



*Aurelia Brandenburg / Linda Schlegel /  
Felix Zimmermann (Hrsg.)*

# Handbuch Gaming & Rechtsextremismus

Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege

Aurelia Brandenburg / Linda Schlegel / Felix Zimmermann (Hrsg.)  
Handbuch Gaming & Rechtsextremismus

Schriftenreihe Band 11260

Aurelia Brandenburg / Linda Schlegel /  
Felix Zimmermann (Hrsg.)

# Handbuch Gaming & Rechtsextremismus

Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege

Angaben zu den Herausgeberinnen und Herausgebern sowie den Autorinnen und Autoren finden Sie ab S. 335.

Die Entscheidung über den Umgang mit geschlechtergerechter Sprache wurde den Autorinnen und Autoren überlassen.

Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Bundeszentrale für politische Bildung dar. Für die inhaltlichen Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung. Beachten Sie bitte auch unser weiteres Print- sowie unser Online- und Veranstaltungsangebot. Dort finden sich weiterführende, ergänzende wie kontroverse Standpunkte zu den Themen dieser Publikation.

Die Inhalte der zitierten Internetlinks unterliegen der Verantwortung der jeweiligen Anbieter. Für eventuelle Schäden und Forderungen können die Bundeszentrale für politische Bildung sowie die Autorinnen und Autoren keine Haftung übernehmen.

Bonn 2025

© Bundeszentrale für politische Bildung

Bundeskanzlerplatz 2, 53113 Bonn

Projektleitung: Felix Zimmermann (bpb)

Lektorat: Christina Kutscher, Hamburg

Übersetzung: Jessica Hackenbroch, Köln

Redaktion: Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel, Felix Zimmermann

Umschlaggestaltung: Michael Rechl, Kassel

Umschlagillustration: Leonie Wolf, Berlin

Satz und grafische Gestaltung: le-tex publishing services GmbH, Leipzig

Druck: Druck- und Verlagshaus Zarbock GmbH & Co. KG, Frankfurt am Main

ISBN 978-3-7425-1260-4

[www.bpb.de](http://www.bpb.de)

# Inhaltsverzeichnis

Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel, Felix Zimmermann

<b>1 Einleitung</b> .....	<b>11</b>
Abstractverzeichnis .....	<b>21</b>

## Voraussetzungen

Felix Zimmermann

<b>2 (Warum) Ein Thema für die (Bundeszentrale für) politische Bildung</b> .....	<b>33</b>
--	-----------

Wyn Brodersen & Maik Fielitz

<b>3 Digitale Kulturen und das neue Gesicht des Rechtsextremismus</b> .....	<b>41</b>
---	-----------

Jeffrey Wimmer

<b>4 Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen</b> .....	<b>49</b>
--	-----------

Tobias Unterhuber

<b>5 Ansätze einer Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels</b> ....	<b>57</b>
---	-----------

Wulf Loh

<b>6 Digitale Spiele und ihr Verhältnis zu Politik und Demokratie</b> .....	<b>67</b>
---	-----------

Elisabeth Secker & Lorenzo von Petersdorff

<b>7 Rechtliche Vorgaben in Deutschland</b> .....	<b>77</b>
---	-----------

Emil Lundedal Hammar

<b>8 Globale Ausbeutungsstrukturen in der Games-Produktion .....</b>	<b>87</b>
--	-----------

## **Einstellungen**

Veronika Kracher

<b>9 Misogynie &amp; Antifeminismus .....</b>	<b>97</b>
---	-----------

Edmond Y. Chang

<b>10 Rassismus &amp; weiße Fankulturen .....</b>	<b>109</b>
---	------------

Simon Ledder

<b>11 Ableismus .....</b>	<b>119</b>
---------------------------	------------

Constantin Winkler

<b>12 Antisemitismus .....</b>	<b>127</b>
--------------------------------	------------

Vít Šisler

<b>13 Islamophobie &amp; Muslimfeindlichkeit .....</b>	<b>137</b>
--	------------

Thomas Spies

<b>14 Militarismus .....</b>	<b>147</b>
------------------------------	------------

## **Prozesse**

Claudia Wallner

<b>15 Radikalisierung &amp; Gaming: ein Überblick .....</b>	<b>159</b>
---	------------

Mareike Stürenburg	
<b>16 Rechte Games &amp; Modifikationen</b> .....	<b>167</b>
Matthias Heider	
<b>17 Rechtsextreme Aktivitäten auf Gaming(-nahen)-Plattformen</b> .....	<b>175</b>
Joanna Nowotny	
<b>18 Rechte Meme-Kultur</b> .....	<b>185</b>
Mick Prinz	
<b>19 GamerGate</b> .....	<b>197</b>
Aurelia Brandenburg	
<b>20 Geschichtspolitische Kämpfe</b> .....	<b>205</b>
Daniel Heinz	
<b>21 Kinderradikalisierung &amp; Cybergrooming</b> .....	<b>213</b>
Alex Newhouse & Rachel Kowert	
<b>22 Rekrutierung &amp; Mobilisierung</b> .....	<b>223</b>
Hendrik Puls	
<b>23 Gamifizierung des Terrors</b> .....	<b>233</b>
Lars Wiegold	
<b>24 Wie Spielende Hass und Extremismus wahrnehmen</b> .....	<b>241</b>

## Auswege

Marylin Marx	
<b>25 Community-Management</b> .....	<b>251</b>
Christina Grübler	
<b>26 Queere Spiele, queer spielen</b> .....	<b>261</b>
Alexander Preisinger	
<b>27 Computerspiele im edukativen Einsatz</b> .....	<b>271</b>
Stephan Schölzel	
<b>28 Jugendarbeit</b> .....	<b>283</b>
Linda Schlegel	
<b>29 Extremismusprävention und politische Bildungsangebote mit Gaming-Bezug</b> .....	<b>291</b>
Mariana Olaizola Rosenblat	
<b>30 Politische Maßnahmen, Strategien und Interventionen aus internationaler Perspektive</b> .....	<b>299</b>

## Projektvorstellungen

Linda Schlegel	
<b>31 Extremism and Gaming Research Network (EGRN)</b> .....	<b>311</b>
Erik Hacker	
<b>32 GameD</b> .....	<b>313</b>

Felix Zimmermann	
<b>33 Game-Entwicklung für das Projekt »Demokratieraum«</b> .....	<b>315</b>
Leonie Wolf & Kirsten Kästel	
<b>34 GAME:IN e.V.</b> .....	<b>317</b>
Jamina Diel	
<b>35 Gaming und Rechtsextremismus – E-Learning-Plattform</b> .....	<b>319</b>
Céline Wendelgaß	
<b>36 Hidden Codes – Mobile Game zur Radikalisierungsprävention</b> .....	<b>321</b>
Pascal Marc Wagner	
<b>37 Keinen Pixel dem Faschismus!</b> .....	<b>323</b>
Christian Huberts	
<b>38 Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort</b> .....	<b>325</b>
Felix Zimmermann	
<b>39 Masterclass Game-Entwicklung</b> .....	<b>327</b>
Mick Prinz	
<b>40 Net Citizens/Good Gaming Support</b> .....	<b>329</b>
Constantin Winkler, Lars Wiegold, Linda Schlegel, Julian Junk	
<b>41 RadiGaMe</b> .....	<b>331</b>

# Anhang

Biografien der Autorinnen und Autoren .....	335
Glossar .....	341

Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel,  
Felix Zimmermann

# 1 Einleitung

## Eine neue Killerspieldebatte?

Der rechtsterroristische Anschlag von Halle (Saale) im Oktober 2019 hat im deutschsprachigen Raum eine Debatte über Bedeutung, Rolle und Verantwortung des Gamings für diese und andere Gewalttaten (bspw. im selben Jahr in Christchurch, Neuseeland) ausgelöst. Der damalige Bundesinnenminister Horst Seehofer hatte in einem Interview für die ARD-Sendung »Bericht aus Berlin« nach dem Anschlag Folgendes gesagt:

»Das Problem ist sehr hoch. Viele von den Tätern oder potenziellen Tätern kommen aus der Gamer-Szene. Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild. Man muss genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist, eine Simulation – oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag. Und deshalb müssen wir die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen.«  
(Bericht aus Berlin 2019)

Die Reaktionen auf diese Aussage waren deutlich, auf Spiegel.de war von »ätzendem Spott« aus Gaming-Kreisen die Rede (Himmelrath, 2019). Der Gegenwind war auch deswegen so deutlich zu spüren, weil Seehofer allein mit der Erwähnung des Gamings im Kontext eines rechtsterroristischen Anschlags eine alte, nie wirklich verheilte Wunde wieder aufriss. »Das ewig neue Medium« (Unterhuber, 2024) ▶ [Computerspiel](#) hat spätestens seit seiner rasant wachsenden Verbreitung in den 1980er- und 1990er-Jahren mit Vorwürfen zu kämpfen, spielende Menschen, dabei besonders Kinder und Jugendliche, zu verrohen oder süchtig zu machen. Besonders dominant war hierbei um die Jahrtausendwende die Gewaltdebatte, die intensiv u. a. in den USA nach Amokläufen an Schulen wie beispielsweise an der Columbine High School (1999) geführt wurde, und im deutschsprachigen Raum sogar einen eigenen Kampfbegriff hervorbrachte, der

bis heute sinnbildlich für diese Debatte steht: »Killerspiele«. Charakteristisch für diese »Killerspieldebatte«, entfacht u. a. von den Amokläufen von Erfurt (2002) und Winnenden (2009), war der undifferenzierte Blick auf ein hochkomplexes Medium; war das Vermuten von Kausalzusammenhängen, wo diese nicht existieren; war der panische Aktionismus und das Fordern von Verboten ganzer Spielereihen oder gar aller gewalthaltigen Spiele (Garbe, 2020).

Das Medium Computerspiel hat diese Debatte weitestgehend unbeschadet überstanden, langfristige und weitreichende Verbote gab es keine. In der Forschung zu Games und Gewalt hat sich seitdem eine differenzierte Position durchgesetzt, die Games nicht als ursächlich für realweltliche Gewaltakte einstuft, gleichzeitig aber anerkennt, dass sich Aggressionssteigerungen beim Spielen bestimmter Games nachweisen lassen (American Psychological Association, 2020).

Mit Blick auf die Berichterstattung zum Anschlag von Halle und den Äußerungen Seehofers ist dann allerdings auffällig, wie schnell trotz eines recht versöhnlichen Endes der »Killerspieldebatte« der Bezug zu diesen eigentlich entkräfteten Vorwürfen wieder hergestellt wurde. Der Tagesspiegel titelte am 14. Oktober 2019: »Die Neunziger wollen ihre Killerspiel-Debatte zurück« (o. A., 2019), Zeit Online veröffentlichte am selben Tag einen Kommentar mit dem Titel »Nicht schon wieder die Killerspieldebatte« (Hegemann, 2019) und auch das Radio FM4 des Österreichischen Rundfunks erahnte einige Tage später »Die Rückkehr der »Killerspiel-Debatte«« (Riegler, 2019). Die Sorge vor erneuten, undifferenzierten Pauschalverurteilungen eines ganzen Mediums war groß. Allerdings regte sich u. a. in den genannten Artikeln auch Kritik am Beißreflex aus bestimmten Gaming-affinen Kreisen, denen daran gelegen war, mit mahnenden Verweisen auf die Killerspieldebatte jede Art von Zusammenhängen zwischen Gaming und Extremismus von vorneherein auszuschließen. Zweifellos war Seehofer in seinen Aussagen über eine vermeintlich homogene »Gamer-Szene« zu undifferenziert, aber die Diskussion jenseits der Polemik über mögliche extremistische Einflüsse in Gaming-Communitys war und ist wichtig, nicht zuletzt, weil die Zahl der Spieler/-innen und damit derer, die potenziell von extremistischer Einflussnahme betroffen sind, stetig steigt.

Weltweit spielen über 2,5 Milliarden Menschen zumindest gelegentlich auf Smartphone, Tablet, Computer oder Konsole (Clement, 2024) – davon auch immer mehr weiblichen Geschlechts. In Deutschland spielen 58 % der 6- bis 69-Jährigen (game, 2024, S. 7) und 72 % der 12- bis 19-Jährigen hin und wieder digitale Spiele (MPFS, 2023, S. 12). Auch digitale Plattformen, auf denen Gaming-Inhalte geteilt werden, erfreuen sich immer größerer Beliebtheit:

Beispielsweise sind auf der Livestreaming-Plattform Twitch täglich über zwei Millionen Menschen aktiv (TwitchTracker, 2024) und auf der Spielevertriebsplattform Steam täglich über 30 Millionen Menschen gleichzeitig online (Valve, 2024). Darüber hinaus ist in Forschungskreisen weitestgehend unstrittig, dass Games soziale Einstellungen und Meinungen beeinflussen können (Schlegel, 2022). Dass darin Potenzial, bspw. für die politische Bildung und Präventionsarbeit, liegt, ist plausibel.

Gleichzeitig müssen dann aber auch ergebnisoffene Diskussionen über eine missbräuchliche Nutzung dieses Potenzials und – auch unintendierte – negative Effekte möglich sein. In diesem Sinne helfen uns alte Grenzziehungen in der gegenwärtigen Lage nicht weiter, auch keine alten »Konfliktparteien«, wenn man so will, also das Zerrbild des stets über »neue« Technologien uninformierten Politikers auf der einen, die unter Generalverdacht stehenden Gaming-Fans auf der anderen Seite.

## Zum Anspruch des Handbuchs

Ausgangspunkt dieses Handbuchs ist stattdessen, entgegen dieser reflexhaften Rückbezüge auf die »Killerspieldebatte«, dass die Beschäftigung mit der Verbindung von Gaming und Rechtsextremismus gerade *keine* Wiederbelebung dieser alten Debatte darstellt, sondern sich maßgeblich von dieser unterscheidet – und zwar in Bezug auf die Grundannahme, die Untersuchungsgegenstände und die Fragestellungen. Auf den Punkt gebracht: Die »Killerspieldebatte« war gekennzeichnet durch eine unzulässige Vereinfachung auf Basis von Vorurteilen und Unkenntnis. Die Debatte über Gaming und Rechtsextremismus wiederum kann eine Debatte werden, die komplexe Wechselwirkungen sichtbar macht, die keine einfachen Antworten anbietet, die das Medium in seiner Breite und Vielfalt ernst nimmt, positive ebenso wie negative Prozesse und Effekte im Gaming beleuchtet und die so einen tatsächlichen Erkenntnisgewinn mit sich bringt.

Voraussetzung hierfür ist allerdings, das Trauma der »Killerspieldebatte« hinter sich zu lassen. Wenn Probleme des Mediums Computerspiel in diesem Handbuch angesprochen werden, dann bedeutet das keine Rückkehr zu den Grabenkämpfen der Gewaltdebatte, dann drohen keine Verbote, keine Sanktionen, kein Imageschaden. Als Teil der Kulturlandschaft müssen sich auch Games der Kulturkritik stellen. Das Medium ist gefestigt genug, das aushalten zu können. Außerdem ist wichtig zu betonen: Games tun auch viel Gutes, können für die politische Bildung und die Stärkung der Demokratie eingesetzt

werden. Auch das zeigen wir in diesem Band. Folgende Aussagen bilden daher das Fundament dieses Handbuchs:

- **Grundannahme:** Es ist viel gut, aber auch viel schlecht, was Computerspiele und ihre Kulturen angeht. Beides kann gleichzeitig wahr sein. Ein differenzierter Blick kann sowohl Potenziale wie Gefahren, Chancen wie Risiken offenlegen.
- **Untersuchungsgegenstände:** Für den Themenkomplex Gaming und Rechtsextremismus sind neben den Spielen selbst auch alle mit diesen Spielen zusammenhängenden Plattformen, Ausdrucksformen, Communities usw. relevant und müssen berücksichtigt werden.
- **Fragestellungen:** Um den Themenkomplex angemessen bearbeiten zu können und zu differenzierten Ergebnissen zu kommen, braucht es auch differenzierte Fragen. Wir fragen also nicht: »Führen Games zu Terror?«, sondern »Was sind die Voraussetzungen für Rechtsextremismus im Gaming?«, »Welche extrem rechten Einstellungen werden im Gaming sichtbar?«, »Welche Prozesse des Rechtsextremismus bis hin zur Radikalisierung zeigen sich im Gaming?«, und zuletzt: »Was sind Auswege aus dieser Präsenz des Rechtsextremismus im Gaming?«

Der Anspruch, sich dem Themenkomplex Gaming und Rechtsextremismus differenziert zu nähern, bedeutet auch, erst einmal erklären zu müssen, was in diesem Handbuch überhaupt unter ›Gaming‹ und ›Rechtsextremismus‹ verstanden wird.

## Games-Kulturen statt Games-Kultur

Horst Seehofer stand nach seiner oben zitierten Aussage auch deswegen so stark in der Kritik, weil er den Eindruck erweckte, es gäbe überhaupt so etwas wie eine homogene »Gamer-Szene«. Das Anerkennen der Komplexität des Gamings in all seinen Facetten ist entgegen solcher Vereinfachungen die Grundvoraussetzung dafür, sich überhaupt produktiv mit dem Themenkomplex Gaming und Rechtsextremismus beschäftigen zu können. Wie die Beiträge in diesem Handbuch zeigen, gibt es nicht *den* Spieler, wie es auch keine einheitliche Games-Kultur gibt, unter der sich alle Menschen, die digitale Spiele spielen, irgendwie zusammenfassen ließen (► 4 | Soziale Kontexte). Als Vereinfachung mag es manchmal nötig und sinnvoll sein, vom Gaming (insgesamt) oder von

der Games-Kultur (insgesamt) zu sprechen, aber präzise und korrekt ist es, von mehreren, teilweise voneinander unabhängigen Games-Kulturen und Gaming-Communitys zu sprechen.

So lassen sich beispielsweise schon seit den frühen 2000er-Jahren stetig wachsende Communitys beobachten, die sich um die Spiele der *Die Sims*-Reihe (Maxis, seit 2000) gebildet haben. In diesen und ähnlichen Communitys waren und sind u. a. sehr viele Frauen aktiv und auch [► Queerness](#) hat dort schon früh eine Rolle gespielt. Streamer/-innen, die in diesen Communitys aktiv sind bzw. um die herum sich entsprechende Communitys bilden, nutzen dann beispielsweise die Spiele der *Die Sims*-Reihe, um digitale Häuser zu bauen und einzurichten, und sind damit erfolgreich. Gleichzeitig gibt es kompetitive, eher männlich geprägte Online-Shooter-Communitys, die sich beispielsweise um Spiele der *Counter-Strike*-Reihe (Valve, seit 2000) herum gebildet haben und deren Spieler/-innen es primär um den Wettkampf der Taktiken, der Fingerfertigkeit und der Reaktionsgeschwindigkeit geht. Solche wettkampforientierten Spieler/-innen treffen sich dann beispielsweise zu [► E-Sport](#)-Turnieren mit tausenden anderen Spieler/-innen in riesigen Hallen.

Zwischen den hier skizzierten Communitys kann es Überschneidungen geben, genauso wie man diese Communitys noch weiter ausdifferenzieren könnte. Ebenso kann es sein, dass zwischen manchen dieser Communitys überhaupt keine Überschneidungen bestehen, abgesehen davon, dass es irgendwie um das Spielen digitaler Spiele geht. In diesem Sinne können Gaming-Communitys derart verschieden sein, dass sich gar von unterschiedlichen Games-Kulturen sprechen ließe, die sich signifikant unterscheiden in Bezug auf die in ihnen gespielten Spiele, auf die dort anzutreffenden Spieler/-innen sowie bezüglich der spielbezogenen Praktiken (bspw. [► Cosplay](#)). Urteile zu treffen, die für alle genannten Communitys und Kulturen gleichermaßen gelten, ist entsprechend schwierig bis unmöglich. Und gerade dann, wenn es beispielsweise darum geht, Aussagen über toxische Kommunikationsweisen im Gaming als Voraussetzungen für rechtsextremistische Vereinnahmung zu treffen, ist diese Komplexität zu berücksichtigen.

## Rechtsextremismus und/als Normalisierung

Ausgangspunkt für dieses Handbuch und auch Grundlage für die Auswahl der Beiträge ist ein Rechtsextremismusbegriff, der das Phänomen Rechtsextremismus weitestmöglich fasst. Wir reagieren damit darauf, dass »der Begriff

»Rechtsextremismus« [...] irreführend [ist], weil er klingt, als seien solche Einstellungen nur bei einer kleinen, extremen Randgruppe vorhanden« (bpb, o.D.). In diesem Sinne geht es in diesem Handbuch nur in einzelnen Beiträgen um diese »Randgruppen«, also beispielsweise rechtsextremistische Netzwerke. Vielmehr spürt dieses Handbuch der Frage nach, inwiefern, d.h. wo und unter welchen Voraussetzungen, sich »der Kern extrem rechten Denkens« (Schedler, 2023) in bestimmten Games-Kulturen zeigt. Gemeint ist damit »die Ablehnung der prinzipiellen Gleichheit der Menschen und ihre Hierarchisierung nach rassistischen Kriterien, Geschlecht, Religion, sozialer Herkunft oder kulturellem Ausdruck« im Sinne einer »Ideologie der Ungleichheit« (ebd.).

Zentral ist hierbei die Beobachtung, dass die Einstellungen einer gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit, die sich in extrem rechtem Denken zeigen, »von Menschen aller politischen Milieus und sozialen Schichten geteilt werden« (ebd.). In diesem Sinne unterscheiden wir in diesem Handbuch zwischen zwei Dimensionen des Rechtsextremismus, die beide behandelt werden:

1. Ein Rechtsextremismus, der von Individuen oder Organisationen mehr oder weniger koordiniert in Games-Kulturen vorangetrieben wird, bis hin zum Rechtsterrorismus.
2. Ein Rechtsextremismus, der in Form extrem rechter Einstellungen zunehmend normalisiert wird und die »Mitte der Gesellschaft« und bestimmte Games-Kulturen als Teil dieser »Mitte« durchdringt.

Wir stellen damit gleichermaßen die These auf, dass es zu kurz greifen würde, in einem Handbuch zu Gaming und Rechtsextremismus nur über das zu sprechen, was klar als Rechtsextremismus erkennbar ist. Im Gegenteil verstehen wir Games, als ein von Milliarden Menschen weltweit konsumiertes Medium, so, dass sie über die zahllosen unterschiedlichen Games-Kulturen, die sich um sie bilden, einen Querschnitt der Gesellschaft abbilden. Dementsprechend spielen sie eine gewichtige Rolle in gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen darüber, was überhaupt als »normal« gilt und welche Positionen in einer Gesellschaft akzeptiert werden. Frei nach Kultur- und Medienwissenschaftler Simon Strick (2020) lässt sich unserer Einschätzung nach an Games »etwas über die brüchige und poröse Welt des sogenannten »Normalen« [...] lernen [...] und deren Offenheit für alle Arten von rechten Übergriffen, Eingriffen und Angriffen« (S. 22).

Gleichzeitig ist damit noch einmal besonders unterstrichen, dass die Debatten, die in Gaming-Communitys geführt werden, nicht nur in den jeweiligen Subkulturen von Bedeutung sind bzw. ihre Wirkung entfalten. Vielmehr sind Gaming-Communitys Arenen, in denen wichtige politische und gesellschaftliche Debatten stattfinden, die Einfluss auf realweltliche Diskurse und politische Realitäten haben können (Schlegel & von Eyb, 2024).

## Zur Struktur des Handbuchs

Damit liegen dem Handbuch sowohl ein weiter Games-Kultur-Begriff als auch ein weiter Rechtsextremismusbegriff zugrunde, was sich in den Beiträgen spiegelt, die in diesem Handbuch zusammengebracht sind. Hier finden sich sowohl solche Beiträge, die organisierte Aktivitäten des Rechtsextremismus im Gaming vorstellen, als auch solche, die extrem rechte Einstellungen in Games-Kulturen identifizieren und problematisieren, wobei unterschiedlichste Games-Kulturen sowie ihre spezifischen Spielegenres, Communitys und Plattformen in den Blick genommen werden.

Dieses Handbuch soll damit erstmals einen Überblick über verstreute, teilweise auch kontrovers diskutierte Zugänge und Positionen bieten und hierbei einen aktuellen Forschungsstand mit Einblicken aus der praktischen Arbeit verbinden. Es sollen Brücken geschlagen werden zwischen Forschungsarbeit und Praxis, zwischen politischer Bildung und Präventionsarbeit, zwischen deutschsprachigen und englischsprachigen Diskursen, zwischen sozialwissenschaftlichen und medienkulturwissenschaftlichen Perspektiven. Dieser Anspruch wird durch die Struktur des Handbuchs abgebildet.

Entlang der oben genannten Leitfragen für dieses Handbuch sind die Beiträge in die Kategorien »Voraussetzungen«, »Einstellungen«, »Prozesse« und »Auswege« unterteilt. Außerdem bieten wir einige »Projektvorstellungen« aus den Bereichen Gaming und (historisch-)politische Bildung sowie Radikalisierungsprävention an, ohne dass diese den Anspruch hätten, das Feld in Gänze abzubilden. Darüber hinaus soll ein Begriffsglossar den Einstieg in das Themenfeld Gaming erleichtern. Begriffe, die im Glossar erläutert werden, sind in allen Beiträgen hervorgehoben (► [Glossareintrag](#)). Außerdem nutzen wir im Fließtext hervorgehobene Querverweise, um die Navigation zwischen den Beiträgen zu erleichtern (► [Kapitelnummer](#) | [Kurztitel](#)). Zum Einstieg in dieses Handbuch bietet sich das nachfolgende Abstract-Verzeichnis an, das alle Beiträge vorstellt.

Jeder dieser Beiträge bietet kurze, zugängliche Einführungen in die jeweiligen Themenfelder, teilweise aus Forschungs-, teilweise aus Praxisperspektive. Die Mehrheit der Beiträge wurde von Autorinnen und Autoren aus dem deutschsprachigen Raum verfasst, fünf Beiträge wurden wiederum von englischsprachigen Autorinnen und Autoren eingebracht, um einen internationalen Forschungsstand abzubilden. Diese Beiträge wurden ins Deutsche übersetzt und sind entsprechend gekennzeichnet.

Als Nachschlagewerk und Ausgangspunkt für vertiefende Recherchen wird dieses Handbuch hoffentlich viele Debatten über Gefahren für, aber auch Potenziale der so unterschiedlichen Games-Kulturen auslösen – fundiert und kritisch, aber ohne Alarmismus.

## Referenzen

- American Psychological Association. 2020. *APA Resolution on Violent Video Games. February 2020 Revision To The 2015 Resolution*. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>.
- Bericht aus Berlin [@ARD\_BaB]. (12. Oktober 2019). »Wir müssen die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen«, sagt Innenminister #Seehofer nach dem Anschlag in #Halle. [Tweet]. [https://x.com/ARD\\_BaB/status/1183018347182612485](https://x.com/ARD_BaB/status/1183018347182612485).
- Bundeszentrale für politische Bildung / bpb. (o. D.). *Rechtsextremismus*. <https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/500806/rechtsextremismus/>.
- Clement, J. (21. Oktober 2024). Number of video game users worldwide from 2019 to 2029. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (12. August 2024). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024*. <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2024/>.
- Garbe, A. (2020). Killerspiele. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur*, 193–198. Deutscher Kulturrat. <https://www.kulturrat.de/publikationen/handbuch-gameskultur/>.
- Hegemann, L. (14. Oktober 2019). Nicht schon wieder die Killerspieldebatte. *Zeit Online*. <https://www.zeit.de/digital/games/2019-10/attentat-halle-horst-seehofer-gamerszene-egoshooter-radikalisierung-debatte>.
- Himmelrath, A. (13. Oktober 2019). Seehofer will Gamerszene stärker beobachten – und erntet Hohn. *Spiegel Online*. <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/horst-seehofer-shitsstorm-fuer-bemerkung-zur-gamerszene-a-1291347.html>.
- Maxis. (seit 2000). *Die Sims*. Electronic Arts. PC u. a.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). (29. November 2023). *JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/>.
- o.A. (14. Oktober 2019). Seehofer und die Gamerszene: »Die Neunziger wollen ihre Killerspiel-Debatte zurück«. *Tagesspiegel*. <https://www.tagesspiegel.de/politik/die-neunziger-wollen-ihre-killerspiel-debatte-zurueck-4109227.html>.

- Riegler, D. (24. Oktober 2019). Die Rückkehr der »Killerspiel-Debatte«. *Radio FM4*. <https://fm4.orf.at/stories/2993416>.
- Schedler, J. (2. November 2023). *Recht(s) extrem: Dimensionen, Einstellungen, Akteure und Strategien im Themenfeld »Rechtsextremismus«*. <https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/542331/recht-s-extrem-dimensionen-einstellungen-akteure-und-strategien-im-themenfeld-rechtsextremismus/>.
- Schlegel, L. (2022). *Playing Against Radicalization. Why extremists are gaming and how P / CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization*. Scenor / GameD. [https://www.scenor.at/\\_files/ugd/ff9c7a\\_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf](https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf).
- Schlegel, L. Et von Eyb, J. (15. August 2024). Pixel, Politik, Polemik – Digitale Gaming-Welten als politische und gesellschaftliche Diskursräume. *PRIFblog*. <https://blog.prif.org/2024/08/15/pixel-politik-polemik-digitale-gaming-welten-als-politische-und-gesellschaftliche-diskursraeume/>.
- Strick, S. (2020). *Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. transcript. <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-5495-0/rechte-gefuehle/>.
- TwitchTracker. (2024). *Twitch Viewers Statistics*. <https://twitchtracker.com/statistics/viewers>.
- Unterhuber, T. (2024). Das ewige neue Medium. Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte. In T. Spies, S. Kurt, H. Pötzsch (Hrsg.), *Spiel\*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus* (S. 107–121). transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839467978-006>.
- Valve. (seit 2000). *Counter-Strike*. Valve. PC u. a.
- Valve. (2024). *Übersicht der Statistiken. Meistverkaufte und meistgespielte Steam-Spiele*. <https://store.steampowered.com/charts/>.



