweichler in westlichen Demokratien und hiermit zusammenhängende Propaganda. Der Schlussteil präsentiert die Kernpunkte des Buchs in Form einer Zusammenfassung.

Propaganda kann grundsätzlich in jedem Format auftreten. Auch fiktionale Werke wie Fernsehserien, Spielfilme, Videospiele oder Romane können Propaganda

ganda sein. Das Gleiche gilt für unterhaltende Informationsangebote, unter anderem für Dokusoaps, Realityshows und Magazine mit Klatschgeschichten über Prominente.

Es gibt mindestens drei Gründe, aus denen Propaganda in Form von fiktionalen oder unterhaltenden Medienbeiträgen wirksam sein kann:

1. Menschen haben ein schlechtes Gedächtnis. Eine Person kann eine Information als unglaubwürdig einstufen und diese Information später für zutreffend halten, weil sie vergessen hat, aus welcher Quelle die Information stammt [Marsh/Fazio, Seite 1140 – siehe Literaturverzeichnis].
2. Menschen nutzen fiktionale Werke auch als Informationsquellen, unter anderem über Politik und Geschichte, selbst wenn die hierin zu den betreffenden Themen enthaltenen Informationen zum Teil offensichtlich falsch sind [Marsh/Meade/Roediger, Seite 534; Marsh/Fazio, Seite 1147-1148].
3. Menschen bewerten Informationen manchmal nach einem vereinfachten Verfahren, bei dem »leicht zu verarbeiten« als Beleg für die Richtigkeit gilt und ein Abgleich mit dem eigenen Wissen unterbleibt [Fazio/Brashier/Payne/Marsh, Seite 999-1000].

Leicht zu verarbeiten sind unter anderem Informationen, mit denen die Leser, Hörer oder Zuschauer bereits vertraut sind, zum Beispiel Behauptungen, die sie schon mehrfach gehört haben. Menschen können solche Informationen auch dann für zutreffend halten, wenn ein Abgleich mit dem eigenen Wissen die gegenteilige Einschätzung nahelegen würde.

Beispiel eins: First to Fight

Im Videospiel First to Fight fungiert ein Spieler als Marine und erfüllt zusammen mit drei anderen Marines Kampfaufträge. Laut Hersteller erhalten Spieler durch First to Fight die Möglichkeit, per Computer oder Xbox wie echte Marines zu kämpfen, mit der Ausrüstung von echten Marines und den Kampfaktiken von echten Marines. First to Fight sei zusammen mit mehr als 40 kriegserfahrenen Marines entwickelt worden [Destineer, Fan Toolkit, Dateien FirsttoFightFactSheet und MakingItReal].

Alle im Spiel zu erfüllenden Kampfaufträge sind Teil einer erfundenen NATO-Intervention im Libanon, bei der die Marines als erste am Boden kämpfen. Kriegsschauplatz ist das Stadtgebiet von Beirut, wo die Marines bereits einen Stützpunkt errichtet haben [Destineer, Fan Toolkit, Datei FTFStory].

Die Marines seien die Elite-Kämpfer der US-Streitkräfte, die an vorderster Front kämpfen, hart zuschlagen und anderen Einheiten den Weg ebnen. Marines würden die höchsten Anforderungen an ihren Charakter erfüllen. Nur sehr wenige Menschen seien für den Dienst als Marine geeignet. Ein Marine zu sein sei eine Ehre [Destineer, Fan Toolkit, Datei TheFirstToFight].

Die drei anderen Marines aus dem Kampfteam des Spielers werden von der Software bereitgestellt und stammen aus einem Pool von 20 Soldaten. 15 dieser

Soldaten sollen echten Marines nachgebildet sein, die bereits alle im Krieg waren. Einige dieser Marines sind auf der First-to-Fight-Website porträtiert [Destineer, Real Marines].

Warum die Männer Marines wurden:

Corporal Eddie Garcia II las als Jugendlicher über die Ehre von Rittern, Edelleuten und Samurai und wollte ein Teil des heutigen Gegenstücks werden. Seine Familie diente dem Marine Corps seit dem Koreakrieg in jedem Krieg. Sergeant Michael Vaz suchte eine geistige und körperliche Herausforderung und wollte die Welt sehen. Staff Sergeant Hector Arellano wollte seinem Land dienen und weg von der Straße. First Lieutenant Trustun Connor suchte bei den Marines Ehre, Mut und Hingabe.

