

## Die 17 Regeln der Desinformanten

1. Reagiere empört, beharre darauf daß dein Gegner eine angesehene Gruppe oder Person angreift Vermeide die Diskussion der Tatsachen und dränge den Gegner in die Defensive. Dies nennt man auch das “Wie kannst du es wagen“-manöver.
2. Denunziere den Gegner als Verbreiter von Gerüchten, ganz egal welche Beweise er liefert. Falls der Gegner Internetquellen angibt, verwende diesen Fakt gegen ihn. Beharre darauf daß die Mainstreampresse und die Establishment-Geschichtsschreibung einzig und allein glaubwürdig sind, obwohl wenige Superkonzerne den Medien-Markt unter sich aufteilen und die meisten Historiker “dessen Lied singen wessen Brot sie essen”.
3. Attackiere ein Strohmann-Argument: Übertreibe, übersimplifiziere oder verzerre anderweitig ein Argument oder einen Nebenaspekt eines Arguments des Gegners und attackiere dann diese verzerrte Position. Man kann auch einfach den Gegner absichtlich mißinterpretieren und ihm eine Position unterstellen, die sich dann leicht attackieren läßt. Vernichte die Strohmann-Position in einer Weise die den Eindruck erwecken soll, daß somit alle Argumente des Gegners erledigt sind.
4. Assoziiere den Gegner mit inakzeptablen Gruppen: Spinner, Terroristen, Rechtsradikale, Rassisten, Antisemiten, paranoide Verschwörungstheoretiker, religiöse Fanatiker usw. Lenke damit von einer Diskussion der Tatsachen ab.
5. Stelle die Motive des Gegners in Frage. Verdrehe oder übertreibe jeden Fakt um den Gegner aussehen zu lassen als handle er durch eine persönlichen Agenda oder anderen Vorurteilen motiviert.
6. Stelle dich blöd: Ganz egal welche Beweise und logische Argumente durch den Gegner vorgelegt werden, vermeide grundsätzlich jede Diskussion mit der Begründung daß die Argumentation des Gegners keinem Sinn ergibt, keine Beweise oder Logik enthält.
7. Erkläre, die Position des Gegners sei ein alter Hut, schon tausendmal durchgekaut und daher nicht der Diskussion wert.
8. Erkläre, das Verbrechen oder Thema sei zu komplex um jemals die Wahrheit herausfinden zu können.
9. Alice-im-Wunderland-Logik: Suche nur Tatsachen die deine von Beginn an festgelegte Position unterstützen und ignoriere alle Tatsachen die ihr widersprechen.

## Die 17 Regeln der Desinformanten

10. Setze gesellschaftliche Position mit Glaubwürdigkeit gleich: “Wer bist du schon daß du diesem Politiker / Großindustriellen/ Großkapital usw. wem auch immer so etwas unterstellen kannst!”
11. Verlange, daß dein Gegner den Fall komplett auflöst. Verlange unmögliche Beweise. Jede Unklarheit beim Gegner wird gewertet als argumentative Bankrotterklärung.
12. Provoziere deinen Gegner bis er emotionale Reaktionen zeigt. Daraufhin kann man den Gegner für seine “harsche” Reaktion kritisieren und dafür daß er keine Kritik verträgt.
13. Erkläre pauschal große Verschwörungen als unmöglich durchführbar da viel zu viele Menschen daran beteiligt sein müßten und die Sache ausplaudern könnten. Ignoriere den Fakt daß bei einer großen illegalen Operation die einzelnen ausführenden Abteilungen voneinander abgeschottet sind und nur soviel wissen, wie sie für die Ausführung ihres Teils der Operation benötigen. Ignoriere den Fakt das eine strenge Hierarchie besteht, jeder nur seinen Befehlen folgt und keine unbequemen Fragen stellen darf.
14. Wenn der Gegner sich nicht durch die genannten Taktiken kleinkriegen läßt, fahre einfach solange fort bis der Gegner ermüdet und sich aus Frustration zurückzieht.
15. Suche nach flüchtigen Rechtschreib- oder Grammatikfehlern oder verbalen Ausdrucksfehlern, um den Gegenüber als doof zu klassifizieren. Lenke damit vom Inhalt seiner Rede ab.
16. Wenn du mit jemandem in einem Blog u.ä. schreibst/diskutierst, tauche immer mit einem 2. oder 3. Mann auf, daß der Gegner den Eindruck gewinnen muss, er stehe alleine mit seiner Meinung. Die Masse der Schweigenden Gaffer und amüsierten Zuschauer ist immer erschreckend hoch, so daß kaum Gefahr besteht, daß sich jemand einmischt und den in der, durch Gaffer, nur scheinbaren “Minderheit” in Schutz nimmt.
17. Sollte es gar nicht anders gehen oder du entlarvt/enttarnt wirst, so komme dem Gegner aufs Minimalste entgegen und fordere ihn im großzügigen Gegenzug dazu auf, schier Unmögliches aufzulären! (“Erkläre und Beweise mir nur die Wirkungsweise von Homöopathie. Dann finden wir bestimmt eine Einigung!” (Und das Spiel beginnt von vorne, bzw. du hast gewonnen, weil der Gegner wieder Argumente liefert, die du mit einem der 16 Regeln kontern wirst.) NEIN ABER DIESE HIER!