# Abstractverzeichnis

## Voraussetzungen

Felix Zimmermann

### **2 (Warum) Ein Thema für die (Bundeszentrale für) politische Bildung.....33**

Bemühungen, Games für die politische Bildung nutzbar zu machen, lassen sich nicht erst seit den Anschlägen von Halle und Christchurch, sondern schon seit den späten 1980er-Jahren in Programmen und Produkten der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) nachweisen. Als Disziplin bringt die politische Bildung spezifische Perspektiven auf das Medium Games mit, die im Beitrag skizziert werden. Hieraus werden drei Kernaufgaben der politischen Bildung abgeleitet, die eine Rollenbestimmung der bpb im Umgang mit dem Thema Gaming und Rechtsextremismus und in Abgrenzung zu Radikalisierungsprävention und Strafverfolgung erlauben.

Wyn Brodersen & Maik Fielitz

### **3 Digitale Kulturen und das neue Gesicht des Rechtsextremismus.....41**

Digitale Kulturen haben sich zu einem Gesicht des Rechtsextremismus entwickelt, das neue Anreize schafft, sich der völkischen Sache anzuschließen. Von Influencer/-innen und Trollen bis zu Gaming- und Shitposting-Communitys: Wer die Dominanz der extremen Rechten im Netz begreifen möchte, muss verstehen, wie sie sich mit digitalen Kulturen vermischt. Um sich diesem Zusammenhang anzunähern, setzt sich dieser Beitrag mit den Funktionsweisen digitaler Kulturen auseinander und präsentiert sie als wichtige Ressource des Rechtsextremismus.

Jeffrey Wimmer

### **4 Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen.....49**

Digitale Spiele besitzen heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auch auf soziale, gesellschaftliche und politische Zusammenhänge. Auf dieser Prämisse aufbauend systematisiert der Beitrag die verschiedenen Dimensionen und Elemente von Computerspielkulturen. Aus dieser Perspektive ermöglicht Gaming einen sozialen Kommunikationsraum, der Spieler/-innen vernetzt und starke Bindungen zwischen ihnen schafft. Diese Prozesse bieten letztendlich Potenzial für Extremismus.

Tobias Unterhuber

**5 Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels** .....57

Warum werden Computerspiele und Spiele im Allgemeinen als eine Beschäftigung für Männer und Jungen wahrgenommen? Warum sind Computerspiele so geprägt von Vorstellungen von Männlichkeit? Entgegen üblichen Annahmen liegen die Gründe nicht einfach in der gegenwärtigen Computerspielkultur selbst, sondern reichen viel weiter zurück. Schon die Vorstellungen, was Spiel und Spielen überhaupt ist, sind bereits geschlechtlich geprägt.

Wulf Loh

**6 Digitale Spiele und ihr Verhältnis zu Politik und Demokratie** .....67

Vereinfachte und verzerrte Darstellungen politischer Prozesse und Akteure in digitalen Spielen sind vielleicht nicht die Hauptursache für das Misstrauen gegenüber demokratischen Prozessen im Allgemeinen und Politiker/-innen im Besonderen. Dieser Text untersucht, inwieweit sie dennoch ein solches Misstrauen verstärken, Politikverdrossenheit Vorschub leisten und so die individuelle politische Partizipation untergraben können, und welche Herausforderungen sich daraus für die Legitimität demokratischer Institutionen ergeben.

Elisabeth Secker & Lorenzo von Petersdorff

**7 Rechtliche Vorgaben in Deutschland** .....77

Digitale Spiele ermöglichen mittlerweile viel Austausch und Kommunikation. Gleichzeitig nutzen Rechtsextreme zunehmend beliebte Medien – neben Social Media auch Games – um ihre Ideologien zu verbreiten. Der Beitrag beleuchtet die rechtlichen Vorgaben zur Spielnutzung und -entwicklung im Kontext von Gaming und Rechtsextremismus, mit Fokus auf den Jugendmedienschutz. USK-Alterskennzeichnungen und strukturelle Vorsorgemaßnahmen spielen dabei eine zentrale Rolle.

Emil Lundedal Hammar

**8 Globale Ausbeutungsstrukturen in der Games-Produktion** .....87

Dieses Kapitel beleuchtet die Rolle, die die Videospieldustrie dabei einnimmt, reaktionäre politische Einstellungen in und um digitale Spiele zu fördern und zu verbreiten. Außerdem wird dargelegt, wie die materiellen Bedingungen der Videospieldustrie, ihrer Spiele und ihrer globalen Arbeitsteilung mit den Problemen von Rassismus, Sexismus, Chauvinismus und Militarismus in Videospieldustrien und in der Gesellschaft im Allgemeinen verbunden sind.

# Einstellungen

Veronika Kracher

## 9 Misogynie & Antifeminismus..... 97

Patriarchales Anspruchsdenken bezeichnet die Vorstellung, aufgrund der männlichen Geschlechtsidentität den Anspruch auf eine gesellschaftliche Vormachtstellung und die Erfüllung bestimmter Bedürfnisse zu haben. Bei Videospiele artikuliert sich dies regelmäßig in Wut darüber, dass weibliche Charaktere nicht patriarchalen Schönheitsstandards entsprechen. In einem rechten Gaming-Kulturkampf übersetzt sich dies in das antifeministische Narrativ, eine »woke Ideologie« würde gezielt Videospiele zerstören.

Edmond Y. Chang

## 10 Rassismus & weiße Fankulturen..... 109

Dieser Beitrag untersucht die Fantasien von Fandoms und Gamer-Orthodoxien, dabei besonders das Bedürfnis, an einer unkritischen Definition dessen festzuhalten, was ein Spiel ist und was nicht, wer ein »echter« Gamer ist und wer nicht. Während Gamer/-innen, Nerds und Fans selbst eine Quelle für Gemeinschaft, Unterstützung, Zusammenhalt und vielfältige Chancen sein können, sind sie auch verantwortlich für einige der gefährlichsten rassistischen, sexistischen, fremdenfeindlichen und potenziell rechtsextremen Diskurse und Handlungen in Gaming-Räumen. Daher muss diese beunruhigende Überschneidung zwischen dem Denken und Fühlen von Fans und dem Denken und Fühlen von Faschist/-innen herausgefordert und durchbrochen werden.

Simon Ledger

## 11 Ableismus..... 119

Für den Rechtsextremismus, dessen Verknüpfung mit Ableismus im Gaming hier beleuchtet wird, ist die Abwertung und der Ausschluss behinderter Menschen fundamental. Ableistische Strukturen im Gaming zeigen sich etwa in der Spielentwicklung, den Spielsteuerungen oder stereotypen Darstellungen, die anschlussfähig für rechtsextremistische Vorstellungen sind. Dem entgegen existieren diverse Ansätze zur Förderung von Vielfalt und Inklusion in Spielen. Der Artikel richtet sich an Fachkräfte und liefert Impulse, um Diskriminierungsmechanismen zu erkennen und Teilhabe im Gaming-Bereich zu stärken.

Constantin Winkler

**12 Antisemitismus** ..... 127

Antisemitismus zeigt sich in Gaming-Kontexten sowohl subtil als auch offen. Er reicht von tradierten und unhinterfragten antisemitischen Tropen, die in populären Spielen zu finden sind, bis hin zu gezielter antisemitischer Propaganda in eigens entwickelten Spielen und Modifikationen. Zudem vernetzen sich antisemitische Communitys auf Gaming-nahen Plattformen. Diese Aktivitäten tragen zur Normalisierung antisemitischer Ideologien bei. Antisemitismus in Gaming-Kontexten verbleibt dabei nicht nur online, sondern kann reale Konsequenzen nach sich ziehen, die bis hin zu tödlicher Gewalt reichen.

Vít Šisler

**13 Islamophobie & Muslimfeindlichkeit** ..... 137

In diesem Kapitel wird die Darstellung von muslimischen, arabischen und nahöstlichen Kulturen in westlichen Mainstream-Videospielen untersucht. Es wird analysiert, wie diese Spiele durch »digitalen Orientalismus« und »Krieg gegen den Terror«-Erzählungen gerahmt werden und damit oft Stereotype und vereinfachte Darstellungen aufrechterhalten. Der Text untersucht Games, die problematische Repräsentationen verstärken, sowie solche, die Stereotypen in Frage stellen und vielfältigere Darstellungen bieten. Besprochen werden zudem die aufkommenden Bemühungen arabischer und muslimischer Spieleentwickler/-innen, Repräsentation auch innerhalb der Branche zu verbessern. Außerdem präsentiert dieser Beitrag erste Forschungsergebnisse dazu, wie die Inhalte von Videospielen die Haltung von Spielenden gegenüber ethnischen und religiösen Gruppen in der realen Lebenswelt beeinflussen können.

Thomas Spies

**14 Militarismus** ..... 147

Der *Military-Entertainment Complex* beschreibt die Verknüpfung zwischen Militär und Unterhaltungsindustrie, die gerade in Bezug auf das Medium Videospiele historisch immer enger wurde. Neben vom Militär eigens entwickelter Titel zu Rekrutierungszwecken, leisten populäre Spieleserien wie Call of Duty einer Militarisierung der Gesellschaft Vorschub, indem sie Krieg und Gewalt als notwendige Politik gegen global agierende Aggressoren propagieren.

# Prozesse

Claudia Wallner

## **15 Radikalisierung & Gaming: ein Überblick**..... 159

Im Fokus des Beitrags stehen sechs Wege, wie extremistische Akteure Gaming und Gaming-nahe Plattformen für ihre Zwecke nutzen, darunter die Produktion und Modifikation von Spielen, die Nutzung von In-Game-Chat-Funktionen und Livestreaming-Plattformen sowie die Gamifizierung extremistischer Inhalte. Diese Ansätze verdeutlichen, wie Extremisten die sozialen und kulturellen Strukturen der Gaming-Welt für Rekrutierung, Propaganda und Finanzierung nutzen.

Mareike Stürenburg

## **16 Rechte Games & Modifikationen**..... 167

Das Kapitel widmet sich der Untersuchung von digitalen Spielen und Modifikationen, die rechte und rechtsextreme Inhalte transportieren. Es wird argumentiert, dass Videospiele, wie jedes kulturelle Medium, politische Implikationen aufweisen und rechte Ideologien verbreiten können. Zudem wird erörtert, wie politische Gruppierungen Spiele als Medium zur Radikalisierung nutzen und welche Rolle Modifikationen in der Verbreitung rechter Ideologie spielen. Abschließend wird auf die unzureichende Forschungslage zu den Auswirkungen dieser Spiele auf ihre Nutzer eingegangen.

Matthias Heider

## **17 Rechtsextreme Aktivitäten auf Gaming(-nahen)-Plattformen**..... 175

Das Kapitel betrachtet rechtsextreme Aktivitäten auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen und deren Rolle in Radikalisierungsprozessen. Die Plattformen bieten nicht nur Raum zum Spielen, sondern auch zur Kommunikation, Unterhaltung und sozialen Vernetzung. Extremistische Akteure nutzen diese digitalen Räume zur Verbreitung ihrer Ideologie, zum Aufbau von Gemeinschaften und zur Durchführung von Hasskampagnen. Der Beitrag beleuchtet, wie rechtsextreme Inhalte auf diesen Plattformen verbreitet werden, welche Strategien die Akteure anwenden und welche Mechanismen die Radikalisierung von Nutzer/-innen begünstigen.

Joanna Nowotny

**18 Rechte Meme-Kultur** ..... 185

Memetische Kriegsführung, wie sie rechte Akteur/-innen betreiben, strebt eine Störung von Kommunikation an und operiert mit humorvoller Doppeldeutigkeit. Rechte Memes verwenden die Ästhetik und die Themen von Videospiele, da sie an populäre, oft männlich geprägte Fankulturen anknüpfen und so ein breiteres Publikum erreichen. Im Beitrag wird herausgearbeitet, dass die in Games vermittelten Inhalte attraktiv sind für rechte Meme-Kulturen, etwa die zahlreichen wehrhaften männlichen Figuren im Zentrum der Erzählungen, die häufig in einer von extrem rechten Akteuren als weiß und männlich idealisierten Vergangenheit spielen. Shooter, in denen Gegner beseitigt werden müssen, eignen sich zudem für die Darstellung einer auf Gewalt basierenden Weltanschauung.

Mick Prinz

**19 GamerGate** ..... 197

Mit einem geradezu paradigmatischen Beißreflex richten sich Teile der Videospiele-Welt gegen progressive Veränderungen im Gaming. Kernfeindbild dabei: Diversität, Gleichwertigkeit und Inklusion. Schon 2014 manifestierte sich diese Ablehnung unter dem Hashtag »GamerGate«. Auch zehn Jahre später sind Hashtag und die selbsternannten Retter/-innen der Videospiele nicht verschwunden, im Gegenteil: die Hass-Akteur/-innen beschwören die eigene Renaissance und diffamieren Streamer/-innen, Initiativen und von Diskriminierung betroffene Gruppen. Wie steht es aktuell um die Hasskampagne GamerGate?

Aurelia Brandenburg

**20 Geschichtspolitische Kämpfe** ..... 205

Spiele mit Geschichte und Geschichte in Spielen gehören zu den größten und wichtigsten Schlachtfeldern im Streit um die Deutungshoheit über das Medium digitaler Spiele und somit auch die damit verbundenen Kämpfe rund um Identität und Vereinnahmungen von rechts. Der Beitrag liefert in diesem Kontext einen Überblick über einige der wichtigsten Entwicklungen in diesem Themenfeld anhand von Beispieldebatten und zeigt Querverbindungen zu angrenzenden Diskursen wie etwa GamerGate und zur Autoritätskrise weißer Männlichkeit im Gaming auf.

Daniel Heinz

**21 Kinderradikalisierung & Cybergrooming**..... 213

In diesem Beitrag werden die Risiken beleuchtet, denen Kinder und Jugendliche durch extremistische Akteur/-innen in Gaming-Communitys ausgesetzt sind. Er zeigt die Parallelen und Unterschiede zum Phänomen des Cybergroomings auf und beschreibt, wie gezielte Manipulationen Heranwachsende für radikales Gedankengut anfällig machen. Besonders gefährdet sind sie aufgrund ihrer noch entwicklungsbedingten Unsicherheiten. Als Lösungsansatz wird die Bedeutung eines Zusammenspiels von Schutz, Befähigung und Teilhabe betont.

Alex Newhouse & Rachel Kowert

**22 Rekrutierung & Mobilisierung**..... 223

In diesem Kapitel wird die Rolle von Videospielen bei der Radikalisierung, Rekrutierung und Mobilisierung durch rechtsextremistische Gruppierungen untersucht. Es betrachtet, wie digitale Spiele durch ihre Interaktivität und sozialen Dynamiken als Zugangskanäle für extremistischen Einfluss dienen können und wie sich extremistische Akteure dabei die Möglichkeit zur Bildung von Communitys, audiovisuelle Einflüsse und Spielmechaniken zunutze machen. Durch eine Analyse der sogenannten Radikalisierungspipeline wird untersucht, wie Games die einzelnen Stadien der extremistischen Radikalisierung fördern können. Dabei wird eine zunehmende Besorgnis über ihre Instrumentalisierung durch extremistische Netzwerke deutlich.

Hendrik Puls

**23 Gamifizierung des Terrors**..... 233

Seit den rechtsterroristischen Anschlägen von Christchurch und Halle (Saale) wird über eine Gamifizierung des Terrors diskutiert. Der Beitrag stellt das allgemeine Konzept von Gamifizierung vor und fragt, inwiefern es sich auf rechtsterroristische Gewalt übertragen lässt.

Lars Wiegold

**24 Wie Spielende Hass und Extremismus wahrnehmen**..... 241

Die Perspektive von Gamer/-innen auf Spielarten extremistischer Einflussnahmen und auf hasserfüllte Kommentare ist bisher kaum eingefangen worden. Eine systematische Auseinandersetzung ist nur vereinzelt geschehen. Der Beitrag fasst die wichtigsten Erkenntnisse existierender Erhebungen national wie auch international zusammen und thematisiert deren Unterschiede und Gemeinsamkeiten. So dient dieser Beitrag als Studienüberblick und zeigt bestehende Leerstellen auf.

# Auswege

Marylin Marx

## **25 Community-Management** ..... 251

Der Beitrag skizziert, wie aus einem rauen Umgangston in Online-Spielen und sozialen Medien teils strafrechtlich relevante und normalisierte Hassrede wird. Er umreißt das Problem der unklaren Definition von Hate Speech und wie dadurch der Rechtsextremismus Halt in Gaming-Communitys findet. Zum Schluss werden Lösungsansätze durch erfolgreiches Community-Management diskutiert und erläutert, wo die aktuellen Probleme, Fallstricke und Zukunftsaussichten dieses Präventionsansatzes liegen.

Christina Grübler

## **26 Queere Spiele, queer spielen** ..... 261

Das Kapitel beleuchtet Darstellungsweisen queerer Menschen in Videospiele. Er zeigt, dass es LGBTQIA+-Repräsentationen zwar schon immer gab, diskriminierende und oberflächliche Darstellungen jedoch die Regel bleiben. Zudem wird erläutert, wie die Interaktion mit Spielen – z. B. durch Mods und queere Interpretationen – Geschlechternormen in Frage stellen und neue Erfahrungsräume schaffen kann. Zuletzt beleuchtet der Artikel Angriffe auf queere Menschen in der Spielekultur als Teil rechter Kulturkämpfe, die Rassismus und starre Geschlechterbilder fortschreiben.

Alexander Preisinger

## **27 Computerspiele im edukativen Einsatz** ..... 271

Der Beitrag stellt grundsätzliche Überlegungen zu einem digitalen game-based learning in der politischen Bildung an. Dazu werden Feedback und Transfer als wesentliche Erfolgskriterien beschrieben, die Formen der Spielverwendung systematisiert und konkrete Ratschläge für die Gestaltung von Lehr-Lern-Arrangements vorgestellt. Games gewinnbringend in edukativen Kontexten einzusetzen bedeutet, Analoges und Digitales sowie Singleplayer-Spiele mit dem Sozialraum Schule integrativ zu verbinden. Gezeigt wird dies abschließend durch die Vorstellung dreier Best Practices.

Stephan Schölzel

**28 Jugendarbeit** ..... 283

Der Beitrag untersucht die Chancen und Herausforderungen der Jugendarbeit im Umgang mit digitalen Spielen und Spielkulturen. Er hebt hervor, wie wichtig es ist, digitale Spiele als festen Bestandteil der Jugendkultur anzuerkennen. Jugendarbeiter/-innen sollten die Facetten der digitalen Kultur verstehen, um das Radikalisierungspotenzial zu erkennen und proaktiv zu handeln. Der Beitrag ermutigt sie, ihr Wissen zu erweitern, um die Entwicklung junger Menschen gezielt zu fördern.

Linda Schlegel

**29 Extremismusprävention und politische Bildungsangebote mit Gaming-Bezug** ..... 291

Der Gaming-Bereich ist ein neues, noch weitgehend unerschlossenes Terrain für die Extremismusprävention. Dieses Kapitel bietet einen Überblick über bestehende Ansätze der Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug, wie beispielsweise die Entwicklung eigener Videospiele mit Präventionsinhalten, die Nutzung von Gaming- und Gaming-nahen Plattformen sowie die Integration von Videospieleästhetik. Es diskutiert außerdem Entwicklungs- und Verbesserungspotenzial sowie die speziellen Herausforderungen für Extremismusprävention im Gaming-Bereich.

Mariana Olaizola Rosenblat

**30 Politische Maßnahmen, Strategien und Interventionen aus internationaler Perspektive** ..... 299

Dieser Beitrag bietet eine kritische Bewertung der von der Gaming-Industrie und von staatlicher Seite durchgeführten Maßnahmen zur Bekämpfung von Extremismus in digitalen Räumen. Der erste Abschnitt gibt einen Überblick über freiwillige Maßnahmen von Unternehmen, einschließlich branchenübergreifender Initiativen. Der zweite Teil bewertet die jüngsten und noch ausstehenden Regulierungsbemühungen in der EU und den USA, die das Potenzial haben, positive Unternehmensmaßnahmen zur Bekämpfung von Extremismus auszulösen. Diese Bemühungen weisen jedoch Lücken und Unklarheiten auf, die die Aufmerksamkeit der zuständigen Behörden erfordern.



# Voraussetzungen



# 2 (Warum) Ein Thema für die (Bundeszentrale für) politische Bildung

## Einleitung

Games, ihre Communitys und Kulturen stehen nicht erst seit den Anschlägen von Halle und Christchurch im Fokus der politischen Bildung. Konkrete Bemühungen, Games für die politische Bildung nutzbar zu machen bzw. in politische Bildungsprozesse zu integrieren, lassen sich schon seit den späten 1980er-Jahren in Programmen und Produkten der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb nachweisen (siehe unten). Als Disziplin bringt die politische Bildung dabei spezifische Perspektiven auf und Fragestellung an das Medium in die Debatte ein, die nachfolgend skizziert werden. Aus diesen Perspektiven und Fragestellungen werden abschließend drei Kernaufgaben der politischen Bildung abgeleitet, die eine Rollenbestimmung der bpb im Umgang mit dem Thema Gaming und Rechtsextremismus und in Abgrenzung zu Radikalisierungsprävention und Strafverfolgung erlauben.

## Medienkompetenz im Umgang mit Games

Grundannahme eines Umgangs der politischen Bildung mit Games ist, dass sie einen Einfluss auf ihre Spieler/-innen haben. Je nach Kontext wird hier bspw. von »Medienwirkung« oder »Lernprozessen« gesprochen, die von Games ausgehen können. In Bezug auf Games wurden und werden oft problematische Medienwirkungen diskutiert (bspw. in Bezug auf Gewaltdarstellung oder exzessives Spielen), während in Lernprozesse, die von Games ausgelöst werden

könnten, vielfach große Hoffnungen und Erwartungen gesetzt werden (bspw. in Bezug auf sog. ▶ **Serious Games**). Eugen Pfister und Arno Görge (2020, S. 52) schlagen deshalb und in Abgrenzung hierzu den weitestgehend unbelasteten Begriff des »Transferprozesses« vor, der erst einmal nur beschreibt, dass eine Übertragung (von Wissen, von Ideologien, von Handlungsanweisungen etc.) zwischen Spieler/-innen und Spiel stattfindet, wobei besonders die gegenseitige Einflussnahme betont wird, d.h. das Spiel wirkt auf Spieler/-innen ein, Spieler/-innen aber ebenso auf das Spiel.

Historisch betrachtet zeigt sich im Umgang der politischen Bildung mit Games die enge Verzahnung der Disziplin mit der Medienpädagogik. Die Sorge, Games könnten vor allem Kinder und Jugendliche gewalttätig und süchtig machen, prägte das Bild des Mediums im ausgehenden 20. und frühen 21. Jahrhunderts. Solche »kulturhistorisch episodisch auftretenden medienkritischen Debatten« (Andree, 2020, S. 190) lassen sich bspw. auch für das Medium Comic nachweisen. Nichtsdestotrotz bestand (und besteht bis heute) ein erheblicher Informationsbedarf in Bezug auf vermutete problematische Medienwirkungen von Games. Die bpb reagierte hierauf u. a. mit der Publikation von Bänden der »Schriftenreihe« zum Thema, bspw. »Programmiert zum Kriegsspielen« (1988), »Handbuch Medien« (1997) und »Computerspiele(r) verstehen« (2008), die allesamt vom Medienpädagogen und -wirkungsforscher Jürgen Fritz herausgegeben wurden. Während die genannten Bände heutzutage nicht mehr erhältlich sind, bestehen Angebote wie die »Eltern-LAN« oder »Spielbar« (als »Games zur politischen Bildung« auf bpb.de), die ebenfalls in dieser Zeit entstanden, um den Informationsbedarf vor allem von Eltern und Lehrkräften in Bezug auf Games zu decken, bis heute weiter. Grundsätzlich ging es damals wie heute darum, im Sinne einer politischen Medienbildung zu einem kritischen und mündigen Umgang mit dem Medium Games zu befähigen, indem fundierte Informationen über das Medium bereitgestellt und vermittelt werden, ohne dabei in Alarmismus auf der einen oder Naivität auf der anderen Seite zu verfallen. Ziel ist die Ausbildung von Medienkompetenz im Umgang mit Games (▶ **Gaming Literacy**), um eine problematische Mediennutzung zu verhüten (bspw. exzessive Nutzung) und gleichzeitig Potenziale des Mediums nutzbar zu machen (bspw. das Erfahren von Selbstwirksamkeit bzw. ▶ **Agency**).

Hierzu zählt unter anderem auch, politische Bildungspotenziale sichtbar zu machen, gerade auch solche, die eine tiefergehende Beschäftigung mit Inhalten und Mechaniken verlangen. Von Interesse ist dann beispielsweise, wenn Spiele politische Themen verhandeln, spielerisch erfahrbar machen oder wenn

Diskussionen um Games politisch durchweht sind (► 6 | Politik und Demokratie). Nicht zuletzt befasst sich politische Bildung auch immer wieder mit den Spielmechaniken, Spielregeln und den in ihnen sichtbar werdenden Vorstellungen spezifischer politischer Ordnungen, beispielsweise »toxische Meritokratien« (Paul, 2018) und die daraus resultierende »leistungsorientierte Menschenfeindlichkeit« (Huberts, 2022).

Dass sich eine so verstandene, der Medienkompetenzbildung verschriebene politische Bildung auch dem Themenfeld »Gaming und Rechtsextremismus« widmet, liegt nahe. Gerade toxische Kommunikationskulturen in Gaming-Communities stehen zuletzt vermehrt im Fokus der medienpädagogischen Arbeit und werden spätestens seit 2019, in Fachkreisen schon seit der ► GamerGate-Hasskampagne (ca. 2014), mit Radikalisierung und Rechtsextremismus in Verbindung gebracht (► 19 | GamerGate). Verbindungslinien zur Radikalisierungsprävention, speziell zur Primär- und Sekundärprävention, drängen sich hier auf, wenn es darum geht, Medienkompetenz im Umgang mit Games und besonders ihren Communities auszubilden, um eine ideologische Vereinnahmung von Spielerinnen und Spielern, spezifisch Kindern und Jugendlichen, zu verhindern.

## Abgrenzung zur Radikalisierungsprävention

Doch würde es zu kurz greifen, die Perspektiven und Fragestellungen der politischen Bildung in Bezug auf Games auf einen Zugang zu verengen, der primär auf ein Gefahrenpotenzial, das von Games und ihren Communities ausgehen kann, reagiert und entsprechend Spieler/-innen vor allem als potenziell (radikalisierungs-)gefährdet betrachtet.

»Gaming und Rechtsextremismus« muss vielmehr gerade deswegen ein Thema für die (Bundeszentrale für) politische Bildung sein, weil die politische Bildung der Debatte Facetten hinzufügen kann, die kein genuiner Teil der Radikalisierungsprävention im engeren Sinne sind. Entscheidend ist, »in der politischen Bildung dafür [zu] arbeiten, ein positives und nicht defizitorientiertes Bild von Zielgruppen aufrecht zu erhalten« (Krüger, 2020, S. 702), d. h. konkret, Akteurinnen und Akteure der Games-Kultur nicht (primär) als radikalisierungsgefährdet zu betrachten, sondern als Menschen, die in ihren Communities bereits als politisch handelnde Subjekte auftreten, die Unterstützung, Strukturen, Reflexionsangebote, Korrektive, möglicherweise auch nur ein offenes Ohr oder einen Raum zum Austausch benötigen.

Für die politische Bildung ist Gaming dabei besonders als politisches Medium bzw. sind Games-Kulturen als Arenen (gesellschafts-)politischer Aushandlungsprozesse relevant. Zwar besteht keine Einigkeit in der politik- und medienwissenschaftlichen Forschung darüber, was das konkret Politische an Games ist (Preisinger & Zimmermann, 2025). Verschiedene Modelle wurden in jüngerer Zeit hervorgebracht, bspw. von Wulf Loh (2018) oder von Arno Görgen und Tobias Unterhuber (2023). Doch weniger relevant als die Wahl eines spezifischen Modells ist die Erkenntnis, dass das Politische die vielfältigen Games-Kulturen durchzieht und dass eine politische Bildung mit und zu Games gerade auch deshalb so komplex ist, weil sich unter dem Oberbegriff ›Gaming‹ so verschiedenartige Communitys versammeln, die mit diesem politischen Potenzial sehr unterschiedlich, vor allem auch unterschiedlich reflektiert umgehen. Es kann also, anders formuliert, für die politische Bildung im Allgemeinen und die bpb im Speziellen nicht nur darum gehen, ein reflektiertes Mediennutzungsverhalten zu unterstützen, sondern es muss weitreichender darum gehen, Games als »Orte, an denen gemeinsame Werte und Tabus sowie kulturelle Grundlagen vermittelt und verhandelt werden« (Pfister & Görgen, 2020, S. 70), zu verstehen, zu analysieren, zu kritisieren, zu unterstützen und zu nutzen. Entlang des Leitbilds der bpb ist daher zu fragen, inwieweit Games, ihre Communitys und Kulturen dazu beitragen können, »das demokratische Bewusstsein in der Bevölkerung zu fördern und die Menschen in der Bundesrepublik Deutschland zu motivieren und zu befähigen, mündig, kritisch und aktiv am politischen Leben teilzunehmen« (bpb, 2003). Eine politische Bildung mit und zu Games strebt also nicht primär in Richtung einer Verhinderung von problematischer Nutzung, sondern in Richtung einer Nutzung und Nutzbarmachung des politischen Potenzials des Mediums.