Über den Dienst als Marine:

Staff Sergeant Rudy M. Lacroix findet, dass das Marine Corps aus allen Soldaten bessere Menschen macht. Alle seien Brüder, unabhängig vom Dienstgrad. Es gebe keine Worte, die beschreiben was ein Marine in der Not oder im Krieg für seinen Bruder tun würde. Sergeant Michael Vaz meint, er bewirke etwas. Sobald ein Marine auf dem Schlachtfeld sei interessiere nur, den beiden Männern links und rechts Deckung zu geben. Corporal Eddie Garcia II hält die Marines für die Speerspitze der US-Streitkräfte. Die Freundschaften unter den Marines seien durch harte Zeiten und gemeinsame Erlebnisse gewachsen. Die Liebe zum Marine Corps und zu seinen Traditionen eine die Marines. Staff Sergeant Hector Arellano: »Marines empfinden einen tiefen Respekt und Liebe füreinander.«

Beispiele für die in First to Fight zu erfüllenden Kampfaufträge sind das Säubern eines Lagerhauses von Feinden, das Beseitigen einer Straßensperre, die Abwehr eines Angriffs oder die Gefangennahme einer Zielperson. Das Kampfteam verfügt hierfür unter anderem über Sturmgewehre, Granatwerfer und Rauchgranaten. Bei einigen Kampfeinsätzen tauchen Zivilisten auf, die ein Spieler unversehrt lassen muss [Chang].

In First to Fight bleibt ein Spieler unversehrt, wenn er und sein Kampfteam gut kämpfen. Der Spieler muss zielführende Taktiken wählen und seine Waffen geschickt einsetzen. Das Kampfteam kämpft in diesem Fall nach dem Prinzip Ready-Team-Fire-Assist, das im Irak und in Afghanistan angewendet worden sei und dem gesamten Kampfteam 360-Grad-Sicherheit gebe [Destineer, Keep Your Eyes and Weapon Forward].

First to Fight verleitet zu drei Fehleinschätzungen:

1. Das Spiel verleitet zu der Fehleinschätzung, ein Marine habe in seinem Beruf sehr gute Möglichkeiten zur Entfaltung seiner Persönlichkeit. Die Marines erscheinen in First to Fight als Elite-Soldaten, die zusammenhalten, sich untereinander als Brüder oder Freunde fühlen und die höchsten Anforderungen an ihren Charakter erfüllen. Soldaten müssen rechtmäßige Befehle ausführen, auch solche, die sie für unfair halten. US-Soldaten, die sich während ei-

nes Kriegs rechtmäßigen Befehlen widersetzen droht die Todesstrafe (Artikel 90 Uniform Code of Military Justice).

2. Das Spiel verleitet zu der Fehleinschätzung, für Marines sei Krieg ein geringes Risiko, selbst wenn sie an vorderster Front kämpfen. Ein Soldat könnte zum Beispiel durch eine Bombenexplosion getötet werden, in einen Hinterhalt geraten, durch eine Granate zum Invaliden werden, durch den Krieg verrohen, nach dem Krieg unter anhaltenden Angstzuständen leiden oder sein Leben lang von dem verfolgt werden, was er im Krieg getan oder gesehen hat.
3. Das Spiel verleitet zu der Fehleinschätzung, ein professionell geführter Krieg treffe im Wesentlichen nur feindliche Kämpfer. Marines können in First to Fight das Töten, Verwunden oder Schädigen von Zivilisten vollständig vermeiden. Für den Orts- und Häuserkampf trainierte Marines sollen in der Lage sein, als Zivilisten getarnte Feinde auf Anhieb zuverlässig zu erkennen [Destineer, Fan Toolkit, Datei FTFStory].

Dies (Punkt eins bis drei) begünstigt die US-Regierung in doppelter Hinsicht:

1. Spieler des Spiels könnten zu den Marines wollen, weil sie von diesem Beruf eine falsche Vorstellung haben
2. Spieler des Spiels könnten die mit den Kriegen der US-Regierung verbundenen Schäden für unbedeutend halten

Das Computerspiel First to Fight, einschließlich des Begleitmaterials, ist somit Propaganda.

Beispiel zwei: NCIS, Season 1.1

DIE SERIE UND IHRE HAUPTFIGUREN

Im Mittelpunkt der Fernsehserie NCIS (Naval Criminal Investigative Service) steht ein von Special Agent Gibbs geleitetes Ermittlerteam, das Straftaten aufklären oder verhindern soll, die die Navy oder die Marines betreffen. Von NCIS wurden bereits mehr als 400 Folgen produziert. In Deutschland heißt die Serie auch Navy CIS.