## **Drei Kernaufgaben der politischen Bildung im Bereich Gaming und Rechtsextremismus**

Aus diesen Überlegungen ergeben sich drei Kernaufgaben, denen sich Akteurinnen und Akteure der politischen Bildung im Themenfeld »Gaming und Rechtsextremismus« widmen können und sollten.

Erstens ist in obiger Tradition eine politische Medienbildung fortzuführen, denn auch wenn Medienpädagogik und politische Bildung nicht deckungsgleich sind, bedeutet das keineswegs, dass eine Ausbildung von Medienkompetenz v. a. bei Kindern und Jugendlichen nicht dringlich ist. Hierfür können

politische Bildnerinnen und Bildner in enger Zusammenarbeit mit Medienpädagoginnen und -pädagogen Fortbildungsformate voranbringen (wie bspw. die bereits genannte »Eltern-LAN«) oder fundiertes Infomaterial anbieten (wie bspw. das Dossier »Digitale Spiele« auf bpb.de), um Eltern, Lehrkräfte und andere Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in ihrer Arbeit zu unterstützen. Besonders vielversprechend sind außerdem (medienpädagogische) Angebote, die Games, ihre Communitys und Kulturen als Orte protopolitischen Engagements ernstnehmen und zu »Perspektivwechsel, Reflexion und eine praxisorientierte Übertragung des Gelernten in die Gesellschaft« anregen (Hedrich & Schwinge, 2019). Gerade Games bieten Räume des Ausprobierens an, um Meinungsbildung und -äußerung sowie die Verabredung, aber auch den Bruch von Regeln erfahrbar zu machen. Sie sind in diesem Sinne »Medien der Kontroverse« (Koenig, 2022), die nutzbar gemacht werden können, um dem vor allem unter Kindern und Jugendlichen grassierenden Gefühl der Machtlosigkeit und der Unveränderlichkeit des politischen Systems entgegenzuwirken.

Zweitens sollte die Aus- und Weiterbildung von Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, also Personen, die zur Verbreitung von Wissen beitragen, im Bereich Gaming intensiviert werden, denn »Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind [...] eine besondere Zielgruppe und zugleich bedeuten Partnerinnen und Partner politischer Bildung« (Krüger, 2020, S. 704). Das meint explizit auch, neue Zielgruppen zu erschließen und überhaupt erst einmal als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren der politischen Bildung zu aktivieren. Neben beispielsweise Influencerinnen und Influencern, mit denen bereits zunehmend zusammengearbeitet wird, sollten vor allem Game-Entwickler/-innen als Akteurinnen und Akteure der politischen Bildung ernstgenommen und fortgebildet werden. Grundannahme ist hier, dass Entwickler/-innen bereits eine »implizite Agenda der politischen Bildung« (Czaderna & Budke, 2021, S. 97) verfolgen, d.h., dass sie mittels ihrer Spiele bereits im weitesten Sinne politische Bildung betreiben oder zumindest das populäre Bild des Politischen prägen. Besonders in kommerziell erfolgreichen Großproduktionen dominieren weiterhin, das hat Wulf Loh herausgearbeitet (6 | Politik und Demokratie), »vergleichsweise krude Vorstellungen von Hinterzimmerpolitik, die den politischen Aushandlungsprozess als rein strategische Kommunikation – inklusive Manipulation, Täuschung und Drohung – zwischen eindimensional von persönlichem Machtstreben motivierten Akteuren karikier[en]« (2018, S. 153). Im Sinne der oben skizzierten »Transferprozesse« sind solche Darstellungen nicht nur kritisch im Lichte des beobachtbaren gesellschaftlichen Vertrauensverlusts

in politische Institutionen sowie der Hinwendung zu rechtsextremen Parteien zu betrachten, sondern Entwickler/-innen konkret als Akteurinnen und Akteure der politischen Bildung in die Verantwortung zu nehmen. Idealerweise müssten solche Bemühungen bis in die größten Entwicklungsstudios reichen, da die dort entstehenden, sogenannten [▶ AAA-Spiele](#) Abermillionen Menschen erreichen. Gleichzeitig gibt es sie schon, die Entwickler/-innen, die sich ganz explizit als (historisch-)politische Bildner/-innen begreifen und die entsprechend mit ihren Spielen Bildungsziele verfolgen, auch wenn sich diese Indie-Games bezüglich kommerziellen Erfolgs und Reichweite nicht mit Blockbuster-Produktionen messen können ([▶ Serious Games](#)). In jedem Fall besteht hier akuter Handlungsbedarf vonseiten politischer Bildungsorganisationen, da politische Bildungsformate, die sich explizit an Entwickler/-innen richten, bisher noch fehlen. Die »Masterclass Game-Entwicklung«, die Entwickler/-innen zum Thema »Gaming und Rechtsextremismus« fortbildet, ist ein erster Versuch, in diesem Bereich aktiv zu werden ([▶ 39 | Masterclass](#)).

Drittens sollte das demokratiestärkende Potenzial von Games stärker herausgearbeitet und unterstützt werden. Das schließt an obige Überlegungen zur Abgrenzung der politischen Bildung von der Radikalisierungsprävention im engeren Sinne an. Keineswegs ist es falsch, »den Auftrag politischer Bildung, demokratisches Bewusstsein zu festigen und politische Teilhabe zu fördern, als einen Beitrag gesamtgesellschaftlicher Prävention zu begreifen« (Krüger, 2020, S. 701), doch sind die Mittel und Methoden, teilweise auch die Orte und Zielgruppen der politischen Bildung andere als die der Radikalisierungsprävention. Aus Perspektive der politischen Bildung sollten vor allem »kontinuierliche Maßnahmen, langfristig angelegte Formate und praxisnahe Umsetzung dort, wo der Alltag von Menschen sich abspielt, die nachhaltig wirken können« (ebd., S. 702) im Vordergrund stehen, d. h. explizit keine Formate, von denen unmittelbare Effekte, gar die Verhütung von extremistischen Straftaten erwartet wird. In bestimmten Games-Kulturen gibt es gerade für rechtsextremistische Ideologie zahlreiche Anknüpfungspunkte, wie dieser Band eindringlich zeigt, weswegen es Aufgabe der politischen Bildung sein sollte, langfristig zu einem kulturellen Wandel in der Branche, zu Diversifizierung, zu Pluralismus und Widerstandsfähigkeit beizutragen, um extremistischen Vereinnahmungsversuchen den Nährboden abzugraben. Das kann durch die oben genannten medienpädagogischen Angebote ebenso geleistet werden wie durch Fortbildungsformate beispielsweise für Game-Entwickler/-innen. Gleichzeitig liegt eine Schaffung von Strukturen nahe, um die Entwicklung von Games zu

ermöglichen, die einen Beitrag zur politischen Bildung leisten können, ohne an spielerischer Qualität einzubüßen. Das schließt in gewisser Weise an den gegenwärtig beobachtbaren »Serious-Game-Boom« (Zimmermann, 2023) an, verfolgt allerdings weitreichender das Ziel, das Lehr- und Lernpotenzial von Games in Bezug auf Demokratiebildung in einem ergebnisoffenen, keine ▶ Genres oder Spielmechaniken ausschließenden Prozess zu erproben, um »Unterhaltungsspiele« und »Serious Games« zu verbinden und diese künstliche Zweiteilung hinter sich zu lassen. Das Spiel, das aus der Ausschreibung für das Projekt »Demokratieraum« der bpb hervorgehen wird, soll ein Schritt in diese Richtung sein (▶ 33 | Demokratieraum).

## Ausblick

Schlussendlich wird es einen ganzheitlichen Ansatz brauchen, um das Themenfeld »Gaming und Rechtsextremismus« angemessen bearbeiten und auf die real existierenden Gefahren der Normalisierung rechten Gedankenguts und der (gamifizierten/spielbasierten) Radikalisierung reagieren zu können. Die politische Bildung kann hier Brücken bauen zwischen verschiedenen Disziplinen und Fachrichtungen und gerade die Bundeszentrale für politische Bildung ist in der verantwortungsvollen, aber auch vielversprechenden Lage, verschiedene Akteurinnen und Akteure zusammenzubringen und produktive Rahmenbedingungen für die Zusammenarbeit zu schaffen. Es wird darum gehen müssen, aktuelle Forschungsbemühungen einzubeziehen (bspw. das Extremism and Gaming Research Network (▶ 31 | EGRN)), unterschiedliche Perspektiven zusammenzuführen und zugänglich zu machen (wie es der vorliegende Band versucht), während ein stetiger Austausch mit Akteurinnen und Akteuren der politischen Bildung, Prävention, Kinder- und Jugendarbeit, Medienpädagogik usw. gewahrt bleibt. All das ist das Brot-und-Butter-Geschäft der politischen Bildung. Es wird spannend zu sehen, ob auch der Brückenschlag in die Games-Branche nachhaltig gelingen kann.

## Referenzen

- Andree, M. (2020). Gefährliche Medien. In O. Zimmermann & F. Falk (Hrsg.), *Handbuch Gameskultur*, (S. 186–192). Deutscher Kulturrat. <https://www.kulturrat.de/publikationen/handbuch-gameskultur/>.
- Bundeszentrale für politische Bildung. (20. Mai 2003). *Leitbild der Bundeszentrale für politische Bildung*. <https://www.bpb.de/die-bpb/ueber-uns/auftrag/51248/leitbild-der-bundeszentrale-fuer-politische-bildung/>.

- Czauderna, A. & Budke, A. (2021). Game Designer als Akteure der politischen Bildung. *MedienPädagogik*, 38, 94–116. <https://doi.org/10.21240/mpaed/38/2021.01.25.X>.
- Fritz, J. (Hrsg.). (1988). *Programmiert zum Kriegsspielen: Weltbilder und Bilderwelten im Videospiele*. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.). (1997). *Handbuch Medien, Computerspiele*. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. (Hrsg.). (2008). *Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen*. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Görgen, A. & Unterhuber, T. (2023). Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus. In dies. (Hrsg.), *Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven* (S. 9–45). transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839467909-001>.
- Hedrich, A. & Schwinge, C. (2019). Creative Gaming. Zum subversiven Potenzial digitaler Spiele. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 31–32/2019, 40–46. <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/294451/gaming/>.
- Huberts, C. (2022). Spiele mit Ideologie. In Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.), *Dossier Digitale Spiele*. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504992/spiele-mit-ideologie/>.
- Koenig, N. (2022). Digitale Spiele als Werkzeug der politischen Bildung und Demokratiearbeit. In Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.), *Dossier Digitale Spiele*. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504546/digitale-spiele-als-werkzeug-der-politischen-bildung-und-demokratiearbeit/>.
- Krüger, T. (2020). Politische Bildung – extrem. In B. B. Slama & U. Kemmesies (Hrsg.), *Handbuch Extremismusprävention. Gesamtgesellschaftlich. Phänomenübergreifend* (S. 701–704). Bundeskriminalamt Wiesbaden. [https://www.handbuch-extremismuspraevention.de/HEX/DE/Handbuch/Kapitel\\_Exkurse/Exkurs\\_07/Exkurs\\_07.html](https://www.handbuch-extremismuspraevention.de/HEX/DE/Handbuch/Kapitel_Exkurse/Exkurs_07/Exkurs_07.html).
- Loh, W. (2018). Politik. In D. M. Feige, S. Ostritsch & M. Rautzenberg (Hrsg.), *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik* (S. 149–173). J. B. Metzler. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-04569-0\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-476-04569-0_9).
- Paul, C. A. (2018). *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*. University of Minnesota Press.
- Pfister, E. & Görgen, A. (2020). Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte. In A. Görgen & S. H. Simond (Hrsg.), *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen* (S. 51–74). transcript. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14974>.
- Preisinger, A. & Zimmermann, F. (2025, im Erscheinen). Digitale Spiele und historisch-politische Bildung. Annäherungen über Game Studies, Medienkompetenz und Didaktik. In K. Falkenberg, R. Inderst, J. Junge & J. Koubek (Hrsg.), *Spielforschung – Einführung in die Ludologie. Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. Nomos.
- Zimmermann, F. (2023). Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung. Zwischen Unterhaltungsspielen und Serious Games. *Lernen aus der Geschichte*, 12/2023. <https://lernen-aus-der-geschichte.de/Lernen-und-Lehren/content/15607>

# 3 Digitale Kulturen und das neue Gesicht des Rechtsextremismus

»Hello, my name is anon, and I think the holocaust never happened« waren die letzten Worte des Attentäters von Halle, bevor er im Herbst 2019 versuchte, in einer Synagoge ein Blutbad anzurichten. Die Worte sprach er in eine Kamera, mit der er sein Handeln live streamte, während das Radio im Hintergrund ein Lied spielte, das in der misogynen [Incel-Kultur](#) beliebt ist. Die Wahl, seine Botschaft auf Englisch zu teilen und sich selbst als *Anon* (Abkürzung für Anonymous) zu bezeichnen, lässt vermuten, dass sich der Täter mit einer internationalen Community verbunden fühlte, von der er sich erhoffte, dass seine Tat mit entsprechendem Enthusiasmus belohnt würde. Und in der Tat waren die Voraussetzungen dafür nicht schlecht: Rechtsterroristische Gewalttäter genießen Heldenstatus in den entsprechenden Online-Subkulturen. Ihre Handlungen werden in [Memes](#) verarbeitet und in Bestenlisten wird einem Wettbewerb gefrönt, wer am meisten Menschen erschossen hat ([► 18 | Meme-Kultur, ► 23 | Terror](#)). Stephan B. schnitt in diesem Ranking vergleichsweise schlecht ab: Statt Ruhm wurde ihm Spott zuteil.

Die Geschichte des Rechtsterrorismus zeigt, dass das Suchen nach Anerkennung immer schon eine wesentliche Rolle in der Hinwendung zu Einzel-täter-Gewalt (*lone actor violence*) gespielt hat (Castelli Gattinara et al., 2018). Und doch verdeutlicht der Fall in Halle, dass sich in der jüngsten Welle des Rechtsterrorismus neue Wege in die politische Gewalt etabliert haben, die sich deutlich abheben von vor-digitalen Radikalisierungspfaden: Organisationen, ideologische Standfestigkeit und politische Strategien spielen eine weit geringere Rolle. Dafür wenden sich die Täter lose vernetzten Communitys zu, die zwar unverbindlich und anonym kommunizieren, aber über derbe Memes und

harten Slang kulturelle Zugehörigkeit anbieten und so eine identitätsstiftende Anziehungskraft entfalten. Der Fall Halle steht exemplarisch für diese strategische Anpassung an digitale Kulturen, die das digitale Zeitalter im Rechtsextremismus einläutete.

Digitale Kulturen sind demnach zu *einem* Gesicht des Rechtsextremismus geworden, das neue Anreize schafft, sich der völkischen Sache anzuschließen. Von Influencer/-innen und Trollen bis zu Gaming- und Shitposting-Communitys: Wer den Rechtsextremismus im Netz begreifen möchte, muss ein Verständnis dafür entwickeln, wie er sich mit digitalen Kulturen vermischt. Um sich diesem Zusammenhang anzunähern, setzt sich dieser Beitrag zunächst mit den Funktionsweisen digitaler Kulturen auseinander und präsentiert sie als wichtige Ressource des Rechtsextremismus. In einem nächsten Schritt werden Anreizstrukturen abgeleitet, die aus diesen Überschneidungen hervorgehen und niedrigschwellige Einstiege in den Rechtsextremismus ermöglichen. Mit einem Schwerpunkt auf Gaming widmen wir uns sodann Mustern der Radikalisierung und erläutern neue organisatorische Prinzipien.

## Digitale Kulturen als Ressource des Rechtsextremismus

Digitale Kulturen sind Verhaltensweisen und Techniken, die sich durch die Interaktion von Mensch und Internet bedingen. Sie beeinflussen, wie Menschen sich informieren, miteinander kommunizieren und unterhalten werden. In einer digitalisierten Gesellschaft ermöglichen digitale Kulturen Formen der Gemeinschaftsbildung, die die Identität und das Bewusstsein von Menschen stark prägen. Durch die Omnipräsenz digitaler Medien und Technologien haben heute viele Akteure die Möglichkeit, an einer ›Kultur von unten‹ mitzuwirken, indem sie ihre Perspektiven über soziale Medien teilen und so Einfluss auf die politische Meinungsbildung nehmen. Von TikTok-Challenges und digitaler Kunst bis hin zu Memes und Shitposting: Digitale Kulturen umfassen eine Vielzahl popkultureller und alltäglicher Phänomene, die einem steten Wandel unterliegen.

Viele der heute genutzten Austauschmöglichkeiten wurden in den Nischen des Internets erprobt. So stammen wichtige Impulse des digitalen Miteinanders aus Foren und Communitys, die mit dem kommerzialisierten Internet brechen wollten. Jede Form der Bevormundung wurde hier abgelehnt. Ein Ort, an dem solche Regeln bis heute gelten, sind Imageboards, auf denen anonym kommuniziert wird. Die auf die Kommentierung von Bildern zugeschnittene Art des

Austauschs lebt von steilen Thesen, einem rauen Umgang und einem Anything-Goes-Verständnis, das Moderation weitgehend ausschließt. Jeder könne alles posten und nichts sollte zu ernst genommen werden – so die Maxime.

Die Regeln in diesen Nischen des Netzes unterscheiden sich deutlich von der Welt des digitalen Mainstreams. Während auf Facebook, YouTube und Co. Milliarden Menschen über eigene Accounts miteinander verbunden sind und sich den Regeln der Plattformen anpassen müssen, zeichnen sich digitale Subkulturen wie Imageboards über eine andere Sozialität aus. Die Medienwissenschaftler Daniël de Zeeuw und Marc Tuters beschreiben diese Form der Kommunikation als »anti- und unpersönlich anstatt persönlich, eher flüchtig und zufällig als beständig und vorhersehbar, eher kollektiv als individuell, eher fremd- als freundschaftsorientiert und eher radikal öffentlich und interagierend als privatisiert, gefiltert und eingeschränkt« (de Zeeuw & Tuters, 2020, S. 215, Übersetzung).

In den 2010er-Jahren waren viele einschlägige Imageboards politisch nur schwer greifbar und fühlten sich gemäß ihren Grundsätzen dem Liberalismus verpflichtet. Bekannt wurden sie durch die Stärkung demokratischer Kräfte im Arabischen Frühling, durch das Hacker-Kollektiv Anonymous und ihre Proteste gegen Scientology. Mit der [► GamerGate-Kampagne](#) änderte sich dies schlagartig ([► 19 | GamerGate](#)). Große Teile der Gaming-Community, die sich über Imageboards austauschen, nahmen das vermeintliche Vordringen des Feminismus in die Welt der Videospiele als Bevormundung und Einschränkung wahr. Rechtsextreme Kräfte nutzten das Potenzial und mobilisierten strategisch zu GamerGate. Schnell zeigte sich, dass diese Räume Teil der rechtsextremen Aneignung des Internets werden sollten (Nagle, 2017). In der Folge entwickelten sich die Foren zu einem digitalen Sammelbecken rechtsextremer Gruppierungen jeglicher Art.

Die Dominanz der extremen Rechten beschränkt sich allerdings nicht auf die digitalen Subkulturen. Sie weitet sich auf den digitalen Mainstream aus. Durch die Nutzung von Klarnamen oder Pseudonymen wird hier eine ganz andere Kommunikation vorausgesetzt als auf den obengenannten Imageboards, da auf Social-Media-Plattformen wie Facebook und TikTok Wiedererkennung eine wichtige Rolle spielt. Mit ihr geht die Erreichung einer größeren Zielgruppe einher und zudem kann sich durch Kommentar- und Reaktionsfunktion manipulativer Mittel bedient werden, die Größe, Relevanz und Diskurs simulieren sollen (Fielitz & Marcks, 2020). Dabei sind einschlägig rechtsextreme Symbole nicht unbedingt sofort erkenn- oder verstehbar. Auch wird weniger ideologisch kommuniziert.

Vielmehr ist es heute zu einem Merkmal der rechtsextremen Internetkultur geworden, sich der mehrdeutigen Sprache des Internets anzunehmen, die es zulässt, sich auf die Ebene des Humors zurückzuziehen (► 18 | Meme-Kultur).

## Neue Anreizstrukturen des digitalen Rechtsextremismus

Beide Sektoren des Internets bieten verschiedene Anreize, sich der rechtsextremen Sache anzuschließen. Dass entsprechende Akteure hier aktiv versuchen Fuß zu fassen, ist nur wenig überraschend. So ist dem Rechtsextremismus seit der Geburtsstunde des Internets ein gewisser Opportunismus bzw. Anpassungswille inbegriffen, wenn es darum geht, neue Kommunikationswege für die Verbreitung der eigenen Ideologie und Propaganda zu erschließen (Schwarz, 2020). Durch den immer größer werdenden Einfluss digitaler Medien und die damit zusammenhängenden Interaktionsmöglichkeiten haben auch rechtsextreme Akteure ihre Propagandainstrumente vervielfältigen können. So erschöpfen sich diese nicht mehr ausschließlich in Aufmärschen, in der Verbreitung von rechtsextremer Musik über Konzerte und Tonträger oder etwa in szenebekannteren Kampfsport-Events. Über digitale Kommunikationsräume kommen sie niedrigschwelliger daher und animieren zum Mitmachen.

Als stilprägendes Beispiel dieser Art kann das verdeckt operierende Online-Netzwerk Reconquista Germanica gesehen werden. Über Discord-Server organisierten sich User im vierstelligen Bereich und versuchten über im Vorfeld abgestimmte Gruppenaktivitäten die Bundestagswahl im Jahr 2017 zu beeinflussen und ihre Inhalte über die Algorithmen der sozialen Medien zu verbreiten. Dafür stürmten sie schwarmartig in Kommentarspalten, kaperten Hashtags und überzogen ihre politischen Gegner mit Shitstorms. Das Besondere an diesem Vorgehen war jedoch die Art und Weise, wie sich ihre Mitglieder online organisierten. So mussten Neuankömmlinge einen Aufnahmeprozess durchlaufen und wurden, sofern sie sich in der digitalen, militärähnlichen Gemeinschaft beweisen konnten, durch eine Beförderung belohnt. Die Struktur der »Trollarmee« war durch und durch hierarchisch organisiert und erinnerte mehr an ein Computer- oder Rollenspiel als an einschlägig rechtsextreme Bewegungen (Ebner, 2020).

Auch viele rechtsterroristische Anschläge der vergangenen Jahre nahmen Bezug auf Spielelemente. So inszenierten die Täter ihre Anschläge online, indem sie ihre Attentate mittels Helmkamera live streamten und so eine Perspektive erzeugten, die aus ► Ego-Shooter-Spielen bekannt ist (Macklin, 2019). Der

Täter von Halle beispielsweise legte seinem Bekennerschreiben eine Liste an sogenannten ›Achievements‹ bei. Als Achievement werden in Computerspielen vorher definierte Zielvorgaben bezeichnet, für deren Erreichung die Spieler ausgezeichnet werden. Diese Übertragung von Gaming-Elementen abseits von tatsächlichen Gaming-Kontexten, wie in den genannten Beispielen, wird ▶ **Gamifizierung** genannt (Deterding et al., 2011) (▶ 23 | **Terror**).

## **Extremisierung von Games: Radikalisierungsprozesse im Gaming**

Rechtsextreme Akteure nutzen jedoch nicht nur Spielelemente außerhalb von, sondern bieten auch entsprechende Angebote im Gaming-Kontext selbst an. Grundlegend lassen sich zwei Ansätze unterscheiden, wie sich rechtsextreme Propaganda in Computer- und Videospiele auswirkt.

So gibt es einerseits Videospiele, die in erster Linie als Werkzeuge zur Rekrutierung verstanden werden und die darauf zielen, neue Mitglieder für extremistische oder terroristische Gruppen zu gewinnen. Hinter der Verbreitung stehen häufig bereits bestehende Gruppierungen, die Propaganda für ihre Zwecke nutzen. Die narrative Struktur, Ikonografie und die gesamte Propagandastrategie sind in den meisten dieser Spiele sehr augenscheinlich extremistisch geprägt. Es wäre jedoch falsch, rechtsextreme Agitation ausschließlich auf dieses offensichtliche Feld zu begrenzen. So ließe sich nicht erklären, wie extremistische Akteure ihre Kommunikationsstrategien für ein breiteres Zielpublikum anschlussfähig gestalten, da Videospiele dieses Typus eher dazu dienen, extremistischen Bestrebungen und Motivation bereits radikalisierten Spieler zu bestätigen, als neue anzuwerben (Robinson & Whittaker, 2021). Zudem bewegen sich Spiele dieses Typus nicht auf dem gängigen Niveau heutiger Spielentwicklung, was zweifelsohne ihre Popularität und Erfolge nicht nur in der breiten Masse, sondern auch bei bereits Radikalisierten einschränken dürfte (Wells et al., 2023). Beispiele für diese Spielekategorie sind das Jump'n'Run Game *Heimat Defender: Rebellion* (Kvltgames, 2020) und sein Nachfolger, bei denen rechtsextreme Aktivisten als Helden in einer dystopischen Zukunft gegen eine politisch-kulturelle Elite kämpfen, die die Bevölkerung unterdrückt und gefügig macht (Prinz, 2024) – ein Spiel von Rechtsextremen für (angehende) Rechtsextreme (▶ 16 | **Rechte Games**).

Im Gegensatz zu diesen hierarchischen Anwerbeprozessen, spielen in Radikalisierungspfaden organische Gruppendynamiken und das soziale Umfeld

eine tragende Rolle. Insbesondere im Bereich des Gamings sind digitale Subkulturen zentrale Bezugspunkte für rechtsextreme Agitationen. In ihnen entwickeln Spieler/-innen in gemeinsamen digitalen Interaktionen kulturelle Gepflogenheiten wie beispielsweise eine kollektive Spielsprache, Memes über das Spielen oder kodierte Spielerreferenzen, die für Außenstehende häufig nur schwer zu entschlüsseln sind. Obwohl Gruppendynamiken kein Alleinstellungsmerkmal von Spielkulturen sind, können ► **immersive** Spielumgebungen eine besonders starke Bindung zwischen Gruppe und Individuum erzeugen, indem gemeinsam gegen einen Gegner gekämpft werden muss, viel Zeit in der Gruppe verbracht sowie Arbeit verrichtet wird und teilweise enge, freundschaftliche Bindungen zu anderen Gruppenmitgliedern geschlossen werden. Diese Faktoren können sowohl auf Spieleplattformen als auch im Spiel eine regelrechte Verschmelzung von Individuum und Gruppe begünstigen (Kowert et al., 2022).

In diesem Sinne kann auch nicht mit abschließender Sicherheit festgestellt werden, was den Ursprung für die Hinwendung zu rechtsextremen Gruppen darstellt. Sind es die Kraft der Anziehung durch Peergroups, die niedrigschwelligen Beteiligungsmöglichkeiten an rassistischen Kampagnen oder die Propaganda durch Bilder und Videos extremistischer Gruppen? In der widersprüchlichen digitalen Welt sind die Übergänge zwischen aktiver und passiver Radikalisierung fließend. Diese kaum mehr zu treffende Unterscheidung ist eng verknüpft mit den technischen Charakteristika digitaler Kommunikationsräume, die sich durch ein hohes Maß an Spontanaktivität, Anonymität, Schwarmlogiken, aber auch durch ihre umfangreichen Vernetzungs-, Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten auszeichnen.

## Fazit

Die Digitalisierung hat die Voraussetzungen für Akteure am rechten Rand erweitert, um politischen Einfluss auf demokratische Gesellschaften zu nehmen. Mit vergleichsweise geringem Ressourceneinsatz können sich digital aktive Gruppierungen und Individuen heute über die Vernetzungsstrukturen sozialer Medien eine zuvor unvergleichliche Reichweite aufbauen und unmittelbar – das heißt: ohne die Vermittlungsleistung von herkömmlichen Medien – mit einer breiten Masse interagieren. So ist es für viele Menschen zur Normalität geworden, sich digitalem Hass aussetzen zu müssen und mit rechtsextremen Botschaften in Kontakt zu kommen (► 24 | **Wahrnehmung**). Die öffentliche

Aufmerksamkeit bestärkt jene, die mit Anfeindungen Politik machen, sich auch weitere digitale Räume anzueignen – insbesondere in einer Zeit, in der strikte Moderationsmaßnahmen von großen Plattformen zurückgefahren werden und politische Kräfte Aufwind bekommen, die rechtsextreme Inhalte normalisieren.

Die Verbreitung des Internets hat aber nicht nur neue Möglichkeiten für die extreme Rechte geschaffen, sondern diese auch selbst verändert. Insbesondere die sozialen Medien, die durch ihre immanente Vernetzung als eine Art Meta-Organisation fungieren, haben dabei zu einer Dezentralisierung der rechtsextremen Bewegung beigetragen. Dadurch hat der Rechtsextremismus einerseits seinen Wirkungsradius erweitert, andererseits aber auch an Struktur und innerer Logik verloren. Zusammengehalten werden seine widersprüchlichen Ausprägungen vor allem durch Handlungen im digitalen Raum, die auf die Schaffung eines Gefühls der Gemeinsamkeiten aus sind, wie zum Beispiel durch partizipative Online-Kampagnen oder die kollektive Verächtlichmachung des politischen Gegners.

Dieser Beitrag hatte zum Ziel zu erörtern, wie digitale Kulturen sich mit rechtsextremen Botschaften vermischen und welche neuen Zugänge es rechtsextremen Akteuren ermöglichen. Er zeigt, dass wir es mit schwer zu fassenden Kulturen zu tun haben, die durch sehr verschiedene Anreizstrukturen sich in politische Form gießen lassen. Gaming-Communitys sind ein wichtiges Vehikel, weil sie über den Bezug zu bestimmten Spielepraktiken eine zwischenmenschliche Identifizierung stärken, worüber auch politische Präferenzen mitgeprägt werden können. Zugleich wäre es falsch, Gaming als exklusiven Einstiegspunkt in den Rechtsextremismus zu verstehen. Zwar kann es rechtsextreme Radikalisierungsverläufe begünstigen, doch ist dieser Zusammenhang keineswegs als maßgeblich zu verstehen. Dass Gaming immer vielfältiger wird, symbolisieren auch bekannte Streamerinnen, Gamerinnen und Content-Creatorinnen und ihre große Fangemeinde (► 4 | Soziale Kontexte). In diesem Sinne bleiben (vermeintlich unpolitische) digitale Kulturen stets politisch umstritten. Demokratische Zugriffe können hier weder zwangsläufig gelingen noch müssen sie notwendigerweise scheitern.

## Literatur

- Castelli Gattinara, P., O'Connor, F. P., & Lindekilde, L. (2018). Italy, No Country for Acting Alone? Lone Actor Radicalisation in the Neo-Fascist Milieu. *Perspectives on Terrorism*, 12(6), 136–149. <https://pt.icct.nl/article/italy-no-country-acting-alone-lone-actor-radicalisation-neo-fascist-milieu>.
- De Zeeuw, D. & Tuters, M. (2020). Teh Internet Is Serious Business. *Cultural Politics*, 16(2), 214–232. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/17432197-8233406>.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. Using game-design elements in non-gaming contexts. *CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (S. 2425–2428). <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>.
- Ebner, J. (2020). *Radikalisierungsmaschinen: Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren*. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fielitz, M. & Marcks, H. (2020). *Digitaler Faschismus: Die sozialen Medien als Motor des Rechtsextremismus*. Dudenverlag.
- Kowert, R., Martel, A., & Swann, W. B. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Communication*, 7. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>.
- Kvltgames, Ein Prozent. (2020). *Heimat Defender*. Kvltgames. PC.
- Macklin, G. (2019). The Christchurch Attacks: Livestream Terror in the Viral Video Age. *CTC Sentinel*, 12(6), 18–29. <https://ctc.westpoint.edu/christchurch-attacks-livestream-terror-viral-video-age/>.
- Nagle, A. (2017). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. John Hunt Publishing.
- Prinz, M. (2024). Extremist Games and Modifications. The »Metapolitics« of Anti-Democratic Forces. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 57–71). Routledge.
- Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>.
- Schwarz, K. (2020). *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus*. Herder Verlag GmbH.
- Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K., & Steinkuehler, C. (2024). Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. *Games and Culture*, 19(4), 469–492. <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>.

Jeffrey Wimmer

# 4 Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen

## Einleitung

Computerspiele sind mittlerweile ein allgegenwärtiges, gar globales Phänomen von großer sozialer, kultureller, technologischer und wirtschaftlicher Bedeutung. Sie haben in den letzten fünf Jahrzehnten rasch an Popularität gewonnen und sich aktuell zu einem nicht mehr wegzudenkenden Teil der Unterhaltungsbranche entwickelt. Games, ob online oder offline gespielt, ziehen inzwischen nicht nur Kinder und Jugendliche in ihren Bann, sondern zunehmend auch Erwachsene. Durch die Corona-Pandemie hat sich dieser Prozess nicht nur verstärkt, sondern auch nochmals transformiert (Wimmer, 2023).

Um vor diesem Hintergrund das Phänomen der Computerspielkulturen und deren Relevanz für Extremismus kritisch zu reflektieren, gliedert sich der Beitrag in mehrere Abschnitte: Zuerst wird auf die alltagskulturelle Wirkmächtigkeit von Computerspielen eingegangen. Dieses Verständnis legt die Basis für eine theoriegeleitete Systematisierung der verschiedenen Dimensionen und Elemente von Computerspielkulturen. Darauf aufbauend werden ausgewählte empirische Studien und ihre Befunde zu den sozialen Kontexten von Computerspielkulturen vorgestellt. Darauf aufbauend wird im Fazit das Potential für Extremismus angesprochen.

## Die Wirkmächtigkeit von Games

Das Phänomen ›Spiel‹ kann als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung verstanden werden (Caillois, 1982; Huizinga, 1986). Aus dieser Perspektive erscheint der Akt des Spielens als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur. Spielen besitzt die Macht, kulturelle Prozesse anzustoßen bzw. darauf einzuwirken. Auch die digitalen Formen von Spielen in Gestalt der Computerspiele besitzen heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auch auf soziale, gesellschaftliche und politische Zusammenhänge (Krotz, 2009).

Der kontextualisierende Blick auf Computerspielkulturen erweitert den Fokus zahlreicher Studien zu Computerspielen, da nicht mehr allein spezifische Nutzungs- und Rezeptionssituationen in den Blick genommen werden, sondern auch die Einbettung von Computerspielnutzung in ihre individuellen Entstehungs-, Gegenwarts- und Folgekontexte (Wimmer, 2013). So zeigen beispielsweise alltagskulturell orientierte Studien, dass Computerspielen auf vielfältige Weise Konsequenzen für das reale Leben besitzt. Das Hobby Computerspiel erfordert viel Zeit, beeinflusst Stimmung und Verhalten, kann als Kommunikationsmedium zu anderen Mitspieler\*innen fungieren und trägt zur Identitätsbildung bei. Es erfordert aber auch Aufmerksamkeit, Konzentration und Handlungsgeschick. Die Nutzung von Computerspielen hat in den letzten Jahren enorm zugenommen und gehört aktuell nach der Fernsehnutzung zu den intensivsten und exzessivsten medialen Beschäftigungen der Gegenwart. Reichweitenanalysen verdeutlichen, dass Computerspiele längst fester Bestandteil der Alltagskultur sind und als Unterhaltungsmedien breite Bevölkerungsschichten erreichen.

## Die Komplexität von Computerspielkultur(en)

Definitionen von Computerspielkulturen basieren darauf, wer spielt, was gespielt wird und wie gespielt wird. Ein zentraler Aspekt ist die Interaktion zwischen Spiel und Spieler\*in sowie der mitunter vielfältige Kontext, in der diese stattfindet. Die Tatsache, dass man bei der Sportspielserie *FIFA* (Electronic Arts, seit 1993) den eigenen Lieblingsverein steuert, beim Shooter *Call of Duty* (Infinity Ward u. a., seit 2003) die Rolle des Kriegshelden einnimmt oder bei der Simulation *Die Sims* (Electronic Arts, seit 2000) für das Schicksal einer ganzen virtuellen Familie verantwortlich ist, ist nicht allein Teil der reinen

Spielmechanik, sondern immer auch ein sinnstiftendes Erleben, das in die alltägliche Lebenswelt der Spieler\*innen eingebunden ist. Die verschiedenen Aspekte von Spielkultur sowie die dazugehörigen Praktiken und Erfahrungen sind somit ein wichtiger Faktor für den Stellenwert von Games aus der Sicht ihrer Spieler\*innen.

Diesbezüglich besonders detailliert erforscht sind bestimmte Rituale – wie vor allem Treffen von Gamern und die damit einhergehenden sozialen Beziehungsprozesse. Dem Games-Forscher Frans Mäyrä (2008) folgend sind die weiteren Merkmale von Spielsubkulturen (1) bestimmte Redeweisen und damit die jeweils subkulturell spezifische Verwendung von Begriffen und Verständigungsmöglichkeiten (wie etwa Begriffe aus der [Games Culture](#), beispielsweise Noob als Bezeichnung für Neuling), (2) das Sammeln und Tauschen besonderer Artefakte (wie etwa originalverpackte Spiele, bestimmte Bücher oder Poster zu einem Spiel), über welche die Identifikation mit einer Subkultur sichtbar wird, (3) bestimmte Erinnerungsstücke an Spielerlebnisse (wie etwa T-Shirt von Game Conventions) und (4) kollektive Orte der Reflexion und des Dialogs über das Spielerleben wie zum Beispiel Internetdiskussionsforen (zum Beispiel auf Reddit). Die Erforschung von Spielkultur in ihrer Rolle als (oftmals jugendliche) Subkultur vernachlässigt allerdings zum einen die sogenannte »schweigende Mehrheit« der Gelegenheitsspieler\*innen (auch »Casual Gamer« genannt) und deren Spielerleben, da diese nicht über die Merkmale von Subkulturen sichtbar werden, aber nichtsdestotrotz die Mehrheit der Computerspieler\*innen ausmachen. Gemeint sind damit Spieler\*innen, die das Gaming nicht als zentralen Zeitvertreib ansehen, eine nicht so starke Bindung an bestimmte Spiele empfinden oder gar einen stark kompetitiven Spielcharakter an den Tag legen. Die Grenzen zwischen den verschiedenen Formen von Spielkultur sind sehr fließend. Es ist somit angemessener, vom Plural als vom Singular auszugehen und damit von Spielkulturen zu sprechen: »Statt einer Gaming-Kultur gibt es mehrere, die sichtbar und unsichtbar als sinnstiftende Strukturen auftreten und nicht nur in den Spielen selbst deutlich werden, sondern auch in der dazugehörigen Sprache, Praktiken und Empfindsamkeiten, die Gruppen und Individuen angenommen und entwickelt haben« (Mäyrä, 2006, S. 103, Übersetzung).

Zentrale Dimensionen von Spielkulturen neben den skizzierten Subkulturen im Sinne spezifischer spielinterner wie -externer Gemeinschaften sind a) individuelle Spieler\*innenkulturen (z.B. spezifische Spieler\*innentypen und deren z.T. höchst differenzierten Spielarten wie stark kompetitiv, erforschend etc.), b) Spielmetakulturen (z.B. von Fans herausgegebene Magazine/Fanzines

oder der ko-kreative Umgang mit digitalen Spielen, besonders mit ihren technischen Aspekten wie beispielsweise »Modding«(-Phänomene etc.) und c) auf einer gesellschaftlichen Makroebene digitale Spiele als *kulturelle Objekte* (z.B. Computerspiele als Marken/*Brands* in der Unterhaltungsindustrie etc.). Diese Erkenntnis der komplexen Verknüpfung von Spiel- und Gesellschaftsrealität aufnehmend verweisen Hand und Moore (2006) auf die enge Beziehung von Spielerleben und Spielkontext im Rahmen von Spielkulturen. So ist Computerspielen eingebettet in bestehende soziokulturelle Rahmenbedingungen, kann aber auch als Mittel zur Entstehung neuartiger Formen von Gemeinschaft und Identität (als Formen von »Kultur«) betrachtet werden. Digitale Spiele können gesellschaftliche Vorstellungen von Gemeinschaft und Identität problematisieren, aber auch helfen, neue Muster der Gemeinschafts- und Identitätsbildung auszuprobieren.

Die verschiedenen Charakteristika und Kontexte des Computerspielens lassen sich zu vier verschiedenen Dimensionen zusammenfassen, welche in einem Spannungsfeld zwischen Spiel und Gesellschaft, zwischen einer Mikro- und Makroebene verortet werden können: beginnend bei den Merkmalen eines Computerspiels als Medienprodukt über dessen Nutzer\*innen und deren Einbettung in spezifische Spielkulturen bis hin zur gesellschaftlichen Einbettung des Phänomens. Das prozesshafte Zusammenwirken dieser Ebenen bestimmt sowohl die gesellschaftliche Bedeutung als auch den individuellen Umgang mit Computerspielen. Das Modell soll nicht eine bestimmte Rangfolge der verschiedenen Ebenen nahelegen, dafür sind die Zusammenhänge zu komplex.

## **Gaming als sozialer Kommunikationsraum mit Potenzial zur Vernetzung und für enge soziale Bindungen**

Laut einer Studie des deutschen Branchenverbands Bitkom (2021) hat sich die Nutzung von Computerspielen in Deutschland in der Pandemiezeit verdoppelt. Lag die wöchentliche Spieldauer nach der Selbstauskunft einer repräsentativen Stichprobe vor Corona bei fünf Stunden, ist sie aktuell bei zehn Stunden. Die Befragten geben auch an, dass sie schätzen, dass die Spielzeit nach Corona längerfristig höher sein wird (8,5 Stunden). Die längere Spielzeit ist zum einen mit einer größeren Wertschätzung von Computerspielen und auch einer Ausbreitung von Spiel-Communities z.B. auf Steam, Discord, Reddit und Twitch verbunden. Das ist eine der Voraussetzungen für tiefgehenden

Gedankenaustausch und Solidaritätsprozesse innerhalb der extremistischen Szene (► 17 | Plattformen).

Schon vor der weltweiten COVID-19-Pandemie deutete die Forschung darauf hin, dass soziale Aspekte des Computerspielens für viele Menschen mit positiven Ergebnissen verbunden sind, einschließlich des Aufbaus und Erhalts von Sozialkapital (Domahidi et al., 2018). Die Teilnehmer\*innen einer US-amerikanischen Befragungsstudie bewerteten Computerspiele als sehr wichtig für den Erhalt ihrer sozialen Kontakte während der Pandemie (Ballard & Spencer, 2023). Sowohl der Umfang des Computerspielens als auch die Bedeutung der sozialen Aspekte stiegen während der Zeit, in der sie notgedrungen zu Hause bleiben mussten, signifikant an und nahmen danach mit der Zeit ab. Computerspielen war wichtig für die Aufrechterhaltung des Kontakts mit Arbeitskolleg\*innen und – besonders wichtig – mit Freund\*innen, für die Aufrechterhaltung des Kontakts mit der Familie hatte es eine weniger wichtige Rolle. Dies ist wahrscheinlich darauf zurückzuführen, dass die Befragten mehr direkte Interaktion mit Familienmitgliedern hatten. Die Ergebnisse dieser Fallstudien deuten also darauf hin, dass das Spielen digitaler Spiele eine gute Möglichkeit sein kann, weiterhin soziale Beziehungen aufrechtzuerhalten, neue zu knüpfen und gleichzeitig soziale Distanzierungsmaßnahmen einzuhalten.

Das Zugehörigkeitsgefühl zu Spiel-Communities erscheint besonders verlockend für diejenigen, die sich unzufrieden und entfremdet fühlen (► 22 | Rekrutierung). Die Psychologen Steve Nebel und Manuel Ninaus (2022) haben in einer Online-Befragung deutscher Computerspieler\*innen den Zusammenhang zwischen sozialen Aspekten des Spielens und der subjektiv wahrgenommenen Einsamkeit untersucht. Die Ergebnisse zeigen eine geringe positive Korrelation zwischen der allgemeinen Spielhäufigkeit und der wahrgenommenen Einsamkeit. Eine detaillierte Analyse der Autoren ergibt allerdings einen negativen Zusammenhang zwischen wahrgenommener Einsamkeit und vermehrten sozialen Formen des Videospieles. Insbesondere Spieler\*innen mit einem höheren sozialen Spielmotiv empfinden weniger Einsamkeit, Spieler\*innen mit einem dominanten Eskapismus-Wunsch dagegen einen positiven Zusammenhang. Die Motive und Nutzung von Computerspielen in Zeiten sozialer Distanzierung scheinen also im Vergleich zu anderen demographischen Daten einen kleinen, aber signifikanten Faktor für die empfundene Einsamkeit zu bilden.

Die vielen positiven Aspekte von Computerspielen stehen im Gegensatz zu einer Vielzahl ernst gemeinter Warnungen, dass die immens zugenommene

Nutzung während der Pandemie nur Verbote von medienbezogenen Problemen wie Sucht- und Abhängigkeitsphänomenen sein wird. Darüberhinausgehend finden sich einige Hinweise darauf, dass die Pandemie problematische Spielmuster oder auch ▶ **Trolling** verschärfen könnte. So kommen die Games-Forscher\*innen Katharina Emmerich et al. (2020) in einer Pilotstudie zum Ergebnis, dass etwa ein Drittel der Online-Spieler\*innen das Gefühl hatte, dass toxisches Verhalten während der Pandemie zugenommen hat. Die Autor\*innen führten diese wahrgenommenen Veränderungen auf das hohe Maß an pandemiebedingtem Stress bei den Spieler\*innen zurück, der möglicherweise die Wahrscheinlichkeit toxischen Verhaltens sowie die Sensibilität anderer für Negativität erhöhte. Der Games-Forscher Matthew Perks (2020) argumentiert, dass bei vielen neuen Nutzer\*innen das Community-Management der Plattformen und Foren überfordert sei (▶ 25 | **Community-Management**).

Neue Spiele wie *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo, 2020) öffnen die Tür zu Parallelwelten und bringen Computerspieler\*innen nicht nur eine digitale Form von Unterhaltung. Vielmehr bieten die Spiele ein unterhaltsames Mittel zur Aufrechterhaltung sozialer Kontakte sowie eine stressabbauende und geistig anregende Flucht vor den Auswirkungen der Restriktionen und Quarantäne. Im Spiel können sie mit alten Freund\*innen in Verbindung bleiben. Das Knüpfen neuer Freundschaften kann eine entspannende und unterhaltsame Möglichkeit sein, um nicht nur die durch soziale Isolation verursachte Einsamkeit zu überwinden, sondern auch die Resilienz gegenüber Belastungen zu steigern. Es ist bemerkenswert, dass die öffentliche Wahrnehmung von Computerspielen noch nicht ganz mit den verfügbaren Erkenntnissen übereinstimmt. Nichtsdestotrotz sollten die negativen Folgen des Eskapismus und der höheren Spielzeiten und -ausgaben, die sich auf das psychische Wohlbefinden der Menschen negativ auswirken können, nicht vernachlässigt und in künftigen Studien noch stärker berücksichtigt werden.

## **Ausblick: Potential von Games für (Rechts-)Extremismus**

Im Gegensatz zu anderen Medienformen sind Spiele eine Mischung aus Kommunikation und Unterhaltung, mit einzigartigen sozialen Einflüssen und einem erheblichen Einfluss auf die Bildung individueller Identitäten (Hand & Moore, 2006). Das ist im Kontext von extremistischen Inhalten eine Gefahr, da sich für die Spieler\*innen Unterscheidungsproblematiken zwischen Sein und Schein bzw. Realität und Fiktion ergeben. Diese werden noch verschärft, da die Zahl

der Online-Spiele zunimmt und nationale Grenzen immer weniger relevant werden (Elmezeny & Wimmer, 2018). Die Erfahrung des individuellen Spielens in einem lokalen, alltäglichen Kontext ist somit strukturell mit einem nationenübergreifenden und stark kommerzialisierten Spielsystem verbunden. Die wachsende internationale Bedeutung von Spielen kann u. a. auf die Prozesse der Globalisierung und Digitalisierung zurückgeführt werden, da die Menschen nicht mehr nur mit ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld, sondern ständig miteinander kommunizieren und weltweit spielen.

## Referenzen

- Ballard, M. E., Spencer, M. T. (2023). Importance of social videogaming for connection with others during the COVID-19 pandemic. *Games and Culture* 18(2), 251–264. <https://doi.org/10.1177/15554120221090982>.
- Bitkom (2021). *Halb Deutschland spielt Video- oder Computerspiele*. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Halb-Deutschland-spielt-Video-oder-Computerspiele>.
- Caillous, R. (1982). *Die Menschen und die Spiele. Maske und Rausch*. Ullstein. (Originalausgabe 1958).
- Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., Quandt, T. (2018). A longitudinal analysis of gaming- and non-gaming-related friendships and social support among social online game players. *Media Psychology* 21(2), 288–307. <https://doi.org/10.1080/15213269.2016.1257393>.
- Electronic Arts (seit 1993). *FIFA / EA Sports FC*. EA Sports. Verschiedene Plattformen.
- Elmezeny, A. & Wimmer, J. (2018). Games without frontiers: A framework for analyzing digital game cultures comparatively. *Media and Communication*, 6(2), 80–89. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1330>.
- Emmerich, K., Krekhov, A. & Krüger, J. (2020). »Pls Uninstall«: On the interplay of the COVID-19 pandemic and toxic player behavior in competitive gaming. In: *CHI PLAY's Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (S. 224–228). <https://doi.org/10.1145/3383668.3419896>.
- Hand, M. & Moore, K. (2006). Community, identity and digital games. In J. Rutter & J. Bryce (Hrsg.), *Understanding digital games* (S. 166–182). Sage.
- Huizinga, J. (1986). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt. (Originalausgabe 1939).
- Infinity Ward, u. a. (seit 2003). *Call of Duty*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Krotz, F. (2009). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In Quandt, T., Wimmer, J. & Wolling, J. (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (2. Aufl., S. 25–40). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Maxis. (seit 2000). *Die Sims*. Electronic Arts. Verschiedene Plattformen.
- Mäyrä, F. (2006). A moment in the life of a generation (Why game studies now?). *Games and Culture*, 1(1), 103–106. <https://doi.org/10.1177/1555412005281912>.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*. Sage.

- Nebel, S. & Ninaus, M. (2022). Does playing apart really bring us together? Investigating the link between perceived loneliness and the use of video games during a period of social distancing. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.683842>.
- Nintendo. (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo. Nintendo Switch.
- Perks, M. E. (2020). Self-isolated but not alone: Community management work in the time of a pandemic. *Leisure Sciences* 43(1–2), 177–183. <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1773999>.
- Wimmer, J. (2013). *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und ökonomische Aspekte*. Konstanz.
- Wimmer, J. (2023). Covid-19 als Schlüsselereignis? Die Prägkraft der Computerspielwelten vor, während und nach der Corona-Pandemie. In R. Biermann, J. Fromme & F. Kiefer (Hrsg.), *Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung* (S. 27–40). Berlin.

# 5 Ansätze einer Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels

Jede Studie, sei es der Jahresreport der Games-Branche (game, 2024) oder die »JIM-Studie« (MPFS, 2023), belegt erneut, dass Computerspiele nicht nur von Männern gespielt werden, sondern dass das Geschlechterverhältnis nahezu ausgeglichen ist. Allerdings muss man mit den Aussagen solcher Statistiken vorsichtig sein, denn die Daten sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spielen von Computerspielen noch lange nicht bedeutet, dass man Teil der Spielkultur ist. Ebenso bedeutet ein ausgeglichenes Geschlechterverhältnis nicht, dass sich auch die Deutungshoheit gleich verteilt. Vielmehr muss man, trotz vieler Verschiebungen, immer noch davon sprechen, dass Computerspielen als männlich codierte Tätigkeit und die Spielkultur als männlich dominierter Ort verstanden werden. Einerseits mag dies an der öffentlichen Wahrnehmung liegen, die – befeuert von den Debatten in den späten 1990er- und frühen 2000er-Jahren, beispielsweise die sogenannte »Killerspieldebatte« – immer noch ein eher skeptisches bis abwertendes Verhältnis zu Computerspielen hat. Andererseits aber muss sich die Spielkultur gefallen lassen, dass sie sich selbst als Männerdomäne gibt, stehen doch leider immer noch Frauen- und Queerfeindlichkeit bei Streamern, in Online-Spielen und in Foren auf der Tagesordnung (➤ 9 | Misogynie).

Doch warum überhaupt wird Computerspielen im Speziellen und Spielen im Allgemeinen als etwas Männliches wahrgenommen? Ein Blick zurück in die Geschichte des Spiels kann hier Antworten geben, die nicht einfach nur

die Frage betreffen, wer Spiele produziert, wer in Spielen vorkommt oder wer Spiele spielt, sondern auch die kulturell und historisch überlieferten Vorstellungen von Spielen an sich. Im Folgenden soll deshalb zunächst ein historischer Blick auf verschiedene zentrale Phasen der Entwicklung unseres geläufigen Spielverständnisses geworfen werden und welche Rolle dabei wiederum Vorstellungen von Männlichkeit einnehmen, bevor die Auswirkungen auf unsere Gegenwart in den Blick genommen werden sollen.

## Der Mann ist nur da ganz Mann, wo er spielt

Im 18. Jahrhundert herrschte unter dem Banner der Aufklärung eine zum Teil hitzige Debatte über die Rolle des Spiels. Aus Sicht der Aufklärer war das Spiel etwas Gefährliches, etwas Irrationales und Chaotisches, das so gar nicht zu ihren auf Vernunft ausgerichteten Ideen passen wollte. Gleichzeitig war aber Spielen als elementare Tätigkeit nicht aus dem Alltag der Menschen wegzudenken. Spätestens hier tritt die frühe akademische Pädagogik auf den Plan, die das Spiel als Erziehungsmittel (GutsMuths, 1796) verstehen und zähmen möchte. Spiel muss, so Immanuel Kant (1803), »nicht bloßes Spiel, sondern [...] Spiel mit Absicht und Endzweck« (S. 69) sein. Hier bildet sich einer der beiden Pole, die unser Spielverständnis bis heute prägen: die Zweckhaftigkeit des Spiels, also die Annahme, dass Spiel immer etwas Anderem dienen soll als sich selbst. Zur gleichen Zeit aber formiert sich auch die Gegenannahme, dass Spiel selbstzweckhaft sein soll, also sich selbst genügt. Vertreten wird diese Ansicht zum Beispiel von den Dichtern Friedrich Schiller (1794/2010) und Christoph Martin Wieland (1815).

Es zeigt sich also, dass viele unserer gegenwärtigen Diskussionen über Sinn, Unsinn, Zweck und Nutzbarkeit von Spiel und Spielen ihren Ursprung am Beginn der Moderne im 18. Jahrhundert haben. Doch wie kommt hier das Geschlecht ins Spiel? Diese Frage ist auf den ersten Blick nicht so leicht zu beantworten, denn von Geschlecht ist in den Texten zur Spieldebatte des 18. Jahrhunderts eigentlich gar nicht die Rede. Schiller (1794/2010) spricht sogar davon, dass der Mensch »nur da ganz Mensch« wäre, »wo er spielt« (S. 62). Doch mit »Mensch« sind nicht Mann und Frau, sondern explizit nur der Mann und im Speziellen der Bürger gemeint. Denn in der Wahrnehmung des Bildungsbürgertums wurden nur Männer und Bürger als Subjekte verstanden. Frauen hingegen wurde es abgesprochen, mündige Subjekte zu sein. Noch deutlicher wird dies allerdings in den Texten zur pädagogischen Debatte.

Als Beispiel soll hierfür der Pädagoge Johann Christoph Friedrich GutsMuths (1796) dienen, der es als ein Ziel des pädagogischen Einsatzes von Spielen, trotz aller Vorbehalte, sieht, »eine gewisse weibliche Weichlichkeit, Unthätigkeit [sic!] und Schläffheit des Körpers« (S. 20) zu vermeiden. Zwar argumentiert GutsMuths für die Nützlichkeit des Spiels, aber eben nicht für alle, denn aus Sicht des 18. Jahrhunderts wäre eine »weibliche Weichlichkeit« für Mädchen ja gar kein Problem, sondern sogar erstrebenswert. Daraus lässt sich schließen, dass es eigentlich nur um die Erziehung von Jungen geht. Dem Spiel ist also spätestens hier bereits eine gewisse Geschlechtlichkeit eingeschrieben, die nicht von ungefähr mit dem Entstehen der klassischen Geschlechterrollen korreliert. Man könnte mit der Literatur- und Medienwissenschaftlerin Manuela Günter vom Mediengeschlecht des Spiels sprechen.

## Mediengeschlecht

Was ist aber überhaupt ein Mediengeschlecht? Manuela Günter (2008) geht von der Annahme aus, dass Unterscheidungen oder Codes (in den Begriffen der Systemtheorie), gesellschaftliche Systeme wie zum Beispiel Medien mitbestimmen. Einfache Beispiele für diese Codes wären alt/jung oder warm/kalt. Nun gibt es mit der (binären) Geschlechterdifferenz männlich/weiblich einen solchen Code, der sich so überall in andere Codes einschleicht, dass er als »kulturelle[r] Formgeber« (Günter, 2008, S. 45), also als eine Art Metacode angesehen werden kann. Dies zeigt sich zum Beispiel an so weitreichenden Unterscheidungen wie Natur/Kultur, Geist/Materie, Rationalität/Emotionalität, die historisch immer auch mit Geschlechtervorstellungen verbunden sind. Der kulturstiftende, geistig und gebildete, rationale Mann steht somit der natürlichen, leiblichen, emotionalen Frau gegenüber und diese Einteilungen übertragen sich dabei von den Menschen auch auf die Konzepte und Vorstellungen. In der Moderne koppelt sich die Geschlechterdifferenz an »unterschiedliche [...] Leitdifferenzen« (Günter, 2008, S. 46), um ihrer eigentlichen Funktionslosigkeit zu entgehen. Dabei wird die Behauptung der Natürlichkeit der Genderunterscheidung, etwas wäre von Natur aus so und nicht historisch, sozial und kulturell (re-)produziert, mit übertragen. Judith Butler (1991/2006) bezeichnet dies als Produktion und Reproduktion einer angeblichen »Vordiskursivität« (S. 24). Doch die Geschlechterdifferenz prägt auch unser Verständnis von Medien mit und vergeschlechtlicht es. So formen sich im 18. Jahrhundert zum Beispiel klare Unterscheidungen zwischen ernster (männlicher) und unterhaltender

(weiblicher) Literatur, zwischen der männlichen Rolle der Autorschaft und dem ihm ergeben lauschenden weiblichen Publikum. Solche Zuschreibungen können wir auch für das Spiel und die Tätigkeit des Spielens feststellen: die Tätigkeit des Spielens wird, wie bereits zuvor aufgezeigt, als typisch männlich verstanden, genauso wie die Produktion und Rezeption des Spiels, die vor allem von Männern vereinnahmt wird. Das Spiel selbst aber, das von den Männern »gemeistert« werden soll und somit als Objekt der Beherrschung verstanden wird, wird weiblich gelesen.