Ich bespreche hier die Folgen eins bis zwölf der ersten Staffel (Season 1.1) in der deutschen Übersetzung [CBS Studios]. Die inhaltlichen Unterschiede zwischen der deutschen und der englischen Version von Season 1.1 sind meines Erachtens unerheblich.

Alle zwölf Folgen sind einheitlich aufgebaut: Ein Vorspann zeigt den zu lösenden Fall, danach sind die Hauptdarsteller zu sehen, dann die US-Flagge in Bildschirmgröße und anschließend die Handlung, die damit endet, dass Gibbs und sein Team den Fall aufklären.

Zum Team von Gibbs gehören der Ermittler DiNozzo, die Forensikerin Abby, der Mediziner Ducky und ab Folge zwei die Ermittlerin Caitlin Todd, die Kate genannt wird. Kate arbeitet in Folge eins beim Secret Service, wo sie für den

Schutz des US-Präsidenten zuständig ist. Das Team wird bei Bedarf von weiteren Mitarbeitern unterstützt.

Alle Angehörigen des Teams sind kompetent und hoch motiviert. Gibbs, DiNozzo, Kate, Abby und Ducky arbeiten häufig bis tief in die Nacht. Abby wird in Folge eins am späten Abend, lange nach Dienstschluss, zur Arbeit gerufen, damit sie Ducky bei einer wichtigen Untersuchung helfen kann. Gibbs und DiNozzo übernachten manchmal am Arbeitsplatz. In Folge neun ist zu sehen, wie Gibbs sich freiwillig in die Gewalt eines Mörders begibt, um einen gefangenen Marine zu retten.

Die Ermittler, vor allem Gibbs und Kate, haben einen starken Sinn für Gerechtigkeit:

1. Ein Polizist sagt einer Reporterin eines lokalen Fernsehsenders, der tot am Strand aufgefundene Navy-Commander Farrell sei möglicherweise in den Handel mit illegalen Drogen verwickelt gewesen. Farrell war Mitbegründer eines Basketballprogramms zur Drogenprävention. Wegen des Fernsehberichts der Reporterin entzieht der Stadtrat dem Programm die Förderung. Gibbs, der die Ermittlungen in diesem Fall übernimmt missbilligt das Verhalten des Polizisten. Gibbs findet schnell heraus, dass Farrell unschuldig war. Er bewirkt die Wiederaufnahme der Förderung des Basketballprogramms und bewegt die Reporterin dazu, über diese Entscheidung zu berichten und dabei auf die Unschuld des toten Commanders hinzuweisen [CBS Studios, Folge 3].
2. Ein Lieutenant der Navy, der auf einem Flugzeugträger als Zahlmeister arbeitete wurde nach seinem Verschwinden vor zehn Jahren zum Deserteur erklärt und in Abwesenheit wegen Diebstahls von 1,2 Millionen US-Dollar verurteilt. Die Ehefrau ließ ihn später für tot erklären. Sie erhält weder Witwenrente noch Ausbildungsbeihilfe für die gemeinsame Tochter. Nachdem zufällig die Leiche des Soldaten entdeckt wird ermittelt der NCIS wegen Mordverdacht. Kate setzt sich bei Gibbs dafür ein, dass das Team nicht nur den Mordfall aufklärt, sondern auch nach Beweisen sucht, die den toten Soldaten entlasten. Kate und ihre Kollegen finden derartige Beweise. Die Ausbildung der Tochter des toten Soldaten ist damit finanziell abgesichert [CBS Studios, Folge 5].

Vorbildlich ist auch der Umgang der NCIS-Agents mit Fehlern. Special Agent Owens, der im Fall des Zahlmeisters vor zehn Jahren ermittelt wird von Gibbs hart kritisiert. Owens habe schlampig gearbeitet. Er akzeptiert die Kritik und hilft freiwillig bei den neuen Ermittlungen in diesem Fall.

NCIS ist eine vom US-Verteidigungsministerium unterstützte Fernsehserie. Die Produzenten von NCIS haben für jede einzelne Folge das Drehbuch vorab prüfen lassen und in der Regel alle gewünschten Änderungen umgesetzt. Der zuständige Mitarbeiter des US-Verteidigungsministeriums hat die Kooperationsbereitschaft der NCIS-Produzenten ausdrücklich gelobt; an den Drehbüchern sei viel geändert worden [Shen; Tarabay].