## Frauen und Technik

Aber das Verständnis des Computerspiels wird auch von anderen Diskursen geprägt, zum Beispiel dem der Technik. In unserer heutigen Wahrnehmung scheint Technik eine schon fast klassische Männersphäre (gewesen) zu sein. Doch so einfach stellt sich das Ganze bei genauerem Blick doch nicht dar. Lange Zeit waren es eher Frauen, die für die Bedienung neuer technischer Geräte zuständig waren. Der Medienwissenschaftler Friedrich Kittler (1993) konnte dies zum Beispiel für die Durchsetzung der Schreibmaschine zeigen. Die gut und lange ausgebildeten Sekretäre des 19. Jahrhunderts entschieden sich aus Arroganz und Selbstüberschätzung gegen das neue Gerät und so konnten Frauen durch »[z]wei Wochen Schreibmaschinenschnellkurs [...] sieben Jahre Schulbildung überflüssig« machen (S. 30). Die Sekretärin kann so als »Pionierin der Medienarbeit« (Unterhuber, 2024) verstanden werden. Ähnliches passierte mit dem Telefon, das auch zunächst vor allem von den sogenannten »Cable Girls« bzw. der »Dame vom Amt« bedient wurde, die Anrufe annahm und durchstellte, also die technische Herstellung von Telefonaten ermöglichte. Schlussendlich gilt dies bis heute für die meisten Haushaltsgeräte, auch wenn diese merkwürdigerweise oft nicht als technische Geräte wahrgenommen werden (Gray, 2006). Auch für den Computer galt zunächst dasselbe: Programmieren war klassische Frauenarbeit (Light, 1999). All dies konnte vor allem dadurch in Vergessenheit geraten, dass Männer in der technischen Sphäre meist die Führungspositionen innehatten und somit Erfolge in der Regel ihnen zugeschrieben wurden. Als sich Ende der 1960er-Jahre abzeichnete, dass der Computer auch zukünftig eine zentrale Rolle spielen würde und erste Studiengänge gegründet wurden – Computerarbeit also als eine spezialisierte Tätigkeit wahrgenommen wurde – wurden Frauen immer weiter aus diesem Bereich verdrängt. Dass die Studiengänge im Bereich der MINT-Fächer (Mathematik,

Informatik, Naturwissenschaft und Technik) angesiedelt wurden, die ebenfalls bereits als männlich codiert verstanden wurden, beschleunigte diesen Prozess. Genau in diesem Umfeld aber entstanden auch die ersten Computerspiele: *Tennis for Two* (1958) wurde von William Higinbotham am Brookhaven National Laboratory, einer Einrichtung für Kernkraftforschung, entwickelt. *Spacewar!* (1962) wurde von Steve Russel am MIT während eines Projekts für das Pentagon entwickelt. Weitere Entwicklungen geschahen vor allem an universitären und akademischen Einrichtungen sowie im Kontext militärischer Forschung, also in Bereichen, die bis heute noch oft von einer männlichen Dominanz, vor allem auf den höheren Ebenen, geprägt sind (► 14 | Militarismus). All diese männlich geprägten bzw. dominierten Bereiche – Technik, Wissenschaft, aber eben auch das Mediengeschlecht des Spiel(en)s – legten die Grundlage für die Strukturen der ► **Computerspielkultur**, die bis heute noch nachwirken. Und sie prägten eine spezifische Form von Männlichkeit, die bis heute als Basis der Gamer-Identität verstanden werden kann: der sogenannten ► **Geek Masculinity**.

## Geek Masculinity

Es gibt nicht nur eine Form von Männlichkeit, sondern viele. Der stereotype Nerd oder Geek – trotz Unterschieden werden die beiden Begriffe hier deckungsgleich verwendet – entspricht nicht gerade den Vorstellungen von hegemonialer Männlichkeit – also der aktuell dominanten und bestimmenden Vorstellung von Männlichkeit (Connell 1999/2006). Diese beinhalten beispielsweise Vorstellungen, die heute unter Begriffen wie Alpha- oder Sigma-Männlichkeit gefasst werden, die stark auf vor allem körperliche, aber auch geistige Überlegenheit gegenüber Männern und Frauen fußt (► 9 | Misogynie). Allerdings formierte sich in der Nerd- und Geek-Kultur und damit eben auch in der Computerspielkultur eine spezifische Form von Männlichkeit, die statt auf angeblicher körperlicher Überlegenheit auf geistiger Überlegenheit basiert. Diese geistige Überlegenheit äußert sich vor allem in Technikbeherrschung sowie einer gewissen sozialen und körperlichen Unzulänglichkeit (McDivitt, 2020). Der Nerd versteht sich zugleich als Außenseiter, weil er Formen hegemonialer Männlichkeit unterliegt, als auch als Held, gerade aufgrund seiner Andersartigkeit. Genau aus dieser doppelten Positionierung erschließt sich, warum sich die Geek Masculinity umso härter gegen das ›Eindringen‹ von Frauen in die homo-sozialen, also exklusiv gleichgeschlechtlich organisierten Räume eben jener Geek Masculinity wehrt: Weil sie in der Hierarchie der Männlichkeiten einen

niedrigeren Platz einnehmen und sich umso mehr in ihrer Position gefährdet sehen, gerade auch weil ihre angebliche geistige Überlegenheit damit infrage gestellt wird. Frauen, die sich für männlich-codierte Hobbys interessieren, werden aber auch von außerhalb dieser Räume stigmatisiert, weil dieses Interesse nicht gängigen stereotypen Vorstellungen von Weiblichkeit entspricht, was zu einer doppelten Stigmatisierung führt (McDivitt, 2020).

Hier setzt sich also in der spezifischen Form einer Geek-Kultur und im Besonderen der Computerspielkultur fort, was schon durch das Mediengeschlecht des Spiels begründet ist: Männlichkeit ist in unserer Kultur »die Bedingung der Möglichkeit des Spielens« (Unterhuber, 2024), also die unausgesprochene Voraussetzung dafür, wem es überhaupt zugestanden wird zu spielen. Frauen hingegen werden als Spielverderberinnen im Sinne des Kulturhistorikers Johan Huizinga (1938/2017) angesehen, die die abgetrennte Welt des Spiels- und der Spielkultur, in der sich Männer eingerichtet haben, gefährden. Dies würde die Vehemenz, mit der der Ausschluss von Frauen aus der Computerspielkultur seit den 1980ern betrieben wurde, erklären.

## Von den 80ern zur Gegenwart

Mit der Verbreitung kommerzieller Computerspiele bildeten sich schnell Strukturen aus, die diese umlagern, seien es Clubs, Wettbewerbe, Zeitschriften oder Arcades (► 4 | Soziale Kontexte). Durch die Konstellation aus Technikkultur, Geek Masculinity und Mediengeschlecht schienen diese Strukturen schnell eine homosoziale Sphäre zu werden, allerdings gab es sehr wohl Momente, die dieser Entwicklung eine andere Richtung zu geben versuchten. So gab es in Deutschland wohl den Versuch, die Spiele-Clubs, die in frühen E-Sports-Wettbewerben spielen wollten, zur Inklusion von Frauen zu bewegen, indem es kurzzeitig die Vorschrift gab, dass mindestens eine Spielerin Teil des Teams sein müsste (Seeßlen & Rost 1984). Weitreichender war aber wohl die Vermarktungsstrategie, die Firmen wie Atari an den Tag legte. So wurden die Spiele in den 1970er- und 1980er-Jahren oft als Unterhaltung für die ganze Familie verkauft und nicht, wie später, fast ausschließlich auf die Zielgruppe männlicher Jugendlicher ausgelegt. Der Grund hierfür war wohl vor allem ein ökonomischer: Familien, statt nur männliche Jugendliche anzusprechen, versprach eine größere Zielgruppe. Erst durch den Crash der Computerspielindustrie 1983 verschob sich das Marketing der Firmen auf männliche Jugendliche. Hinzu kam auch, dass durch die größeren technischen und damit visuellen Möglichkeiten die Spiele grafisch

weniger abstrakter wurden und man sich entschied, diese neuen Möglichkeiten insbesondere für die detailgetreuere Darstellung ›männlicher‹ Themen wie Gewalt und Krieg zu nutzen. Der Ausschluss von Frauen fand also auf vier Ebenen statt: der Ebene der Vorstellung, was Spielen überhaupt ist (Mediengeschlecht), der der Produktion (Verdrängung von Frauen aus der Spielentwicklung), der der Medieninhalte (Darstellung von ›männlichen Themen‹) und der der Rezeption (Fokussierung auf männliche Jugendliche als Spieler).

Für letzteres gibt es ein besonders einprägsames Beispiel aus einem Interview, das Georg Seeblen und Christian Rost (1984) mit einem Münchner Spieleclub führten. Auf die Frage, warum ihr Club nur aus Jungs bestehe, wird in den Antworten ein unbestimmtes Unbehagen gegenüber spielenden Frauen erkennbar. Von Behauptungen wie »[e]in Mädchen spielt nicht gerne Atari, das gefällt den Mädchen nicht so« bis zu der Feststellung »ich selber finde das schon nicht gut, wenn ein Mädchen das macht« (S. 69), »warum könnte ich nicht sagen« (S. 70) reichen die Aussagen der Interviewten. Es scheint, als könnten sie sich nicht einmal vorstellen, dass nicht nur Jungs und Männer an Spielen Interesse haben, schon die Idee scheint ihnen fremd und unmöglich. Dies verdeutlicht der Satz: »Ich kenn' jemanden, der Atari spielt, der ein Mädchen ist« (S. 69). Solche Ansichten zementierten schlussendlich die Homosozialität der Computerspielkultur, die sich durch Gatekeeping im privaten und öffentlichen Raum, von den Wohnzimmern über die Arcades bis hin zu den LAN-Parties, Online-Foren und Chatrooms fortsetzte.

Als nun in den letzten zwei Jahrzehnten, gerade auch durch die steigende Popularität von Computerspielen und insbesondere durch das Aufkommen von **▶ Indie-Spielen**, sich die Computerspielkultur öffnete, war es die eben beschriebene Mischung, die sich gegen diese Öffnung sträubte und sich selbst in Form einer Gamer-Identität formierte, also einer Identität, die sich rein über die eigene Medienrezeption und die darum angelagerten Praktiken definiert. Die Hasskampagne **▶ GamerGate**, die es sich 2014 zur Aufgabe machte, Frauen und non-binäre Personen aus der Spielkultur durch Beleidigung, Bedrohung und Belästigung zu verdrängen, fußte auf den zuvor genannten vier Ebenen und machte sich die Kodierung der Games-Kultur als Männerdomäne zu nutze (**▶ 19 | GamerGate**). Dass es zwischen GamerGate und **▶ Alt-Right** eine große Schnittmenge gibt (Bezio, 2018; Strick, 2021), weil für beide Männlichkeit ein zentrales Element darstellt, scheint entsprechend naheliegend. Schon 1936 beschrieb Johan Huizinga ein solch kindlich-impulsive Vorstellung von Männlichkeit unter dem Begriff »Puerilismus« als Teil der faschistischen Ideologie (S. 140 ff.).

Genau deshalb greift eine Kritik, die sich nur auf Repräsentation in Games-Kulturen stützt, sei es auf Ebene der Produktion, der Medieninhalte oder auch der Rezeption, zu kurz. Wir müssen die kulturellen und gesellschaftlichen Annahmen über das Spielen selbst kritisch infrage stellen und wie sie sich durch die Zeiten hinweg reproduzieren. Erst dann können wir verstehen, wie bei einem geschlechtlich fast ausgeglichenen Verhältnis bei Spielenden eine immer noch vorherrschende Dominanz von Männlichkeit in der Spielkultur weiter bestehen kann.

## Referenzen

- Bezio, K. MS (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, 14(5), 556–566. <https://doi.org/10.1177/1742715018793744>.
- Butler, J. (2006). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Suhrkamp (Originalausgabe 1991).
- Connel, R. (2006). *Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten*. Springer (Originalausgabe 1999).
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2024). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023*. [https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME\\_Jahresreport\\_2023\\_168x240\\_DE\\_Web.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf).
- Gray, A. (2006). *Video Playtime: The Gendering of a Leisure Technology*. Routledge.
- Günter, M. (2008). *Im Vorhof der Kunst. Mediengeschichten der Literatur im 19. Jahrhundert*. transcript.
- GutsMuths, J. C. F. (1796). *Spiele zur Uebung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden*. Buchhandlung der Erziehungsanstalt Schnepfenthal.
- Higinbotham, W. (1958). *Tennis for Two*. Oszilloskop.
- Huizinga, J. (1936). *Im Schatten von Morgen. Eine Diagnose des kulturellen Leidens unserer Zeit*. Gotthelf-Verlag.
- Huizinga, Johan (2017). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt (Erstveröffentlichung 1938).
- Kant, I. (1803). *Über Pädagogik* (D. F. T. Rink, Hrsg.). Friedrich Nolovius.
- Kittler, F. (1993). Draculas Vermächtnis. In ders. (Hrsg.), *Draculas Vermächtnis. Technische Schriften* (S. 11–57). Reclam.
- Light, J. (1999). When Computers Were Women. *Technology and Culture*, 40 (3), 455–483.
- McDivitt, A. L. (2020). *Hot Tubs and Pac-Man. Gender and the Early Video Game Industry in the United State (1950s–1980s)*. De Gruyter.
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (MPFS). (2024). *JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien*. [https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf).
- Russel, S. u. a. (1962). *Spacewar!* PC.
- Schiller, F. (2010). *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (K. L. Berghahn, Hrsg.) Reclam (Erstveröffentlichung 1794).

- SeeBlen, G. Et Rost, C. (1984). *Pac Man Et Co. Die Welt der Computerspiele*. Rowohlt.
- Strick, S. (2021). *Rechte Gefühle*. transcript.
- Unterhuber, T. (2024). Das Metagame der Männlichkeit – Geschlecht als die Bedingung der Möglichkeit des Spielens. *Spiel|Formen*, 03, 33–54. <https://spielformen.net/index.php/journal/article/view/45/39>.
- Wieland, C. M. (1815). Ueber die aeltesten Zeitverkuerzungsspiele. In ders. (Hrsg.), *Sämmtliche Werke*, Bd. 24 (S. 77–114). Bureau der deutschen Classicer.



# 6 Digitale Spiele und ihr Verhältnis zu Politik und Demokratie

## Einleitung

Viele Computerspiele erzählen eine (oftmals auch interaktive) Geschichte. Spiele wie *Tetris* (Nintendo, 1989) oder *Candy Crush* (King Digital Entertainment, 2012) zeigen zwar, dass das nicht unbedingt notwendig ist. Hier enthält das Spiel fast ausschließlich »ludische«, d. h. auf die Spielmechanik bezogene Elemente. Dennoch finden sich in einer Vielzahl von Spielen auch »narrative« Anteile (Neitzel, 2012), angefangen von rudimentären erzählerischen Komponenten, die das Spiel bspw. in einem Kontext verorten, Spielmechaniken erklären und Handlungsoptionen oder das Gameplay motivieren. Oft zeichnen sich digitale Spiele darüber hinaus aber auch durch interaktive Elemente aus, in denen die Spielenden in die Rolle einer Protagonist\*in schlüpfen, bis hin zu mehr oder weniger chronologischen Geschichten, die sich um die Spieler\*in als Protagonist\*in herum entspinnen – man denke z. B. an Adventures wie *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), aber auch Rollenspiele wie die Reihe *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007).

Wir verinnerlichen in erheblichem Maße Wissen über uns, unsere sozialen Zusammenhänge, unsere Rollen, die Erwartungen anderer an uns etc. durch Medien und die (politischen) Narrative, die sie – offensichtlich oder subtil – verbreiten. Und gerade hier werden digitale Spiele zu einem immer wichtigeren Mittel der Wissensvermittlung (Sukalla, 2019). Laut aktuellen Studien spielen in Deutschland über 90 % aller Kinder und Jugendlichen zwischen zehn und 18 Jahren digitale Spiele, manche sogar bis zu zwei

Stunden täglich (MPFS, 2023). Besonders Kinder und Jugendliche lernen also immer mehr über gesellschaftliche Zusammenhänge – und auch über Politik – durch digitale Spiele. Diese Art des informellen Lernens ist ein wichtiger Teil der öffentlichen Bildung, durch die wir die Regeln, Werte und Vorstellungen unserer Gesellschaft kennenlernen (Pfister et al., 2020). Aber nicht nur Kinder und Jugendliche lernen durch Spiele: Auch Erwachsene hinterfragen oder bestätigen ihr Weltbild durch die Auseinandersetzung mit den Darstellungen von Politik, politischen Prozessen und den Zielen politischer Akteure in Spielen.

## Wie und wo uns Politik in digitalen Spielen begegnet

Ähnlich wie andere Medien leisten digitale Spiele also einen Beitrag zur politischen Bildung, indem sie politische Themen in ihre Erzählungen einbinden (➤ 2 | Politische Bildung). In vielen Spielen spielt Politik eine Rolle, entweder als zentrales Element der Handlung oder als Hintergrundkulisse. Klassische Strategiespielreihe wie *Command & Conquer* (Westwood Studios, 1995) nutzen beispielsweise historische oder fiktive Ereignisse, um den Konflikt im Spiel zu kontextualisieren. Dieser Kontext ist jedoch oft austauschbar und dient primär der Atmosphäre des Spiels. Ähnlich verhält es sich mit vielen Ego-Shootern wie *Counter-Strike 2* (Valve, 2023), die politische Krisen oder Nachkriegsgesellschaften als Szenerie einsetzen, um die Spielmechanik zu motivieren. Im Gegensatz dazu integrieren einige große Online-Multiplayer-Spiele wie *Eve Online* (CCP Games, 2003) Politik nicht nur als Kulisse, sondern nutzen sie als integralen Bestandteil des Gameplays. Hier wird Politik durch Diplomatie, Kooperation und politische Konflikte erfahrbar gemacht und dient als treibende Kraft der Handlung.

Rollenspiele wie die eingangs angesprochene *The Witcher*-Reihe gehen noch einen Schritt weiter und erzählen Geschichten, in denen politische Ereignisse wie Intrigen, Putschversuche oder Revolutionen eine zentrale Rolle spielen. Diese Ereignisse treiben die Handlung voran und verwickeln die Spieler\*innencharaktere in die Handlungsstränge des zentralen Plots. Im Gegenzug dazu setzen sich gerade ➤ **Indie-Spiele** öfter mit realen politischen Ereignissen auseinander, wie zum Beispiel *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013). Hier schlüpft man in die Rolle einer Grenzbeamt\*in, die jeden Tag darüber entscheiden muss, welche Einreisenden den Grenzübergang passieren dürfen.

In Spielereihen wie *Sid Meier's Civilization* (MicroProse, seit 1991) oder *The Political Machine* (Stardock, seit 2004) sind politische Elemente noch stärker ins Spielgeschehen integriert. In *Civilization* geht es nicht nur um Diplomatie, sondern auch die Wahl des eigenen politischen Systems (Monarchie, Demokratie, Kommunismus etc.). Dieses wird direkt in die Spielmechanik eingebunden und wirkt sich auf die Produktivität und außenpolitischen Handlungsmöglichkeiten aus. In *The Political Machine* schlüpfen Spieler\*innen in die Rolle der Wahlkampfmanagerin einer Kandidat\*in im US-Präsidentenwahlkampf und versuchen, über eingesammelte Wahlkampfspenden die Umfrageergebnisse in einzelnen Bundesstaaten zu beeinflussen.

Auf diese Weise werden politische Zusammenhänge spielerisch erfahrbar gemacht und das abstrakte Konzept »Politik« wird zu einem konkreten Element des Spiels. In all diesen Spielen wird ein bestimmtes Bild von Politik vermittelt, sei es als atmosphärische Kulisse, als zentraler Handlungsfaktor oder sogar als Teil der Spielmechanik. Problematisch wird es, wenn dieses Bild einseitig, vereinfacht oder stark verzerrt ist.

## Die Darstellung von Politik in digitalen Spielen

In vielen digitalen Spielen beschränkt sich die Darstellung von Politik auf eine eher simple Vorstellung von Hinterzimmerpolitik. Der politische Prozess wird als rein strategische Kommunikation gezeichnet, bei der es um Manipulation, Täuschung und Drohungen geht. Die Akteure sind oft eindimensional und nur von persönlichem Machtstreben getrieben. Macht wird zum Selbstzweck narzisstischer Figuren, die nur in Konkurrenz zu anderen existieren können. In diesem Nullsummenspiel schließen die Akteure strategische Allianzen und versuchen mit allen Mitteln, bis hin zu offener oder verdeckter Gewalt, ihre Gegner zu übertrumpfen und zu besiegen.

Besonders das professionelle Politikgeschäft wird häufig als von karrierefiktierten Opportunist\*innen getrieben dargestellt, egal ob es sich um mittelalterliche Feudalsysteme, antike Monarchien oder moderne Demokratien handelt. Diese Art der Darstellung ist – wie auch in anderen Medien – oft dem zugrundeliegenden Narrativ des jeweiligen Spiels geschuldet, das polarisierte Situationen, Zuspitzungen und Konflikte braucht, um Spannung zu erzeugen und auf spielerischer Ebene Handlungsoptionen zu eröffnen.

Natürlich bedienen sich nicht alle Spiele solcher vereinfachten Darstellungen von Politik. Trotzdem lässt sich ein bestimmtes Muster erkennen,

besonders in sehr teuer produzierten und auflagestarken Spielen (sogenannte ▶ AAA-Spiele). Dagegen ließe sich einwenden, dass viele Spiele neben einer solchen ›Jeder gegen Jeden‹-Kulisse gleichzeitig in der direkten Interaktion mit anderen Spielfiguren Werte wie Kooperation, Vertrauen, Vielfalt, politische Bündnisse und sogar das Vermeiden von Aggression vermitteln. Diese Werte stehen jedoch oft im Widerspruch zum politischen Hintergrundnarrativ, anstatt es zu verändern. Häufig wird dadurch sogar ein Narrativ verstärkt, das auch bei populistischen politischen Bewegungen beliebt ist: ein Gegensatz zwischen einem wert- und gemeinwohlorientierten ›Wir‹ (oft ›das Volk‹), dem die Protagonist\*in angehört, und einem korrupten, egoistischen, rein strategisch handelnden ›Die anderen‹ (oft ›die da oben‹ oder ›die Politik‹). Damit die Spieler\*innen das Gefühl haben, auf der moralisch richtigen Seite zu stehen, wird hier oft die politische Elite als individuell korrupt und moralisch verwerflich dargestellt (Beispiele gibt es hier zuhauf, besonders einprägsam ist *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013)). So entsteht leicht ein Narrativ von per Definition korrupten, eigennützigem Politiker\*innen – denn wie hätten sie in diesem Haifischbecken der Politik sonst so weit an die Spitze kommen können?

## Folgen für die Demokratie?

Auch wenn die Darstellungen von Politik in digitalen Spielen nicht die Hauptursache für das Misstrauen gegenüber demokratischen Prozessen im Allgemeinen und Politiker\*innen im Besonderen sind, könnten sie ein solches Misstrauen verstärken. Die verzerrten Darstellungen könnten so zu einer übertrieben negativen Wahrnehmung demokratischer Institutionen führen, was populistischen Bewegungen Vorschub leisten kann.

Darüber hinaus besteht die Gefahr, dass durch die Abwertung des demokratischen Aushandlungsprozesses langfristig der Wert der Demokratie selbst in Frage gestellt wird. Möglicherweise tragen digitale Spiele dazu bei, dass Bürger\*innen in repräsentativen Demokratien ihre demokratischen Rechte immer weniger wahrnehmen und ihre politische Selbstbestimmung immer stärker aufgeben (Habermas, 1998). Wenn die Zustimmung zu demokratischen Institutionen und die Beteiligung an Wahlen sinkt, verliert die Demokratie ihre sozialintegrative Kraft. Zum anderen hängt an dieser Zustimmung und Partizipation auch die Legitimität der Institutionen und der gewählten Vertreter\*innen. Wenn sich eine Mehrheit der Wählerschaft der Stimme enthält, entsteht ein Legitimitätsproblem.

Die einseitige Darstellung von Politik in digitalen Spielen kann also zu Enttäuschung und Misstrauen der Bürger\*innenschaft gegenüber demokratischen Prozessen und der politischen Klasse führen, was sich wiederum in geringerer politischer Partizipation äußern kann. Daraus ergeben sich vier Probleme für die Demokratie:

1. Die Gefahr, dass die Bürger\*innen ihre individuelle politische Selbstbestimmung als demokratische Mit-Autor\*innen der sie betreffenden Gesetze nach und nach aufgeben.
2. Die Befürchtung, dass mit dem Misstrauen in politische Institutionen und einer allgemeinen Politikverdrossenheit ein Verlust der gemeinschaftsstiftenden Wirkung von Demokratie einhergeht und damit die gesellschaftliche Polarisierung und Fragmentierung noch verstärkt wird.
3. Das Risiko, dass die abnehmende Wahlbeteiligung bestimmte Prozentzahlen unterschreitet und damit das demokratische Gleichheitsprinzip unterlaufen wird.
4. Die Sorge, dass sich mit dem Misstrauen auch der Zulauf zu populistischen ›Protest-Parteien erhöht, die dadurch gesellschaftlichen Zusammenhalt weiter untergraben und gleichzeitig ihre antiliberalen und antidemokratischen Politik noch öffentlichkeitswirksamer propagieren, in den politischen Diskurs einspeisen oder in Regierungsbeteiligung umsetzen können.

Natürlich machen digitale Spiele nur einen Teil des Medienmixes aus, den wir tagtäglich konsumieren, und damit auch nur einen Teil der durch Medien vermittelten Wertüberzeugungen, Rollenvorstellungen, Erwartungen und des sozialen Selbstverständnisses einer Gesellschaft. Andere Medien erreichen mehr Menschen und zeichnen ein teils noch zynischeres Bild von Politik. Die Serie *House of Cards* (Fincher, 2013–2018) stärkt sicher nicht das Vertrauen in demokratisch gewählte Berufspolitiker\*innen und *Game of Thrones* (Benioff et al., 2011–2019) steht den oben genannten Spielen in Sachen Machtpolitik in nichts nach. Ganz zu schweigen von Filmen wie *Wag the Dog* (Levinson, 1997) oder Brettspielen wie *Junta* (Creative Wargames, 1979), die satirisch das Narrativ vollständig korrupter, zynischer Politiker\*innen aufnehmen und so auch verbreiten. Dieses Narrativ wird auch in digitalen Spielen wie *Tropico* (PopTop Software, seit 2001) aufgegriffen. Gerade diese Beispiele zeigen aber auch, dass übertriebene Darstellungen oft satirisch gemeint sind und eine reflektierende Distanz zu den gezeigten Inhalten schaffen sollen.

## Immersion und Interaktivität

Ob Satire als Reflexionsmoment funktioniert, hängt dabei nicht nur von den Kompetenzen der Mediennutzenden und einer entsprechenden Schulung dieser Kompetenzen ab, sondern auch von der Art des Mediums. Es stellt sich die Frage, ob digitale Spiele aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften der **Immersion** und Interaktivität die Medienkompetenz der Spieler\*innen in besonderer Weise herausfordern, indem sie die Distanz zum fiktiven Geschehen erschweren. Aber ist das wirklich so? Was die Immersion betrifft, so erzeugen zwar viele digitale Spiele durch immer bessere Grafik und Soundeffekte sowie die zunehmende Nutzung von Augmented- und VirtualReality-Elementen immer stärkere audiovisuelle und sensomotorische Effekte. Aber Immersion entsteht nicht nur in dieser Hinsicht, sondern auch in Medien vor allem narrativ in der Vorstellungskraft der Nutzenden (Ermi & Mäyrä, 2005). Anders wäre es nicht zu erklären, wie spannende Bücher – aber auch grafisch eher bescheidene Spiele aus der Frühzeit der digitalen Spiele wie *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) oder *The Secret of Monkey Island* – eine derartige Immersion erzeugen können. In digitalen Spielen kommen häufig noch spielerische Herausforderungen dazu, die – wie *Tetris* oder *Candy Crush* deutlich machen – ebenfalls stark immersiv wirken können.

Auch die vermeintlich deutlich höhere Interaktivität von digitalen Spielen ist – zumindest, wenn es um das informelle Lernen lebensweltlicher Sinnzusammenhänge geht – zu hinterfragen. Gerade wenn Politik nur Kulisse ist, interagieren Spieler\*innen überhaupt nicht direkt mit der im Spiel angebotenen Darstellung. Vielmehr nehmen sie diese Kulisse vor allem unbewusst wahr und integrieren sie auch dementsprechend unbewusst in ihr Weltbild.

Erst wenn Spieler\*innen tatsächlich mit Handlungsoptionen konfrontiert werden, die auf diesen Darstellungen basieren, ändert sich der Interaktionsmodus. Dann wird Politik manipulierbar, Teil einer interaktiven Fiktion. Je mehr Freiheit Spielende haben, politische Zusammenhänge zu gestalten, desto stärker sind sie durch ihre erlebte Handlungsmacht eingebunden (Neitzel, 2012). Diese Interaktivität reicht von Gameplay-Mechanismen in Spielen wie *Civilization* oder *Papers, Please*, in denen die Entscheidungen der Spieler\*innen direkten Einfluss auf das politische Umfeld haben, über Vertrauensbildung und die Einübung von demokratischem Abstimmungsverhalten in *Among Us* (Innersloth, 2018), bis hin zu gemeinsamen Aushandlungen des Politischen, bspw. in Form diplomatischer Beziehungen zwischen Clans,

Gilden, Nationen, Fraktionen etc. in Online-Multiplayer-Spielen wie *Eve Online*.

## Was hängen bleibt

Mit dieser Interaktivität geht eine »immersive Didaktik« (Bopp, 2006) einher. Lerninhalte werden mehr oder weniger geschickt in den scheinbar selbstbestimmten Handlungsablauf integriert und so der Reflexion entzogen. Spielende merken nicht mehr, dass sie in ihrer Interaktion, in ihrem Handlungs- und Autonomieerleben innerhalb der interaktiven Fiktion des Spiels etwas lernen.

Welchen Einfluss politische Narrative in digitalen Spielen auf den Lernprozess der Spielenden haben, ist jedoch wenig erforscht. Aus der Forschung zu **► Serious Games**, also Spielen mit nicht rein unterhaltendem Charakter, weiß man, dass Spiele den Lernerfolg verbessern können (Strahinger & Leyh, 2017). In diesen Studien werden aber vor allem Inhalte untersucht, die auch bewusst gelernt werden sollen, die also konkret beschrieben und messbar als Lernziel definiert wurden.

Um genauere Aussagen über implizites, d. h. unbewusstes Lernen in Spielen tätigen zu können, müssten drei Punkte untersucht werden:

1. Ist es vor allem die Handlungserfahrung der Spielenden in der Interaktion mit dem Spiel, die den Lernerfolg erhöht (bspw. aufgrund der erlebten gesteigerten Selbstwirksamkeit in Serious Games)?
2. Gilt dies auch für Lerninhalte, die nicht als Lernziel definiert sind?
3. Lassen sich die Erkenntnisse von Serious Games auch auf das Erleben politischer Zusammenhänge und unbewusst reproduzierter Politikvorstellungen übertragen?

Die Untersuchung der Immersion und Interaktivität digitaler Spiele zeigt also ein gemischtes Bild: Ob Spiele einen besonderen Einfluss auf gesellschaftliche Vorstellungen von demokratischen Prozessen haben und diese stärker prägen als andere Medien, lässt sich hier nicht abschließend klären. Sicher ist, dass sie eine Vielzahl von Strategien verwenden, um Spielende in das Geschehen hineinzuziehen. Derartige Strategien kommen jedoch auch in anderen Medien zum Tragen, wenn auch möglicherweise nicht in dieser Fülle und Kombination. Besonders die Interaktivität digitaler Spiele unterscheidet sie von klassischen Massenmedien wie Büchern, Filmen, Rundfunk und Fernsehen. Inwieweit sich

hieraus stärkere Lerneffekte ergeben, hängt auch vom jeweiligen Spiel und der spezifischen Situation der individuellen Spieler\*innen ab (Alter, Bildungsgrad) (► 27 | Edukativer Einsatz).

Es ist sehr wahrscheinlich, dass digitale Spiele über ihre jeweilige Darstellung politischer Zusammenhänge und Prozesse das medial vermittelte öffentliche Lernen von Politikvorstellungen in zunehmendem Maße mitprägen. Die so gelernten gesellschaftlichen Überzeugungen hinsichtlich politischer Prozesse und Akteure, den politischen Betrieb sowie den Wert von Demokratie und politischer Gleichheit können u.U. negative Auswirkungen auf die politische Beteiligung haben und zu den vier oben genannten Problemen führen. Sofern sich aber nicht in zukünftigen Studien zeigen lässt, dass digitale Spiele in einem stärkeren Maße soziale Normen und Überzeugungen vermitteln als dies in anderen Medien geschieht, handelt es sich hier eher um eine allgemeine Medienkritik als um eine spezifische Kritik digitaler Spiele.

*Dieser Text ist eine überarbeitete und gekürzte Version des Abschnitts »Politik in Computerspielen« aus meinem Aufsatz »Politik« in: Feige/Ostritsch/Rautzenberg (Hg.): Philosophie des Computerspiels, Metzler 2018. Ich bedanke mich herzlich bei Felix Zimmermann, Aurelia Brandenburg und Linda Schlegel für viele konstruktive Hinweise, Ideen und Vorschläge, die diesen Text erheblich verbessert haben.*

## Referenzen

- Benioff, D. et al. (2011–2019). *Game of Thrones*. HBO.
- Bopp, M. (2006). Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. In B. Neitzel (Hrsg.), *Das Spiel mit dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion* (S. 170–186). Schüren.
- CCP Games. (2003). *Eve Online*. CCP Games. PC.
- CD Projekt RED. (seit 2007). *The Witcher*. Bandai Namco Entertainment. Verschiedene Plattformen.
- Creative Wargames. (1979). *Junta*. Brettspiel.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA*, 3.
- Fincher, D. (2013–2018). *House of Cards*. Netflix.
- Habermas, J. (1998). *Faktizität und Geltung*. Suhrkamp.
- Innersloth. (2018). *Among Us*. Innersloth. Verschiedene Plattformen.
- Irrational Games. (2013). *Bioshock Infinite*. 2K Games. Verschiedene Plattformen.
- King Digital Entertainment. (2012). *Candy Crush Saga*. Activision. Facebook, Android, iOS.

- Levinson, B. (1997). *Wag the Dog*. USA.
- LucasArts. (seit 1990). *The Secret of Monkey Island*. Softgold. Verschiedene Plattformen.
- Lucas Pope. (2013). *Papers, Please*. 3909. PC, iOS, Android, Playstation Vita.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). (2023). *JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien*. [https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/10/JIM_2023_web_final_kor.pdf).
- MicroProse. (seit 1991). *Sid Meier's Civilization*. MicroProse. Verschiedene Plattformen.
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In GamesCoop (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels zur Einführung* (S. 75–103). Junius.
- Nintendo. (seit 1986). *The Legend of Zelda*. Nintendo. Verschiedene Plattformen.
- Nintendo. (1989). *Tetris*. Nintendo. Gameboy.
- Pfister, E. & Görgen, A. (2020). *Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte*. transcript.
- PopTop Software u. a. (seit 2001). *Tropico*. Gathering of Developers u. a. Verschiedene Plattformen.
- Strahinger, S. & Leyh, C. (2017). *Gamification und Serious Games: Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Springer.
- Sukalla, F. (2019). *Narrative Persuasion*. Nomos.
- Stardock. (seit 2004). *The Political Machine*. Ubisoft. PC, Android, iOS.
- Valve. (2023). *Counter-Strike 2*. Valve. PC.
- Westwood Studios u. a. (seit 1995). *Command and Conquer*. Virgin Interactive u. a. Verschiedene Plattformen.



# 7 Rechtliche Vorgaben in Deutschland

Games sind längst Teil der Gesellschaft und als kulturelle Kunstform anerkannt. Laut der JIM-Studie 2023, einer repräsentativen Umfrage unter Jugendlichen in Deutschland, spielen 72 Prozent aller Jugendlichen regelmäßig digitale Spiele (MPFS, 2023). Eine Berechnung des Verbands der deutschen Games-Branche (game) aus dem Jahr 2024 zeigt, dass 58 Prozent aller Menschen in Deutschland zwischen 6 und 69 Jahren Videospiele spielen. Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt bei 38,2 Jahren (game, 2024). Obwohl kein unmittelbarer kausaler Zusammenhang zwischen Gaming und Rechtsextremismus besteht, überrascht es vor diesem Hintergrund nicht, dass Rechtsextreme versuchen, die gesellschaftliche Reichweite des Mediums zur Verbreitung ihrer Botschaften zu nutzen, auch weil junge Menschen – oft noch ohne gefestigte politische Ansichten und fasziniert von Tabubrüchen – in Gaming-Communitys aktiv sind (► 4 | Soziale Kontexte, ► 21 | Kinderradikalisierung, ► 28 | Jugendarbeit). Wesentlich ist zudem die Entwicklung des Mediums durch verbesserte Grafik, mobile Verfügbarkeit oder soziale Funktionen in Online-Multiplayer-Spielen, die sogar das Erschaffen und Teilen eigener Spielwelten ohne Programmierkenntnisse ermöglichen. Dies bringt neue Risiken, auf welche Gesetzgeber, Behörden und Institutionen reagiert haben. Der Beitrag beleuchtet die rechtlichen Vorgaben zur Spielenutzung und -entwicklung im Kontext von Gaming und Rechtsextremismus, mit Fokus auf den Jugendschutz.

## Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

In Deutschland existiert ein System der staatlichen Ko- und regulierten Selbstregulierung, bei dem Einrichtungen der freiwilligen Selbstkontrolle innerhalb eines gesetzlich vorgegebenen Rahmens agieren. Sie verfügen über einen Beurteilungsspielraum, der staatlich überwacht wird. Im Bereich der Altersfreigabe

für digitale Spiele ermöglicht der Gesetzgeber auch ko-regulative Ansätze in Form einer Vereinbarung zwischen Staat und Games-Branche. Eine solche Vereinbarung ist Grundlage der Tätigkeit der USK, so dass die »klassischen« USK-Altersfreigaben gemäß Jugendschutzgesetz (JuSchG) unter unmittelbarer staatlicher Beteiligung durch die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) als Verwaltungsakte vergeben werden. Darüber hinaus dient die USK im regulativen Gesamtgebilde als »One-Stop-Shop« für Anbieter von digitalen Spielen, um die unterschiedlichen Vorgaben von Bund und Ländern umzusetzen. Auch europäische Vorgaben, wie z.B. durch den Digital Services Act, werden dabei berücksichtigt. Die USK ist neben dem JuSchG als Bundesgesetz auch gemäß Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV) als zuständige Selbstkontrolle anerkannt. Das JuSchG gilt generell für Datenträger oder öffentliche Veranstaltungen, der JMStV insbesondere für den Online-Vertrieb, mit Ausnahme der durch das JuSchG geregelten Film- und Spieleplattformen. Zurückzuführen ist diese vertriebswegorientierte Unterteilung auf die Gesetzgebungskompetenzen von Bund und Ländern. Darüber hinaus unterstützt die USK neue Entwicklungen aufzugreifen, innovative Lösungen im technischen Jugendmedienschutz zu erarbeiten und die regulatorische Arbeit zu begleiten (Secker & von Petersdorff, 2023). Weitere Akteure im Jugendmedienschutz sind die Landesmedienanstalten, die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), jugendschutz.net und die Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ).

## Die Alterskennzeichnung

Gemäß JuSchG dürfen digitale Spiele als Datenträger Minderjährigen nur zugänglich gemacht werden, wenn sie durch die OLJB oder eine anerkannte Selbstkontrolleinrichtung gemäß § 14 Abs. 6 JuSchG geprüft und freigegeben wurden (vgl. § 12 Abs. 1 JuSchG). Diese Alterskennzeichen sind auch online rechtlich bindend. Auch Spielplattformen müssen angebotene Spiele mit deutlich wahrnehmbaren Alterskennzeichen versehen. Gemäß JuSchG sind dies Diensteanbieter, die Spiele in einem Gesamtangebot zusammenfassen und gewinnorientiert als eigene Inhalte zum individuellen Abruf bereithalten (vgl. § 14a Abs. 1 JuSchG). Die Umsetzung der Kennzeichnungspflicht (das »Wie«) ist ebenfalls vorgeschrieben und führt stets über anerkannte Selbstkontrolleinrichtungen. Möglich sind demnach Kennzeichnungen durch staatlich anerkannte Selbstkontrolleinrichtungen wie die USK, durch einen von einer Selbstkontrolleinrichtung

zertifizierten Jugendschutzbeauftragten oder durch ein automatisiertes Bewertungssystem einer Selbstkontrolleinrichtung, welches durch die OLJB anerkannt wurde (bereits erfolgt für das System der International Age Rating Coalition). Im »klassischen« USK-Prüfverfahren nach dem JuSchG erteilen staatliche Vertreter/-innen auf Empfehlung von unabhängigen Jugendschutzsachverständigen die Alterskennzeichen per Verwaltungsakt. Der Handel in Deutschland muss diese beachten, Verstöße werden mit Bußgeldern oder strafrechtlich geahndet. Auch Spieleplattformen aus Nicht-EU-Ländern wie den USA unterliegen der Kennzeichnungspflicht. Für Anbieter, die im europäischen Raum niedergelassen sind, gilt jedoch das Herkunftslandprinzip. Demnach unterliegen Anbieter zur Förderung eines einheitlichen und freien Binnenmarktes grundsätzlich nur den Regelungen des Landes, in welchem sie niedergelassen sind. Allerdings existieren Ausnahmen, die es Mitgliedstaaten erlauben, dennoch Maßnahmen zu ergreifen. Dies gilt z.B. bei ernsthaften Gefahren für die öffentliche Sicherheit und Ordnung, einschließlich des Jugendschutzes, insbesondere im Hinblick auf die Bekämpfung von Straftaten und Ordnungswidrigkeiten (vgl. §§ 2 f. DDG). Darunter kann z.B. das Anbieten von indizierten Spielen auf dem deutschen Markt fallen.

## Kriterien der Alterskennzeichnung

Der Jugendmedienschutz schützt Minderjährige vor Medien, die ihre Entwicklung zu eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten beeinträchtigen könnten. Hierzu zählen übermäßig ängstigende, Gewalt befürwortende oder das sozialetische Wertebild beeinträchtigende Medien (entwicklungsbeeinträchtigende Medien; §§ 10a Nr. 1 i.V.m. § 10b Abs. 1 JuSchG). Die USK-Leitkriterien (2024), erlassen durch einen pluralen Beirat, konkretisieren die abwägungsrelevanten Aspekte. Die Bewertung eines Spiels erfolgt dabei stets im Einzelfall und im Rahmen einer Gesamtbetrachtung. Sie umfasst visuelle Umsetzung, Gameplay, Gewalt, aber auch andere Aspekte wie Diskriminierung oder verfassungswidrige Symbole. Auch Nutzungsrisiken (z.B. Chatfunktionen) und anbieterseitig vorgehaltene Vorsorgemaßnahmen werden bei der Altersbewertung berücksichtigt, wobei der Schutz der persönlichen Integrität und das psychische Wohlbefinden von Minderjährigen im Fokus stehen. Maßstab ist der/die durchschnittliche sowie der/die gefährdungsgeneigte Minderjährige. Gefährdungsgeneigt sind Minderjährige, die eine Vielzahl an Risiken aufweisen, die oft aus ihrer Familie oder ihrem sozialen Umfeld kommen und ihre Entwicklung zu selbstständigen und sozial fähigen Menschen behindern

können. Spiele, welche die Schwelle der Entwicklungsbeeinträchtigung überschreiten, sind jugendgefährdend und erhalten keine Alterskennzeichnung (§ 14 Abs. 3 JuSchG).

## Jugendgefährdung und Indizierung

Zu den jugendgefährdenden Medien zählen insbesondere unsittliche, verrohend wirkende und zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien (§ 18 Abs. 1 JuSchG). Der JMStV regelt in vergleichbarer Form sogenannte absolut und relativ unzulässige Angebote (vgl. § 4 Abs. 1 und 2 JMStV). Jugendgefährdende Medien können durch die BzKJ indiziert werden. In Konsequenz greifen weitreichende Handelsbeschränkungen, die auch für die Verbreitung online gelten, soweit diese Medien im Wesentlichen inhaltsgleich sind. Beispielsweise dürfen solche Medien nicht öffentlich an einem Ort, der Minderjährigen zugänglich ist, angeboten, angekündigt oder angepriesen werden.

Gesetzliche Regelungen, die Spruchpraxis der BzKJ und Gerichtsurteile konkretisieren indizierungsrelevante Fälle im Bereich des Rechtsextremismus. Dazu zählen Medien, die Rassenhass oder Diskriminierung von Menschengruppen fördern oder den Nationalsozialismus verherrlichen. Letzteres betrifft z. B. die Propagierung von dessen Rassenlehre, autoritärem Führerprinzip, Volkserziehungsprogramm, Kriegsführung und -bereitschaft oder der Rehabilitierung des NS-Regimes (BzKJ, 2024). Bei schwerer Jugendgefährdung und Verstößen gegen das Strafgesetzbuch (StGB) drohen härtere Sanktionen inklusive Freiheitsstrafen, schon ohne Indizierung. Zum Bereich der rechtsextremistischen Straftaten gehören u. a. das Verbreiten von Propagandamitteln, die Verwendung verfassungswidriger Symbole (§§ 86, 86a StGB) ebenso wie die Volksverhetzung (§ 130 StGB). Sieht die Prüfstelle der BzKJ einen Straftatbestand als erfüllt an, wird die Entscheidung der zuständigen Strafverfolgungsbehörde weitergeleitet.

## Hakenkreuze im Rahmen der Alterskennzeichnungsverfahren bei der USK

Gemäß § 86a StGB ist die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger und terroristischer Organisationen grundsätzlich strafbar. Dadurch soll insbesondere die Wiederbelebung verfassungswidriger Organisationen verhindert

sowie die Möglichkeit genommen werden, eine innere Verbundenheit mit dem durch das Zeichen repräsentierte Gedankengut ausdrücken zu können (Gercke, 2019). In engen Grenzen ist eine sozialadäquate Verwendung aber zulässig. Darunter werden »übliche, von der Allgemeinheit gebilligte und daher in strafrechtlicher Hinsicht im sozialen Leben gänzlich unverdächtige, weil im Rahmen der sozialen Handlungsfreiheit liegende Handlungen« verstanden (BGH, 1979, S. 2216). Erfasst sind u. a. Handlungen, die der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens, der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dienen (§ 86 Abs. 4 StGB). Auf digitale Spiele fand diese Sozialadäquanzklausel über viele Jahre jedoch keine Anwendung, was auf eine Entscheidung des OLG Frankfurt/M. (1999) zum Spiel *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) zurückgeführt wurde. So entschied das Gericht, dass der Schutzzweck des § 86a StGB generell gebiete, »dass in Computerspielen keine Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen gezeigt werden« (ebd.). Ein Wendepunkt trat Ende 2017 ein, als die Generalstaatsanwaltschaft Stuttgart das Verfahren gegen das Spiel *Bundesfighter II Turbo* (Browser Ballett, 2017) einstellte. Hierbei handelte es sich um ein satirisches Browser-Spiel, das an klassische Arcade-Kampfspiele wie *Street Fighter* (Capcom, 1987) angelehnt ist und als Parodie auf die deutsche Politik entwickelt wurde. Das Spiel ermöglichte es, eine Sprungattacke von Alexander Gauland von der AfD durchzuführen, wobei der Charakter in Form eines Hakenkreuzes dargestellt wurde. Grund für die Einstellung des Verfahrens war u. a., dass Alterskennzeichnungen mittlerweile eine effektive Kontrollinstanz darstellen und die Generalstaatsanwaltschaft daher keine Strafverfolgung für nötig hielt. Infolgedessen änderten die OLJB 2018 ihre Rechtsauffassung von einem Pauschalverbot zu einer Abwägung im Einzelfall, um der aktuellen rechtlichen Bewertungen Rechnung zu tragen und gaben dies über die USK bekannt. Im Rahmen der Abgrenzung zu einer potenziellen Jugendgefährdung wird die Sozialadäquanz daher nun inzident im USK-Prüfverfahren berücksichtigt. Entscheidend ist hierbei insbesondere die Rahmung des Kontextes der Kennzeichendarstellung, die Handlungsoptionen und die Rolle der Spieler/-innen, um eine Identifikation mit den Trägerinnen und Trägern von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zu vermeiden (Gut-Böse-Schema). Gerade Minderjährige verfügen selten über ein ausreichendes gesellschaftliches und politisches (Orientierungs-)Wissen oder schon über eine gefestigte Moral. Dies erschwert ihnen eine korrekte Abgrenzung und Einordnung von fiktionalen Inhalte gegenüber historischen

Begebenheiten (USK-Leitkriterien, 2024). Erste Kennzeichnungen von Spielen mit enthaltenen verfassungsfeindlichen Symbolen ergingen für das **► Serious Game Through the Darkest of Times** (Paintbucket Games, 2018) und das Spiel *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017).

## Rechtsextremes Gedankengut im Rahmen der Spielenutzung

Rechtsextreme entwickeln gelegentlich Spiele, die vor einer »legalen« Verbreitung jedoch geprüft werden (**► 16 | Rechte Games**). Hier greifen dann die Bestimmungen des Jugendmedienschutzes, etwa durch eine fehlende USK-Kennzeichnung wegen jugendgefährdender Inhalte oder eine Indizierung durch die BzKJ. Rechtsextreme nutzen jedoch hauptsächlich Kommunikationskanäle und Interaktionen zur Verbreitung ihrer Ideologien, wobei zwischen Games-internen und Dritt-Kommunikationskanälen wie z.B. Discord oder TeamSpeak unterschieden werden sollte (**► 17 | Plattformen**). Zur Eindämmung wurden solche Nutzungsrisiken in die Altersbewertung aufgenommen (§ 10b JuSchG) und der Digital Services Act (DSA) als unmittelbar geltende EU-Verordnung erlassen (**► 30 | Politische Maßnahmen**). Letzterer richtet sich an sogenannte Vermittlungsdienste und Plattformen wie z. B. Online-Marktplätze oder soziale Netzwerke, solange diese von Personen innerhalb der EU genutzt werden (Art. 2 Abs. 1 DSA). Aber auch Online-Spiele können als »Online-Plattform« im Sinne des DSA gelten, sofern sie im Auftrag eines Nutzers »fremde« Informationen speichern und öffentlich verbreiten können und wenn es sich dabei nicht nur um eine unbedeutende und reine Nebenfunktion handelt (Art. 3 i) DSA). Spielangebote, die einen entsprechenden Fokus auf nutzergenerierte Inhalte legen, können demnach in den Anwendungsbereich des DSA fallen, wie z.B. *Roblox* (Roblox Corporation, 2006). Bei welchen Angeboten dies darüber hinaus der Fall sein wird, hängt von der künftigen Auslegung und Beantwortung der Fragen ab, wann eine nur »unbedeutende Nebenfunktion« vorliegt. Der DSA zielt somit insbesondere darauf ab, illegale Online-Aktivitäten, die Verbreitung von Desinformation oder extremistische Inhalte zu verhindern, indem Verfahren effizienter, behördliche Aufsicht erleichtert und Rechenschaftspflichten von Anbietern sichergestellt werden. Dazu gelten in einem nach Größe und Typ der Online-Dienste abgestuften Regulierungssystem unterschiedliche Pflichten: Je größer der Online-Dienst, desto umfassender sind die Sorgfaltspflichten. U. a. müssen Plattformen, die für Minderjährige zugänglich sind, geeignete

und verhältnismäßige Maßnahmen ergreifen, um für ein hohes Maß an Privatsphäre, Sicherheit und Schutz von Minderjährigen innerhalb ihres Dienstes zu sorgen (vgl. Art. 28 Abs. 1 DSA). Regelmäßige Risikobewertungen und anschließende Risikominderungen mittels angemessener, struktureller Vorsorgemaßnahmen sind somit verpflichtend. Als Vorsorgemaßnahmen sind z. B. Melde- und Abhilfeverfahren, Alterseinstufungssysteme für nutzergenerierte Inhalte, Altersverifikationen oder Elternbegleitungstools denkbar (BzKJ & KidD, 2024). Die Überwachung erfolgt durch den Digital Services Coordinator, in Deutschland durch die Bundesnetzagentur und die BzKJ. Einzelmaßnahmen nach JMStV durch die Aufsicht der Länder.

Auch im Rahmen der Alterskennzeichnung bei der USK werden Nutzungsrisiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen berücksichtigt (§ 10b JuSchG). So wird im Einzelfall untersucht, ob enthaltene Nutzungsfunktionalitäten wie z. B. Kommunikations- und Kontaktfunktionen unter Einbeziehung des Gesamtkontexts des Spieles ein Schadenspotential bergen und wie hoch deren Eintrittswahrscheinlichkeit ist. Unter Einbeziehung etwaiger angemessener und wirksamer Vorsorgemaßnahmen können solche Funktionalitäten im Rahmen einer Gesamtabwägung zu einer höheren Alterskennzeichnung im Gegensatz zu derjenigen führen, die allein aufgrund der enthaltenen Inhaltsrisiken ergangen wäre. Ein Spiel, das aufgrund der dargestellten Inhalte eine Alterskennzeichnung von »ab 6 Jahren« erhalten würde und weitreichende Kontakt- und Kommunikationsfunktionen oder Tools zur Erstellung von Inhalten durch Spieler/-innen enthält, ohne angemessene oder wirksame Vorsorgemaßnahmen vorzuhalten, könnte je nach Einzelfall eine Kennzeichnung von »ab 12 Jahren« oder höher erhalten. Neben der Altersstufe werden zur besseren Orientierung die wesentlichen Gründe der Altersfreigabe und Zusatzhinweise zu enthaltenen Funktionalitäten angegeben (USK, 2024).

## Fazit

Digitale Spiele ermöglichen heute viel Austausch und Kommunikation. Gleichzeitig nutzen Rechtsextreme zunehmend beliebte Medien (neben Social Media auch Games), um ihr Gedankengut zu verbreiten. Je offener und unkontrollierbarer Kommunikation ist, desto größer ist die Gefahr toxischer oder rechtsextremer Äußerungen. Zur Risikominderung stehen Regelungen wie der DSA oder das JuSchG bereit, die zu Vorsorgemaßnahmen verpflichten und Risiken im

Rahmen der Kennzeichnung einbeziehen. Viele dieser Regelungen sind jedoch neu und entfalten erst allmählich ihre Wirkung. Hierzu gehört z. B. die Frage, wann ein Online-Spiel als »Online-Plattform« im Sinne des DSA gilt. Zu berücksichtigen sind jedoch auch Befähigungsaspekte und das verfassungsrechtlich geschützte Recht auf Teilhabe von Minderjährigen am digitalen Umfeld, das sowohl im JuSchG als auch in der VN-Kinderrechtskonvention (Art. 13 und Art. 17 VN-KRK) bzw. in den Konkretisierungen des VN-Kinderrechtsausschusses in seiner Allgemeinen Bemerkung Nr. 25 zum Ausdruck kommt. Verhältnismäßige Ansätze, je nach Schwere des Risikos, sind hier unverzichtbar. Durch die »Professionalisierung« rechtsextremer Gruppen, die trotz klarer Intentionen innerhalb der Meinungsfreiheit agieren, bleibt die Durchsetzung von Regeln in einer global vernetzten Welt ebenfalls herausfordernd. Notwendig ist politische Bildungsarbeit an Knotenpunkten wie Schulen und die Rahmung von Spieleumgebungen durch klare Community-Guidelines der Anbieter (► 25 | Community-Management). Diese schaffen positive Anreize, damit die Community selbst aktiv wird, etwa durch Gegenrede, und erinnern regelmäßig – ggf. spielerisch – an die geltenden Regeln. Ein solches »Hausrecht« erleichtert die Durchsetzung und stärkt das Problembewusstsein. Auch Games selbst können mit gesellschaftspolitischen Themen einen wertvollen Beitrag leisten, ebenso wie zivilgesellschaftliche Aktionen.

## Referenzen

- Browser Ballett. (2017). *Bundesfighter II Turbo*. funk. PC.
- Bundesgerichtshof (BGH). (1979). NJW, 2216. Urteil vom 25. Juli 1979–3 StR 182/79 (S) (LG Nürnberg-Fürth).
- Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ). (2024). *Indizierung und weitere anerkannte Gründe*. <https://www.bzkg.de/bzkg/indizierung/was-wird-indiziert/weitere-erkannte-gruende/weitere-erkannte-gruende-175598>.
- BzKJ & KidD. (2024). *Prüfkriterien der KidD*. <https://www.bzkg.de/resource/blob/232004/3a45902cc059ad281f2590dd0acdc241/pruefkriterien-der-kidd-data.pdf>.
- Capcom. (1987). *Street Fighter*. Capcom. Verschiedene Plattformen.
- Game – Verband der deutschen Games-Branche (2024). *Durchschnittsalter der Spielenden in Deutschland steigt erstmals auf über 38 Jahre*. <https://www.game.de/marktdaten/durchschnittsalter-der-spielenden-in-deutschland-steigt-erstmal-auf-ueber-38-jahre/>.
- Gercke, M. (2019). § 86a Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen. In G. Spindler & F. Schuster (Hrsg.), *Recht der elektronischen Medien* (4. Aufl.). Nomos.
- id Software. (1992). *Wolfenstein 3D*. Apogee Software u. a. Verschiedene Plattformen.

- MachineGames. (2017). *Wolfenstein II: The New Colossus*. Bethesda Softworks. Verschiedene Plattformen.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). (2023). *JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien*. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf).
- Oberlandesgericht Frankfurt a. M. (OLG). (1999). Urteil vom 04. März 1999–5 StR 355–98.
- Roblox Corporation (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Secker, E. Et von Petersdorff, L. (2023). *Games und Recht*. Nomos.
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (2024). Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von digitalen Spielen. [https://usk.de/?smd\\_process\\_download=1&download\\_id=84969356](https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=84969356)
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (2024). *Die USK-Alterskennzeichen*. <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>.
- VN-Kinderrechtskonvention. (1989). *Übereinkommen über die Rechte des Kindes*.
- VN-Kinderrechtskommission. (2021). *Allgemeine Bemerkungen zur VN-Kinderrechtskonvention, Nr. 25*. <https://kinderrechte.digital/hintergrund/index.cfm/key.1735/topic.324>.



Emil Lundedal Hammar

Übersetzung aus dem Englischen von  
Jessica Hackenbroch

# 8 Globale Ausbeutungsstrukturen in der Games-Produktion

Dieses Kapitel soll darlegen, welche Rolle die Videospielindustrie dabei spielt, reaktionäre Haltungen in und um Games hervorzubringen und zu fördern. Es soll gezeigt werden, wie die materiellen Bedingungen der Industrie, ihre Spiele und die globale Arbeitsteilung mit Aspekten des Rassismus, Sexismus, Chauvinismus und Militarismus verbunden sind, die wir sowohl in Videospielkulturen als auch im breiteren gesellschaftlichen Kontext erkennen können.

## Die globale Videospielindustrie und ihr Vertrieb

Moderne digitale Spiele existieren aufgrund globaler Lieferketten, die Hardware wie Telefone oder Spielkonsolen produzieren. Gaming-Software hingegen wird von Teams in Nordamerika, Europa, Japan und auch in Ländern des Globalen Südens mithilfe kostengünstiger Arbeitskräfte aus Rumänien, Bulgarien, Vietnam und Indien entwickelt. Vermarktet und verkauft werden die Produkte dann wiederum international, insbesondere in Nordamerika, Europa und Ostasien (Kerr, 2017). Historisch gesehen wurde die globale Videospielindustrie seit den 1980er-Jahren von Unternehmen mit Hauptsitz in den Vereinigten Staaten und Japan dominiert (ebd.), während andere Wettbewerber es schwer hatten, einen ähnlichen finanziellen Erfolg zu erzielen. Diese Vorherrschaft wird durch die wirtschaftliche und militärische Stärke von Nationen wie den USA ermöglicht, die diese Macht nutzen, um Länder

des Globalen Südens – also solche Länder, die oft wirtschaftlich weniger weit entwickelt sind als die des wohlhabenderen und industrialisierteren ›Globalen Nordens‹ – durch einen ungleichen Austausch von Arbeit und deren eigentlichem Wert zu unterdrücken und auszubeuten (Smith, 2016). Diese Übertragung des Mehrwerts der Arbeit, die im Globalen Süden geschaffen wird, auf ein Land des Globalen Nordens wird vor allem bei solchen Ländern deutlich, in denen Unternehmen wie Sony, Microsoft, Apple, Nintendo und Tencent tätig sind: Kostengünstigere Arbeitskräfte werden beschäftigt, finanziell profitieren tut davon aber nur das Unternehmen.

Darüber hinaus ist es wichtig zu berücksichtigen, dass die Videospiegelindustrie für den Vertrieb und die Weitergabe von Produkten zwischen Unternehmen und Verbraucherinnen und Verbrauchern auf digitale Plattformen angewiesen ist. Hier dominieren große Unternehmen wie Google, Apple, Microsoft und Meta: Der App Store von Apple, der Play Store von Google oder der Steam-Shop von Valve monopolisieren den Vertrieb von Games (Poell et al., 2021). Diese [▶ Gaming-Plattformen](#) profitieren unter anderem von Netzwerkeffekten, d. h., je mehr Nutzende eine Plattform erfasst, desto besser sind ihre Einnahmen und dementsprechend sind auch die Mittel vorhanden, den Dienst kontinuierlich verbessern zu können – was wiederum neue Nutzende anlockt. Netzwerkeffekte verstärken somit monopolistische Tendenzen und führen zu »The-Winner-takes-it-all«-Ökonomien. Das bedeutet, dass die Plattformbetreiber den Vertrieb von Spielen und Apps so kontrollieren, dass sie die Hoheit über Datengewinnung sowie Markt- und Verkaufsinformationen behalten, während sie in der Regel gleichzeitig einen dreißigprozentigen Anteil an den Einnahmen der Spielehersteller erhalten, die ihre Produkte auf den Plattformen anbieten (müssen). Diese Vorherrschaft der modernen Plattformen führt zu einer *Plattformisierung der Kultur*, die [▶ Games-Kultur](#) wird also zunehmend von den Vertriebsplattformen mitgeprägt. Denn mittels der durch die Plattformen ermöglichten Gewinnung von Nutzungsdaten wurden digitale Spiele von einmalig zu kaufenden, hochwertigen Produkten in flexible, anpassbare Kulturgüter verwandelt: Sie werden so gestaltet, dass sie leicht erweiterbar sind, etwa durch herunterladbare Zusatzinhalte oder regelmäßige Updates der Spielwelten, Charaktere, usw. – oft basierend auf den gesammelten Daten über die Spieler/-innen, ihre Vorlieben und ihr Nutzungsverhalten. Vertriebsplattformen können inzwischen also auch einen direkten Einfluss auf das Game-Design an sich haben. Zusätzlich zu den globalen Lieferketten, die die Verbreitung von Spielhardware ermöglichen, gibt es somit auch in Bezug auf Informationen,

Datenüberwachung sowie -sammlung und den digitalen Vertrieb eine hierarchische Aufteilung, die Länder wie die USA und ihre Wirtschaft privilegiert und diejenigen, die auf die Plattformen angewiesen sind, kontinuierlich benachteiligt (Baeza-González, 2021; Nieborg et al., 2020).

## Arbeitsbedingungen in der Gamesbranche

Die Entwicklung digitaler Spielesoftware findet hauptsächlich in Nordamerika, Europa und Ostasien statt, doch die Arbeit wird auch zunehmend in Länder mit niedrigeren Löhnen ausgelagert, wie Polen, Bulgarien oder die Tschechische Republik, Malaysia, Taiwan, Vietnam und China (Fung, 2016). Vor allem in den USA ansässige Unternehmen profitieren von dem Mehrwert, die solch erschwinglichere Arbeitsmärkte generieren.

Untersuchungen zu den Arbeitsbedingungen von Beschäftigten in der Videospielebranche zeigen, dass ihre beruflichen Rahmenbedingungen äußerst prekär sind und die Arbeitnehmenden zum Nutzen von Aktionärinnen und Aktionären, Investorinnen und Investoren sowie Unternehmensleitungen ausgebeutet werden (Dyer-Witthof et al., 2021; Woodcock, 2019). Sie durchleben »Crunch-Zeiten« – was bedeutet, dass sie bis zu 60 oder 70 Stunden pro Woche arbeiten müssen, um einen Abgabetermin einzuhalten. Hinzu kommen fehlende Vergütung der Überstunden, hohe Burn-out-Raten und sexistische und rassistische Hierarchien innerhalb der Entwicklungsstudios (Johnson, 2018; Srauy, 2019).

## Die kulturelle Legitimation ausbeuterischer Strukturen

Um diese vorherrschende Ausbeutung zu rechtfertigen, findet eine ideologische Rationalisierung statt (Cope, 2019). Im Fall der Games ist diese Rechtfertigung der Ausbeutung in der Kultur verankert. Das bedeutet, dass die oben beschriebenen strukturellen Bedingungen mit einer rassistischen, sexistischen und chauvinistischen Politik verbunden sind, die sich auch in den digitalen Spielen selbst widerspiegelt. In Videospiele dominieren anglophone weiße heterosexuelle Männer die Darstellung, den populären Diskurs über Games und auch die Branche selbst (Fron et al., 2007). Sowohl auf qualitativer als auch auf quantitativer Ebene werden weiße männliche US-Charaktere am häufigsten in Spielen dargestellt (Bailey et al., 2019). Auf der Repräsentationsebene zeigt sich diese westlich-imperialistische Aufteilung der Welt oft darin, dass Games vor

allem pro-amerikanische Darstellungen von Krieg und Konflikten nachahmen, was sich am deutlichsten in der Verlagerung hin zu Darstellungen moderner Kriegsführung gegen westasiatische Nationalitäten und der Unterwerfung von Frauen sowie ethnischen Minderheiten zeigt (Mirrlees & Ibaid, 2021; Murray, 2017) (► 13 | Islamophobie, ► 14 | Militarismus).

Durch diese *imperialistische Lebensweise* (Brand & Wissen, 2021), d. h. den Konsum erschwinglicher Waren auf Kosten anderer und die Dominanz der medialen Repräsentation, sind einige Mitglieder der privilegierten Gruppen materiell und kulturell motiviert, den Status quo aufrechtzuerhalten und zu verteidigen. Dies zeigt sich in gewalttätigen Gegenreaktionen und organisierten Belästigungskampagnen gegen alle, die die Ungerechtigkeiten des gegenwärtigen Systems ansprechen: Diejenigen, die von ebendiesem System profitieren, empfinden kritische Äußerungen als Bedrohung (Cote, 2020; Salter & Blodgett, 2017).

Wie Carolyn Jong (2020) hervorhebt, kann die gewalttätige Gegenreaktion auf Minderheiten in Videospielen, in der Wissenschaft und in anderen Bereichen als Versuch verstanden werden, das vom Kapitalismus geschaffene, ausbeuterische und ungleiche Weltsystem angesichts des wachsenden Widerstands der unterdrückten Bevölkerungsgruppen auf der ganzen Welt zu schützen. Da die Konsumentinnen und Konsumenten digitaler Spiele von den Früchten der internationalen Arbeitsteilung mit ihren massiven globalen Ungleichheiten profitieren, könnten einige von ihnen außerdem danach streben, die Ausbeutung sowie die rassistische und geschlechtsspezifische Hierarchie in und um Games aufrechtzuerhalten (► 5 | Medien- und Geschlechtergeschichte). Vor allem die organisierte Belästigung von Frauen (► 9 | Misogynie), People of Color (► 10 | Rassismus) und queeren Menschen (► 26 | Queere Spiele) ist ein unübersehbares Beispiel dafür, wie der Status quo von reaktionären Konsumentinnen und Konsumenten um jeden Preis verteidigt wird. Diese konservative Reaktion zeigt sich am deutlichsten in der Verteidigung von Unternehmen gegen feministische und antirassistische Kritik, bei der die Gamer/-innen große Konzerne in Schutz nehmen und ihre Systeme unterstützen, da sie deren kulturelle Werte teilen (Taylor & Voorhees, 2018). Ähnlich verhält es sich, wenn Mainstream-Titel etablierte Normen herausfordern, z. B. mit einer weiblichen Protagonistin, und reaktionäre Spielende sich über soziale Medien und Bewertungsportale gegen diese alternativen Repräsentationen organisieren, indem sie ihren Unmut durch negative Bewertungen (sogenanntes *review-bombing* auf Plattformen wie Steam)

und gezielte Belästigungskampagnen gegen die Entwickler/-innen der Titel äußern (Klepeck, 2018).

Wenn sich etwas an den Rahmenbedingungen für die unterbezahlten, ausgebeuteten Arbeitskräfte in den erwähnten Regionen ändern würde, würde die Videospelindustrie, zumindest in ihrer jetzigen Form, aufhören zu existieren. Jong (2020) schreibt dazu, dass ohne die massiven Ungleichheiten, die der amerikanische Imperialismus geschaffen hat, viele der Merkmale, die wir mit der modernen Videospelindustrie verbinden, entweder nicht existieren, oder eine gänzlich andere Form annehmen würden – zum Beispiel die Monopolstellung von Konzernen wie Nintendo, Sony und Microsoft, die sich in hohem Maße auf ausgelagerte Arbeitskräfte und die Produktion durch Dritte verlassen. Oder aber Phänomene wie die *console wars*, also ›Konsolenkriege‹, die nicht auf dieselbe Art und Weise innerhalb der Games-Kultur verankert wären, wie es derzeit der Fall ist. Durch das ständige gegenseitige Überbieten der verschiedenen Konsolenhersteller – welche Konsole kommt mit der besseren technischen Leistung daher, welche bietet die vielfältigere Auswahl an guten Spielen? – werden Konsumentinnen und Konsumenten angehalten, entweder mehrere Konsolen zu kaufen oder aber regelmäßig alte Modelle gegen neue auszutauschen, um Zugang zu den neuesten Spielen oder verbesserten technischen Möglichkeiten zu erhalten.

## Reaktionäre Strömungen als Spiegel gesellschaftlicher Krisen

Es ist anzumerken, dass digitale Spiele nicht das einzige Medium sind, das mit reaktionären und rechtsgerichteten politischen Strömungen in Verbindung steht. Im Kontext ökologischer und wirtschaftlicher Krisen (Ripple et al., 2023; Thierry et al., 2023) haben rechtsextreme politische Parteien mit einer offen chauvinistischen und repressiven Politik weithin an Popularität und Akzeptanz gewonnen (Traverso, 2019). Gleichzeitig macht sich die politische Mitte zunehmend dieselbe rechtsextreme Politik zu eigen, um entfremdete Teile der Bevölkerung anzusprechen (Rasmussen, 2018). Während diese politische Mitte außerdem eine Eskalation hin zu einem Weltkrieg und damit eine nukleare Vernichtung riskiert (Prashad et al., 2022; Scientific American, 2023), schützt und fördert sie das, was viele Wissenschaftler/-innen, Institutionen und Organisationen als ›Völkermord‹ an den Palästinenserinnen und Palästinensern bezeichnen (Lemkin Institute for Genocide Prevention,

2024; OHCHR, 2023; Segal, 2023; UNHRC, 2024). Und sie betreibt antidemokratische Unterdrückung gegen ihre eigenen Bürger/-innen, die gegen den Völkermord protestieren (Ram, 2024). Das bedeutet, dass sich die rechtsgerichteten politischen Strömungen in digitalen Spielen nicht nur auf diese beschränken, sondern vielmehr ein Spiegelbild breiterer gesellschaftlicher Entwicklungen sind, in denen Rassismus und Militarismus als Folge der gesellschaftlichen Krisen, mit denen wir konfrontiert sind, immens an Boden gewonnen haben. Die organisierte Belästigung von Frauen, Trans-Personen, sexuellen Minderheiten und People of Color in der Welt der digitalen Spiele ist Symptom dieser reaktionären Tendenzen in der Gesellschaft.

## Ein Ausweg

Um die materiellen Bedingungen in Frage zu stellen, angemessene Arbeitsbedingungen zu gewährleisten sowie Bigotterie – also diese tief verwurzelte, radikale Ablehnung von Minderheiten – und Intoleranz zu bekämpfen, haben Arbeitnehmende im Globalen Norden begonnen, sich gewerkschaftlich zu organisieren und in Verhandlungen zu treten (Legault & Weststar, 2024; Ruffino & Woodcock, 2020). In den letzten fünf Jahren wurden die ersten Gewerkschaften der Gamesbranche in Korea, Frankreich, Schweden, Finnland, dem Vereinigten Königreich, Australien, den Vereinigten Staaten und Kanada gegründet (Game Worker Solidarity, 2021). Noch vielversprechender ist, dass sich viele dieser Arbeitnehmenden grenzüberschreitend organisiert haben und sich gegen die Versuche der Industrie wehren, sie auf der Grundlage von Nationalität oder Ethnie zu spalten. Auch gegen die Verlagerung von Arbeit auf prekäre ›freiberufliche‹ Verträge und Outsourcing an Dritte wird vorgegangen. Diese Art der internationalen Solidarität schwächt die Möglichkeiten der Industrie, bestehende kulturelle Machtgefüge und neoliberale Managementtaktiken zu nutzen, um Löhne zu drücken und die Ausbeutung zu erhöhen, und weist gleichzeitig auf eine mögliche Zukunft hin, in der diese sozialen Strukturen vollständig abgebaut sind. Tarifverhandlungen und gewerkschaftliche Organisation sind ein Schritt hin zu diesem Ziel und somit zur Zerschlagung des Fundaments, das es Rechtsextremistinnen und Rechtsextremisten ermöglicht, sich mit ihren reaktionären Ideologien auf die Welt der digitalen Spiele zu stürzen.

## Referenzen

- Baeza-González, S. (2021). Video games development in the periphery: Cultural dependency? *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 103(1), 39–54. <https://doi.org/10.1080/04353684.2021.1894077>.
- Bailey, E. N., Miyata, K., & Yoshida, T. (2019). Gender Composition of Teams and Studios in Video Game Development. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/1555412019868381>.
- Brand, U., & Wissen, M. (2021). *The Imperial Mode of Living: Everyday Life and the Ecological Crisis of Capitalism*. Verso Books.
- Cope, Z. (2019). *The Wealth of (Some) Nations: Imperialism and the Mechanics of Value Transfer*. Pluto Press.
- Cote, A. C. (2020). *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York University Press.
- Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2021). Postscript: Gaming While Empire Burns. *Games and Culture*, 16(3), 371–380. <https://doi.org/10.1177/1555412020954998>.
- Fron, J., Fullerton, T., Morie, J. F., & Pearce, C. (24. September 2007). The Hegemony of Play. *Situated Play*. DiGRA, Tokyo. <http://ict.usc.edu/pubs/The%20Hegemony%20of%20Play.pdf>.
- Fung, A. (2016). *Global Game Industries and Cultural Policy*. Palgrave Macmillan.
- Game Worker Solidarity. (2021). *Start Organising!* Game Worker Solidarity. <https://gameworkersolidarity.com/start-organising>.
- Johnson, R. (2018). Technomascularity and Its Influence in Video Game Production. In N. Taylor & G. Voorhees (Hrsg.), *Masculinities in Play* (S. 249–262). Palgrave Macmillan.
- Jong, C. (2020). *Bringing Politics Into It: Organizing at the Intersection of Videogames and Academia* [Doctoral Thesis]. Concordia University.
- Kerr, A. (2017). *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. Routledge.
- Klepeck, P. (5. Februar 2018). The They/Them Option in »BattleTech« Is About So Much More Than Choice. *VICE Gaming*. [https://www.vice.com/en\\_us/article/qvx7jb/the-theythem-option-in-battletech-is-about-so-much-more-than-choice](https://www.vice.com/en_us/article/qvx7jb/the-theythem-option-in-battletech-is-about-so-much-more-than-choice).
- Legault, M.-J., & Weststar, J. (2024). *Not All Fun and Games: Videogame Labour, Project-based Workplaces, and the New Citizenship at Work*. University of British Columbia Press. <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/distributed/N/bo215804992.html>.
- Lemkin Institute for Genocide Prevention [LemkinInstitute]. (28. Mai 2024). *The Lemkin Institute has had it with the cynical lies and propaganda from Israel and the USA. One can have different views about the definition of genocide, but one may not use definitional disputes to deny genocide* [Tweet]. <https://twitter.com/LemkinInstitute/status/1795295046088221017>.
- Mirrlees, T., & Ibad, T. (2021). The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror. *Islamophobia Studies Journal*, 6(1), 33–51.
- Murray, S. (2017). *On Video Games: The Visual Politics of Race, Gender and Space*. I. B. Tauris & Co Ltd.
- Nieborg, D., Young, C. J., & Joseph, D. (2020). App Imperialism: The Political Economy of the Canadian App Store. *Social Media + Society*, 6(2). <https://doi.org/10.1177/2056305120932393>.
- OHCHR. (16. November 2023). Gaza: UN experts call on international community to prevent genocide against the Palestinian people. *OHCHR*. <https://www.ohchr.org/en/press-releases/2023/11/gaza-un-experts-call-international-community-prevent-genocide-against>.

- Poell, T., Nieborg, D. B., & Duffy, B. E. (2021). *Platforms and Cultural Production*. Polity.
- Prashad, V., Foster, J. B., Ross, J., & Venezia, D. (2022). *Washington's New Cold War: A Socialist Perspective*. Monthly Review Press.
- Ram, S. (24. April 2024). *Germany: pulling out the stops for Israel*. Frontline. <https://frontline.thehindu.com/columns/germany-pulling-out-the-stops-for-israel-gaza-strip-palestine-war-europe-military/article68100946.ece>.
- Rasmussen, M. B. (2018). Postfascism, or the Cultural Logic of Late Capitalism. *Third Text*, 32(5–6), 682–688. <https://doi.org/10.1080/09528822.2018.1549797>.
- Ripple, W. J., Wolf, C., Gregg, J. W., Rockström, J., Newsome, T. M., Law, B. E., Marques, L., Lenton, T. M., Xu, C., Hug, S., Simons, L., & King, S. D. A. (2023). The 2023 state of the climate report: Entering uncharted territory. *BioScience*, biad080. <https://doi.org/10.1093/biosci/biad080>.
- Ruffino, P., & Woodcock, J. (2020). Game Workers and the Empire: Unionisation in the UK Video Game Industry. *Games and Culture*, 16(3). <https://doi.org/10.1177/1555412020947096>.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2017). *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. Palgrave Macmillan.
- Scientific American, T. (1. Dezember 2023). *The U.S.'s Plans to Modernize Nuclear Weapons Are Dangerous and Unnecessary*. Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/article/the-u-s-s-plans-to-modernize-nuclear-weapons-are-dangerous-and-unnecessary/>.
- Segal, R. (13. Oktober 2023). A Textbook Case of Genocide. *Jewish Currents*. <https://jewishcurrents.org/a-textbook-case-of-genocide>.
- Smith, J. (2016). *Imperialism in the Twenty-First Century: Globalization, Super-Exploitation, and Capitalism's Final Crisis*. Monthly Review Press.
- Srauy, S. (2019). Professional Norms and Race in the North American Video Game Industry. *Games and Culture*, 14(5), 478–497. <https://doi.org/10.1177/1555412017708936>.
- Taylor, N., & Voorhees, G. (2018). Introduction: Masculinity and Gaming: Mediated Masculinities in Play. In ders. (Hrsg.), *Masculinities in Play* (S. 1–19). Palgrave Macmillan.
- Thierry, A., Horn, L., von Hellermann, P., & Gardner, C. J. (2023). »No research on a dead planet«: Preserving the socio-ecological conditions for academia. *Frontiers in Education*, 8. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/educ.2023.1237076>.
- Traverso, E. (2019). *The New Faces of Fascism: Populism and the Far Right* (D. Broder, Trans.). Verso Books.
- UNHRC. (2024). *Anatomy of a Genocide – Report of the Special Rapporteur on the situation of human rights in the Palestinian territory occupied since 1967 to Human Rights Council – Advance unedited version (A/HRC/55/73)*. <https://www.un.org/unispal/document/anatomy-of-a-genocide-report-of-the-special-rapporteur-on-the-situation-of-human-rights-in-the-palestinian-territory-occupied-since-1967-to-human-rights-council-advance-unedited-version-a-hrc-55/>.
- Woodcock, J. (2019). *Marx at the Arcade: Consoles, Controllers, and Class Struggle*. Haymarket Books.

# Einstellungen



Veronika Kracher

# 9 Misogynie & Antifeminismus

## Empörte Männer

Jedes Mal, wenn ein Videospiel mit einem Hauptcharakter veröffentlicht wird, der keine patriarchale Männerfantasie darstellt, wiederholt sich das immergleiche Szenario der über die letzten zehn Jahre perfekt eingespielten Empörung. Konservative Streamer und YouTuber beschwerten sich auf ihren Kanälen darüber, dass die Gaming-Industrie von einer feministischen ›Agenda‹ beherrscht werde und Spiele mit weiblichen, nicht-weißen oder **queeren** Charakteren Ausdruck dessen seien. Alles sei inzwischen ›woke‹ – inzwischen ein rechter Kampfbegriff, um progressive politische Tendenzen zu beschreiben. Anschließend übernehmen die Anhänger dieser reichweitenstarken Akteure und machen ihrem Ärger auf sozialen Medien wie dem Forum Reddit oder der Plattform X Luft. Dabei handelt es sich selten um sachliche Kritik, sondern häufig um persönliche Angriffe gegen Spieleentwickler\*innen. Vor allem, wenn es sich um Frauen handelt, werden diese regelmäßig als Feindbild markiert und mit Hass und Beleidigungen überschüttet.

Ein Beispiel für diese permanent empörten Männer ist Mark Kern. Kern war als Videospiel-Designer von 1997 bis 2005 bei dem prestigeträchtigen und ausgesprochen erfolgreichen Studio Blizzard (mittlerweile Activision Blizzard) aktiv. Inzwischen ist Mark Kern aktiv im rechten Kulturkampf auf X. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, die ›Woke-Agenda‹ und Feminismus, die inzwischen die Gaming-Industrie fest im Griff haben, zu bekämpfen. Denn diese sind seiner Ansicht nach Schuld daran, dass er nicht erfolgreicher CEO eines AAA-Studios ist, sondern sein Leben als Internet-Schreihals führen muss.

► Abb. 1 Mark Kern [@Grummz] (2024) via Twitter über einen vermeintlich zu wenig feminin wirkenden Charakter.



Kern fällt vor allem dadurch auf, dass er die Arbeit von anderen, erfolgrei-  
chern Spiele-Entwickler\*innen diskreditiert. Zwei von zahlreichen Beispielen:  
Ihm ist der Ubisoft-Titel *Assassin's Creed – Shadows* (Ubisoft Québec, 2025) für  
die Figur des Schwarzen Samurai Yasuke ein Dorn im Auge. Ein anderer Stein  
des Anstoßes ist das an griechische Mythologie angelehnte *Hades II* (2024) des  
Studios Supergiant Games. Die Darstellung der Schönheitgöttin Aphrodite sei  
nicht feminin genug: Sie hätte ein »man-face«, weil »Wokies freuen sich nur,  
wenn ein Charakter trans aussieht« (Abb. 1; Kern, 2024, Übersetzung).

Dieser Post steht nicht allein, sondern exemplarisch für einen bestimmten  
Teil der Gaming-Community, der sich durch patriarchales Anspruchsdenken,  
Misogynie und Queerfeindlichkeit auszeichnet (► 26 | *Queere Spiele*). Die »ver-  
besserte« Darstellung von Aphrodite, die sich mehr an patriarchalen Schön-  
heitsnormen orientiert, wurde von einem Künstler mit dem Nutzernamen  
@LaskerDev als Antwort auf einen herablassenden Post erschaffen, der den

► **Abb. 2** »Smugumin« (2024) via Twitter vergleicht unterschiedliche Darstellungen weiblicher Charaktere.



Hades-Charakter mit angeblich femininer wirkenden Versionen von Aphrodite vergleicht (Abb. 2).

Aus dieser Empörung spricht vor allem eins: gekränktes, weißes, patriarchales Anspruchsdenken. Denn wenn eine Figur wie Aphrodite nicht den Schönheitsstandards von Gamern entspricht, dann ist das für diese Gruppe nicht einfach nur eine Designentscheidung, sondern eine ganz persönliche Kränkung und ein Angriff auf das, was Gamern als weiße Männer angeblich zusteht: für sie attraktive Frauendarstellungen. Diverse Frauendarstellungen werden hier nicht als legitime Repräsentation verstanden, sondern als politische Agenda, die gegen weiße, heterosexuelle Männer gerichtet ist. Und dagegen müsse gekämpft werden.

Die Politisierung dieses Anspruchsdenkens ist ein Kernelement des Kulturkampfes von rechts: der Versuch, eine konservative bis reaktionäre kulturelle Vorherrschaft zu erreichen. Gerade der Kulturkampf innerhalb der Gaming-Community hat mit der misogynen Hasskampagne ► [GamerGate](#) die politische Landschaft nachhaltig verändert. Denn: GamerGate hat Anspruchsdenken und Misogynie junger Gamer in die ► [Alt-Right](#)-Bewegung kanalisiert und somit die US- und europaweite Neue Rechte maßgeblich geprägt (► [19](#) | [GamerGate](#)).

## Patriarchales Anspruchsdenken und Misogynie

Patriarchales Anspruchsdenken ist der rote Faden, der sich durch die Wut der GamerGate-Anhängerschaft zieht. Denn diese, eine der größten misogynen Hasskampagnen unserer Zeit, begann als Rache-Aktion gegen eine\*n Ex-Partner\*in. Die Selbstlegitimation von GamerGate war »Ethik im Spielejournalismus«. Angeblich hätte der\*die Spieleentwickler\*in Zoe Quinn nur positive Rezensionen für deren Spiel *Depression Quest* (Quinnspiracy, 2013) erhalten, weil Quinn mit einem Journalisten des linksliberalen Gaming-Magazins Kotaku geschlafen hätte. Dies ist eine Lüge, die von Quinns Ex-Partner geäußert und auf Plattformen wie dem Imageboard 4chan verbreitet wurde. Diese Diffamierung mündete in großflächigen Angriffen gegen Quinn. Weitere Hauptbetroffene waren die Videospieldevelopperin Brianna Wu und die Kulturwissenschaftlerin Anita Sarkeesian, die eine YouTube-Reihe zu Sexismus in Videospiele veröffentlichte.

GamerGate war Ausdruck des Zorns darüber, dass auch weiblich gelesene Menschen Repräsentation in Videospiele und der Community forderten; Zorn über feministische Kritik an Sexismus innerhalb der Spielebranche und ihren Produkten; Zorn darüber, dass Frauen es wagten, ihre eigenen Spiele zu produzieren.

Die Gaming-Branche ist nach wie vor männlich dominiert und hat viel mit Sexismus und einer männlich dominierten »Bro-Culture« zu kämpfen (► 8 | **Ausbeutungsstrukturen**). Beispiele sind die Skandale um eine grundlegend sexistische Kultur und Unternehmensstruktur in Gaming-Studios wie Blizzard oder Ubisoft. 2020 gaben mehrere (ehemalige) Mitarbeiterinnen von Ubisoft an, von dem Mitbegründer des Studios sexuell belästigt worden zu sein, die Atmosphäre am Arbeitsplatz sei generell von Sexismus geprägt (Gach, 2020). 2021 verklagten mehrere Mitarbeiterinnen das Studio Activision Blizzard wegen konstanter sexueller Belästigung am Arbeitsplatz, darunter Meetings in Stripclubs und einer generellen Atmosphäre, in denen die Herabwürdigung von Frauen in Form objektivierender Kommentare und Vergewaltigungswitzen zur Tagesordnung gehörte (Hollister, 2021). Dieser Umgang mit Frauen ist Ausdruck einer Weltsicht, nach der Gaming eigentlich ein Hobby sei, in dem Frauen keine aktive Partizipation zustehe, sondern vielmehr die Rolle von Sexobjekten. Dass Männer in den bestimmenden Positionen saßen und immer noch sitzen, zeigt sich in den Produkten und ihrer Vermarktung: Videospiele wurden, besonders in den 1980er-, 1990er- und auch noch in den frühen 2000er-Jahren als primär

weiß, cismännlich und heterosexuell begriffen – und Spiele waren dementsprechend ausgerichtet (► 5 | **Medien- und Geschlechtergeschichte**).

Spiele dieser Zeit fungierten oft als Ermächtigungsfantasie mit muskelbepackten Helden als Identifikationsfiguren, welche das Schicksal der fiktiven Welt bestimmen. Dies ist eine willkommene Abwechslung zu den Pflichten und Kränkungen des Alltags – Schule, Lohnarbeit, romantische Enttäuschungen. Dieser Ohnmacht wird im Spiel eine Heldenerzählung gegenübergestellt, die ausschließlich von den Handlungen des Spielers abhängig scheint. Weibliche Charaktere hatten darin die Aufgabe, hübsch auszusehen, sich retten zu lassen und den Protagonisten anschließend mit romantischen und sexuellen Zuneigungen zu belohnen. Dies ist eine klassisch sexistische Erzählung, die ein patriarchales Anspruchsdenken bedient. Aus diesem Blick heraus ist auch die Wut eines Mark Kern über Aphrodite zu verstehen: sie ist ihm zu selbstbewusst, zu dominant und nicht die sexuell unterwürfige Idealfrau verunsicherter Männer.

Die Philosophin Kate Manne (2020) führt diese Weltsicht genauer aus: So glauben cis Männer (also Männer, die sich mit dem bei der Geburt zugeordneten Geschlecht identifizieren), ihnen würde aufgrund ihrer Geschlechtszugehörigkeit ein Anrecht auf die Erfüllung ihrer Wünsche und Bedürfnisse zustehen. Frauen hätten »weiblich codierte Güter« (Manne, 2020, S. 195) zur Verfügung zu stellen, darunter Sex, Zuneigung, Aufmerksamkeit sowie Reproduktionsarbeit. Damit einher geht die Anforderung an weiblich gelesene Personen, patriarchalen Schönheitsnormen zu entsprechen: schlank, möglichst jugendlich, lange Haare, hellhäutig. Charaktere wie Aphrodite in *Hades* widersprechen dem. Gleichzeitig sollen Frauen darauf verzichten, »männlich codierte Güter« (ebd.) einzufordern. Dazu zählen gesellschaftlicher Einfluss, Autorität in öffentlichen Diskursen, Führungspositionen sowie Geld.

Dass also Frauen und nicht-binäre Menschen wie Sarkeesian und Quinn durch einflussreiche Kritik an Sexismus in der Spielebranche oder dem Erschaffen eigener Spiele eine Mitbestimmung im Gaming-Diskurs und der Gaming-Branche einforderten, wurde als Störfaktor in einen männlichen, sexistischen Rückzugsort begriffen. GamerGate stellte eine groß angelegte Strafe für das Vergehen dar, diesen patriarchal codierten Raum zu öffnen und inklusiv gestalten zu wollen.

Misogynie ist immer eine Sanktion dafür, wenn Frauen, Lesben und trans Personen sich patriarchalen Anforderungen an Weiblichkeit verweigern. Sie dient der kollektiven Absicherung patriarchaler Herrschaft, da *alle* Männer mehr oder weniger von ihr profitieren, und gilt auch immer als Art Warnung

an alle Frauen, die signalisieren soll: »Wer nicht dem vorherrschenden Weiblichkeitsideal entspricht, verdient es, attackiert zu werden«. Das Ziel ist es, eine permanente Atmosphäre der Bedrohung zu schaffen. Indem Exempel an Frauen, die sich herrschenden Weiblichkeitsvorstellungen verweigern, statuiert werden, sollen andere Frauen davon abgehalten werden, feministische Kritik zu üben oder in männlich dominierte Räume einzudringen.

## Was ist der Male Gaze?

In Filmen und Videospielen ist patriarchales Anspruchsdenken immer an die Erwartung geknüpft, dass ein »Male Gaze«, also ein patriarchaler Blick, bedient wird. Der Begriff wurde von der feministischen Filmwissenschaftlerin Laura Mulvey (1999) geprägt. Sie erklärt, dass Frauen in Filmen auf eine Art und Weise dargestellt werden, die männlich-heterosexuelle Sehgewohnheiten bedient: Sie werden durch Regisseur, Hauptdarsteller und durch ein männlich imaginiertes Publikum *objektifiziert*. Sie haben selten eine eigene Agenda, sondern ihre Aufgabe ist es, attraktiv und begehrenswert zu sein – und nicht, wie Aphrodite in *Hades*, sich dem Male Gaze zu verweigern. Der im Film und Videospiel vorgegebene Blick auf weibliche Charaktere ist also von einem männlichen Blick geprägt. Nicht die Story, Agenda oder Persönlichkeit einer weiblichen Figur steht im Fokus, sondern ihre Attraktivität und ihr Verhältnis zum männlichen Protagonisten. Dies ist das Frauenbild, das Spiele lange propagiert haben und das dazu beigetragen hat, zu vermitteln, dass Spiele sich eher an Jungs und Männer richten.

Inzwischen haben progressive Interventionen wie die Klagen gegen Blizzard und Ubisoft, feministische Popkultur-Studien und -Zeitungen, die Gründung von Gewerkschaften in der Spielebranche oder divers besetzte > Indie-Studios dazu geführt, dass es wesentlich mehr weibliche, nicht-weiße oder queere Charaktere gibt, auch wenn Spiele mit Protagonist\*innen marginalisierter Communitys immer noch in der Minderzahl sind. Laut einer gemeinsam mit der LGBTQ-Rechtsbewegung GLAAD publizierten Studie des Videospiele-Blogs Diamond Lobby zu Diversität in Spielen, in der über 100 zwischen 2017 und 2021 publizierte Spiele analysiert wurden, hatten 79,2 Prozent der Spiele männliche Hauptcharaktere, 54,2 Prozent der Hauptcharaktere sind weiß und in gerade einmal zwei Prozent der analysierten Videospiele kommen queere Figuren vor (GLAAD, 2023).

Männer wie Mark Kern sehen trotzdem jeden Charakter, der kein weißer, heterosexueller Mann ist, nicht als Ausdruck einer gesamtgesellschaftlichen, progressiven Entwicklung hin zu mehr Geschlechteregalität, sondern als eine gegen Männer gerichtete Agenda. Dies ist ein ideologischer Grundbaustein des Antifeminismus: Die Emanzipation von Frauen und Queers wird als Angriff auf männliche Vorherrschaft und Identität begriffen und deshalb so vehement bekämpft.

### »Stellt Fans an, lol«

Das Setting der Spielreihe *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games, 2017) ist eine postapokalyptische Zukunft, in der Roboter eine permanente Bedrohung für die Überlebenden der in Stämmen lebenden Menschheit darstellen. Dementsprechend ist die Protagonistin, Aloy, auch eine für den Kampf gegen diese Maschinen geschulte Kriegerin. Zur Veröffentlichung des zweiten Teils der Reihe, *Horizon Forbidden West* (Guerilla Games, 2022), erfuhr Aloy ein Redesign, um ihre Rolle als Kriegerin zu betonen. Dies wurde schnell zum Stein des Anstoßes für zahlreiche männliche Spieler, die sich auf Plattformen wie X, 4chan oder Reddit über das neue Design beschwerten (DeGrego, 2021). Aloy hätte zu viele Muskeln, ein zu maskulines Gesicht, eine zu grimmige Mimik.

Der Twitter-User [@ApexAlphaJ](#) teilte ein als Parodie angefertigtes Bild einer feminisierten Aloy als ernsthafte Kritik auf seinem Profil mit der Aussage, dass Aloy zu männlich aussehen würde – stattdessen solle Guerilla Games doch lieber Fans anstellen, die die patriarchalen Bedürfnisse anderer männlicher Spieler bedienen würden (Abb. 3).

Auch die in dem Tweet von [@ApexAlphaJ](#) kritisierte Ellie aus der Fortsetzung des Zombie-Horrors *The Last of Us 2* (Naughty Dog, 2020) wurde von Gamern als »zu maskulin« eingestuft und sei deshalb ein Beweis für eine gegen männlich-heterosexuelles Begehren gerichtete Agenda. Während das Spiel von der Spielkritik gelobt wurde, wurde es von rechtsgerichteten Gamern verrissen: Ellies lesbische Sexualität und Beziehung oder ein transmännlicher Charakter wurden von vielen Gamern als »erzwungene Diversität« aufgefasst.

Auch männliche Charaktere sind von diesem Anspruchsdenken betroffen. Sie erfahren Kritik, wenn sie nicht genug als Männerfantasie taugen: zu feminin, queer, oder einfach nur nicht hypermaskulin genug sind. So wurde z.B.

- Abb. 3 »ApexAlphaJ« (2021) via Twitter über sein Empfinden in Bezug auf die Darstellung eines weiblichen Charakters.



ein Reddit-Post über Joel, die Hauptfigur von *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), zum Meme: Darin vergleicht ein User die Figur des Joel im ersten und zweiten Teil der Reihe, die Überschrift lautet: »Das ist komisch. Sie haben seine Schultern geschrumpft, dafür gesorgt, dass er weich aussieht ...« (Abb. 4, u/[thisuseriswaiting](#), 2020). Dieser Wunsch nach traditioneller Männlichkeit mündet regelmäßig auch in einen Hass gegen queere Charaktere. Schwule oder bisexuelle Männer werden verurteilt, weil sie nicht »männlich« genug seien – ein aktuelles Beispiel ist der flamboyante Vampir Astarion aus dem Fantasy-Rollenspiel *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023).

Das generelle Hauptargument lautet: queere Charaktere würden zwanghaft in das Spiel eingesetzt werden, obwohl es keine narrative »Berechtigung« gäbe. Diese Wut wird bei jedem einzelnen AAA-Titel mit schwulen, lesbischen, bisexuellen oder trans Charakteren geäußert. Und sie impliziert, dass queere

► Abb. 4 »u/thisuseriswaiting« (2020) via Reddit über vermeintlich kleinere Schultern.



Menschen eine Berechtigung für ihre generelle Existenz bräuchten, was eine grundlegend LGBTQIA+-feindliche Einstellung offenbart.

## Empörung als Geschäftsmodell

Es ist ausgesprochen lukrativ, immer wieder das Feuer der Empörung zu schüren. Zahlreiche antifeministische Youtuber\*innen und Streamer\*innen haben daraus ein Geschäftsmodell gemacht. Rechte Kulturkrieger wie Jeremy Hambly (»The Quartering«) oder Carl Benjamin (»Sargon of Akkad«) haben im Rahmen von GamerGate ihre Karrieren begonnen – und liefern seitdem ununterbrochen Content darüber, dass es eine feministische Agenda gegen heterosexuelle Gamer gebe. Millionen von Followern verfolgen gespannt jedes ihrer Videos, obwohl diese immer wieder die gleichen, erwartbaren Inhalte haben: ein Spiel oder ein Film mit diverser Repräsentation oder feministischen Inhalten erscheint und wird verrissen.

Im deutschsprachigen Raum stellt die Hasskampagne gegen die feministische Streamerin Pia »Shurjoka« Scholz einen besonders drastischen Fall dar, wie Misogynie innerhalb der Gaming-Community angefacht und instrumentalisiert wird. Scholz hatte 2022 zum Boykott des Spiels *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, 2023) aufgerufen, da dies eine finanzielle Unterstützung der

transfeindlichen Autorin J. K. Rowling bedeuten würde. Dies wurde als übertriebene, feministische Kritik an dem sich als »unpolitisch« begreifenden Hobby Gaming aufgefasst. Zudem wurde sie 2023 für ihren Aktivismus mit dem Preis »Spielerin des Jahres« ausgezeichnet. Seitdem wird Scholz in inzwischen über 1 000 Videos als die Verkörperung einer »woken Agenda«, welche die Gaming-Szene bedrohe, angegriffen und abgestraft. Es sind die gleichen Mechanismen wie bei GamerGate zehn Jahre zuvor.

Es ist nicht so, als hätte die komplette Gaming-Community ein Problem mit Sexismus, Misogynie oder Queerfeindlichkeit – sonst hätte sich in den letzten Jahren nicht so viel zum Positiven verändert. Aber trotzdem wird die Omnipräsenz dieser Diskriminierung nach wie vor nicht adäquat kritisiert und bekämpft. Das muss sich ändern.

## Referenzen

- »ApexAlphaJ« [@ApexAlphaJ]. (29. Mai 2021). *Is it me or Sony be making their lead female protagonist look masculine as hell..barely no curves or rough non feminine features..Unlike the average woman. Like \*cough [...].* [Tweet]. <https://web.archive.org/web/20210530022102/https://twitter.com/ApexAlphaJ/status/1398826689992482819>.
- »Smugumin« [@pansexualDBZfan]. (9. Mai 2024). [...] [Tweet]. <https://x.com/pansexualDBZfan/status/1788364582219653151>.
- »u / thhisuseriswaiting«. (28. Mai 2020). *That's weird. They shrank his shoulders, made him look soft..* [Post]. [https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/g3123/thats\\_weird\\_they\\_shrank\\_his\\_shoulders\\_made\\_him/](https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/g3123/thats_weird_they_shrank_his_shoulders_made_him/).
- Avalanche Software. (2023). *Hogwarts Legacy*. Warner Bros. Verschiedene Plattformen.
- DelGreco, M. (30. Mai 2021). The Upset about Aloys's Appearance in Horizon Forbidden West explained. *GameRant*. <https://gamerant.com/horizon-forbidden-west-aloy-appearance-change-fan-reaction-upset-explained>.
- Gach, E. (6. Juli 2020). Ubisoft Employees Have »Grave Concerns« Over Toronto Studio's Misconduct Allegations. *Kotaku*. <https://kotaku.com/ubisoft-employees-have-grave-concerns-over-toronto-stud-1844277486>.
- GLAAD Media Institute. (2023). *Studio Responsibility Index 2023*. <https://assets.glaad.org/m/3235608fa1547fcf/original/GLAAD-2023-Studio-Responsibility-Index.pdf>.
- Guerrilla Games. (2017). *Horizon Zero Dawn*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4, PlayStation 5, PC.
- Guerrilla Games. (2021). *Horizon Forbidden West*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4, PlayStation 5, PC.
- Hollister, S. (22. Juli 2021). California sues Activision Blizzard over a culture of »constant sexual harassment«. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2021/7/22/22588215/activision-blizzard-lawsuit-sexual-harassment-discrimination-pay>.

- Kern, Mark [@Grummz]. (11. Mai 2024). Artist @LaskerDev fixes Hades Aphrodite. [...]. [Tweet]. <https://x.com/Grummz/status/1789099948249866701>.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3*. Larian Studios. PC, PlayStation 5, PlayStation 5, Xbox Series.
- Manne, K. (2020). *Down Girl – Die Logik der Misogynie*. Suhrkamp.
- Mulvey, L. (1999). Visual Pleasure and Narrative Cinema. In S. Thorman (Hrsg.), *Feminist Film Theory – A Reader*. De Gruyter. (Originalausgabe 1975).
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 4, PlayStation 5.
- Quinnspiracy. (2013). *Depression Quest*. Quinnspiracy. PC.
- Supergiant Games. (2024). *Hades II*. Supergiant Games. PC.
- Ubisoft Quebec. (2025). *Assassin's Creed Shadows*. Ubisoft. PC, PlayStation 5, Xbox Series.



Edmond Y. Chang

Übersetzung aus dem Englischen von  
Jessica Hackenbroch

# 10 Rassismus & weiße Fankulturen

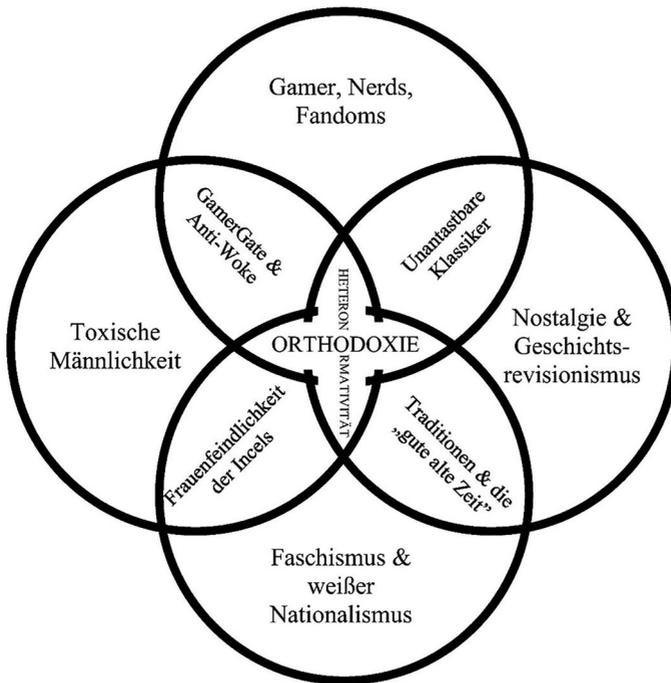
Es gibt eine wachsende Überschneidung, eine beunruhigende Verbindung zwischen ▶ [nerdigen](#) und geekigen Themen wie Games, Comics und *Dungeons and Dragons* (D&D), ihren Fankulturen, -räumen und -praktiken wie Cosplay, Fanfiction und Live-Action-Rollenspielen (LARP) und problematischen sozialen und kulturellen Gruppierungen und toxischen Normen, Werten und politischen Einstellungen. Denn zwischen dem Denken und Fühlen von Fans und dem Denken und Fühlen von Faschisten und Faschisten existieren besorgniserregende Ähnlichkeiten und Übereinstimmungen. So ist es kein Zufall, dass das Wort ›Fan‹ von ›Fanatiker‹ abstammt, dessen früheste Bedeutungen einen religiösen Wahnsinnigen, eine verrückte oder gar eine von einem Dämon besessene Person bezeichnen. Sowohl Fans als auch Faschist/-innen ist es ein Anliegen, eine Geschichte, einen (medialen) Text oder eine Person zu romanisieren und zu glorifizieren. Beide Gruppen schützen und bewachen energisch und lautstark vor vermeintlichen Eingriffen oder Kritiken von außen und beide halten zu sehr an traditionellen Erzählungen, ▶ [Genres](#), Konventionen und Geschichten fest, um die Einheit und Ideale ihrer Gruppe zu schützen.

Ein Beispiel findet sich auf der Foren-Plattform Reddit: Im Unterforum [r/SaltierThanKrayt](#) wird dort über den aktuellen Zustand der Fandoms (dt. Fangemeinden) von *Star Wars* und anderer großer Franchises diskutiert. Mit einem Schwerpunkt auf die Kritik an der Toxizität und Intoleranz innerhalb des Fandoms wurde hier eine aufschlussreiche Formel geteilt: Toxische Fans + die extreme Rechte + Verschwörungstheoretiker/-innen = *The Fandom Menace* (dt.: die Fandom-Bedrohung), die sowohl als eine Bedrohung durch das Fandom, als auch als eine Bedrohung für das Fandom selbst zu verstehen ist.

Dieses Paradebeispiel einer toxischen Fankultur entstand als Gegenreaktion auf die Veröffentlichung des ersten *Star Wars*-Prequel-Films *The Phantom Menace* (1999, dt. Die dunkle Bedrohung). Viele Fans reagierten sehr negativ auf die Neuinterpretation und Überarbeitung der *Star Wars*-Geschichte, da sie die Ernsthaftigkeit und Nostalgie der ursprünglichen Trilogie vermissen. Der Zorn richtete sich vor allem gegen das ›schlechte Drehbuch‹ des Films, das ›schlechte Schauspiel‹ des Kinderdarstellers Jake Matthew Lloyd und natürlich gegen den glubschäugigen, schlappohrigen Außerirdischen Jar Jar Binks. Der Groll der toxischen *Star Wars*-Fans sollte daraufhin über zwei Jahrzehnte lang anhalten und sich sogar bis zum Erscheinen neuerer Titel wie *Rogue One* (2016), *Die letzten Jedi* (2017) oder der Fernsehserie *The Acolyte* (2024) erstrecken. Eine wichtige Beobachtung ist hier, dass die jüngsten Gegenreaktionen in einer rassistischen, frauenfeindlichen und ableistischen sowie gewalttätigen Sprache gipfelten, die sich vor allem gegen weibliche und/oder queere People of Color richtete – seien es Schauspieler/-innen, Autorinnen und Autoren, Künstler/-innen, Showrunner/-innen, Kritiker/-innen oder sogar andere Fans.

Diese Fandom-Bedrohungen blieben nicht auf eine einzige Subkultur beschränkt, sondern breiteten sich über die meisten Genres, Medienformen und Fandoms aus. Am deutlichsten wurde dies im Jahr 2014 bei [► GamerGate](#), einer Online-Belästigungskampagne gegen Frauen, Feminismus und Inklusion in Videospiele und der Gaming-Kultur ([► 19 | GamerGate](#)). Und bereits im Jahr 2013 riefen die sogenannten Sad-Puppies- und Rabid-Puppies-Gruppierungen die ›Anti-Woke‹-Bewegung ins Leben. Ziel war es, die Hugo Awards für Science-Fiction- und Fantasy-Werke von den sogenannten Social Justice Warriors (SJW) ›zurückzuerobern‹. Der Begriff SJW wird oft abwertend verwendet, um Menschen, insbesondere Frauen, zu beschreiben, die (wenn auch nur vermeintlich) linke oder liberale Ansichten über Themen wie Ethnie, Geschlecht, Sexualität und Behinderung haben und sich für soziale Gerechtigkeit einsetzen ([► Woke](#)). Ein weiteres Mittel ist ›Review Bombing‹, bei dem eine unverhältnismäßig hohe Anzahl von negativen Bewertungen für ein Game hinterlassen wird, oft, ohne dass der Titel überhaupt zuvor von den Personen gespielt wurde. Dieses Vorgehen dient dazu, das jeweilige Game zu boykottieren und andere davon abzuhalten, es zu kaufen und zu spielen – und dabei gleichzeitig ein ›politisches Statement‹ zu setzen. Zu beobachten war dies bei Titeln wie *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) wegen der Einbeziehung queerer Inhalte ([► 26 | Queere Spiele](#)) oder dem *Tabletop Simulator* (Berserk Games, 2015) wegen der automatischen Chat-Moderation, die homophobe, transphobe und andere Hassreden verhindern soll.

► **Abb. 1** Grafik, die aufzeigt, was passiert, wenn sich Fandoms, Nostalgie, weißer Nationalismus und toxische Männlichkeit überschneiden. (Quelle: Grafik des Autors)



Während Gamer/-innen, Nerds und Fans selbst als eine Quelle von Gemeinschaft, Unterstützung, und Netzwerken fungieren und eine Vielzahl an Chancen bieten können, sind sie auch für einige der gefährlichsten rassistischen, sexistischen, fremdenfeindlichen und potenziell rechtsextremistischen Diskurse und Handlungen in Gaming-Räumen verantwortlich. In diesem Kapitel werden sich überschneidende Bereiche diskutiert, aus denen sich die Fan-Orthodoxien speisen (Abb. 1):

- Gamer, Nerds, Fandoms
- Toxische Männlichkeit
- Faschismus & *weißer* Nationalismus
- Nostalgie & Geschichtsrevisionismus

Orthodoxien sind in diesem Zusammenhang als festgefahrene Glaubenssätze und Ideologien der toxischen Fangemeinden zu verstehen – als Werte und Normen, die innerhalb dieser Gruppierungen als objektive und einzig wahre Überzeugungen gelten und keinen Raum für andere Denk- oder Lebensweisen zulassen.

Kristin MS Bezio (2018) beschreibt die GamerGate-Debatte als einen Wegbereiter für den Aufstieg der ► **Alt-Right**-Bewegung. Besonders alarmierend sei die Tatsache, dass die Wut der jungen weißen Männer, die ihre Wurzeln in der GamerGate-Bewegung hat, sich nicht nur in der US-Politik, sondern auch im Vereinigten Königreich und in Frankreich widerspiegelt. Die gleiche Art von ausgrenzender neokonservativer Sprache, die es Trump ermöglichte, in den Vereinigten Staaten eine breite Unterstützung zu gewinnen, findet ihren Widerhall in der separatistischen Rhetorik rund um den Brexit und prägte die französischen Wahlen im Jahr 2017. Sie tauchte auch innerhalb der fackeltragenden Aufstände in Warschau und Charlottesville, Virginia, USA, auf, als die Forderung nach einer ›Rassenreinheit‹ und einer vermeintlichen ›Rückkehr‹ zu einer Zeit und einem Ort, an dem sich weiße Männer nicht bedroht fühlen mussten, aufkam – einer Zeit und einem Ort, den es natürlich nie wirklich gab (Bezio, 2018).

In diesem Beitrag sollen insbesondere drei Überschneidungen erörtert werden, um die Beziehung zwischen (hier explizit v. a. männlichen) Gamern, Videospiele und Faschismus zu veranschaulichen. Es gibt Hinweise darauf, dass Gamer-Orthodoxien und faschistische Orthodoxien sich gegenseitig beeinflussen und verstärken. Videospieletechnologien können dazu beitragen, kulturelle Normen zu verstärken oder zu verändern. Zum Beispiel können sie die Idee vermitteln, dass Heterosexualität, Weißsein, Männlichkeit und westliche Werte und Ideale die Norm und andere Lebensweisen oder Identitäten weniger wert sind (► 9 | **Misogynie**). Wenn man dann sieht, wie bestimmte Werte und Ideale von faschistischen Gruppierungen und Gaming-Communitys in Verbindung miteinander stehen und sich – bewusst oder unbewusst – ineinander verweben, wenn sich ihre Mitglieder ähnlich verhalten, kleiden oder ausdrücken, dann entsteht eine unangenehme Erkenntnis: Videospiele und ihre Communitys haben ein Faschismusproblem.

## Toxische Gamer und faschistische Rekrutierung

Erstens: Es ist keine Überraschung, dass, wenn Gamer, toxische Männlichkeit und Wettbewerbsdenken aufeinandertreffen, die Reaktionen frauenfeindlich sind und weiterhin an der GamerGate-Denkweise festgehalten wird, nach der ›entschieden‹ werden kann, wer spielen darf und wer nicht, und was kritisiert werden darf und was nicht. Wenn Gamer und toxische Nostalgie zusammenkommen, führt dies zu einem aggressiven Beharren auf den ›guten alten Zeiten‹ der Vergangenheit und der Mentalität, dass ›rechte‹ Gamer bestimmte Videospieleklassiker kennen und durchgespielt haben müssen. Wird dann noch toxisches Weißsein und weißer Nationalismus hinzugefügt, entsteht ein perfekter Sturm der Fandom-Bedrohung: der ultrakonservative, White-Supremacy-verfechtende, anti-SJW, anti-woke Gamer der Alt-Right-Bewegung.

In den letzten Jahren haben sich Anhänger/-innen der White Supremacy und faschistische Gruppierungen vermehrt Videospiele und ihren Online-Communitys zugewandt, um Desinformationen zu verbreiten, Angst und Resentiments zu schüren und neue Mitglieder zu rekrutieren (► 22 | [Rekrutierung](#)). Sogar die primär an Kinder gerichtete virtuelle Gaming-Plattform *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) wurde zu einem Ort der Rekrutierung (Townsend, 2021) (► 21 | [Kinderradikalisierung](#)). Laut dem Technikmagazin *Wired* überschneiden sich im weitesten Sinne die Eigenschaften, die mit Gamern assoziiert werden – jung, weiß, männlich, aus der Mittelschicht stammend, Außenseiter – mit den Eigenschaften von Menschen, die potenzielle Kandidaten für eine Radikalisierung sein könnten (D’Anastasio, 2021). *Fortnite* (Epic Games, 2017) und *Minecraft* (Mojang Studios, 2009) wurden ebenfalls als Plattformen für solche Aktivitäten genutzt. Games wie *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005) wurden kritisiert, weil sie rassistische Spielergilden zulassen (Makuch, 2019), und Kriegsspiele und ► [Ego-Shooter](#) galten schon immer als Nährboden für die Verbreitung und Organisation von toxischen Verhaltensweisen und Faschismus (Anti-Defamation League, 2022) (► 14 | [Militarismus](#)). Darüber hinaus wurden Games, die ► [Modding](#) oder [Skinning](#) zulassen, d. h. Spielenden die Möglichkeit geben, das Spiel, die Charaktere oder das Leveldesign zu manipulieren und optisch anzupassen, von diesen Gruppen umfunktioniert. Hierbei wurden beispielsweise Handlungsstränge und Darstellungen mit Nazi- oder Ku-Klux-Klan-Thematiken eingebaut und Nicht-Spieler-Charaktere (► [NPC](#)) als Angriffsziele eingefügt, die so gestaltet wurden, dass sie wie Menschen aus marginalisierten Gruppen aussehen (► 16 | [Rechte Games](#)).

## Mittelalter-Fantasien und Faschismus

Zweitens: Insbesondere Videospiele mit Fantasy-Elementen oder historischen Schauplätzen hatten und haben immer noch damit zu kämpfen, dass sich weiße nationalistische und rassistische Gruppierungen diese Spiele aneignen und für ihre eigenen Zwecke nutzen (► 20 | [Geschichtspolitik](#)). Titel wie *Skyrim* (Bethesda, 2011), *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007), *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), *Dragon Age* (Electronic Arts, 2009), *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) und andere bedienen sich allesamt mittelalterlicher Klischees, Stilmittel und Stereotypen. Die meisten dieser Spiele stellen Tolkien-artige und westeuropäische Protagonistinnen und Protagonisten, Geschichten und Welten in den Vordergrund. Oft findet hier auch Whitewashing statt; Charaktere, die also eigentlich kulturell oder historisch keine weiße Hautfarbe hätten, werden im Spielkontext trotzdem als weiße Personen dargestellt. Diese Vorstellungen decken sich nur allzu gut mit denen der rechtsextremen, weißen, faschistischen Gruppierungen und werden von ihnen in das übernommen, was Dorothy Kim (2024) eine ›digitale weiße Vorherrschaft‹ und ›das Alt-Mittelalter‹ (S. 93), in Anlehnung an die Alt-Right-Bewegung, nennt. Kim argumentiert, dass das Mittelalter seit Jahrhunderten regelmäßig in der Rhetorik der White Supremacy, des Ku-Klux-Klan und von Alt-Right-Bewegungen verwendet wird, um ihre Ideen zu verbreiten. Sie nutzen Symbole wie Ritter, Burgen, Kreuzzüge, den St. Patrick's Day, keltische Kreuze, Wikinger, Wölfe und andere mythologische Elemente, um eine Vergangenheit zu konstruieren, die eine angeblich von kulturellem Austausch und Kolonialismus unberührte war. Diese nostalgische, ›reine‹ Vergangenheit wird dabei als eine ausschließlich weiße ausgemalt. Und die Vorstellung von einer ›reinen‹ weißen Identität ist nicht nur in der Rhetorik und den Überzeugungen der White-Supremacy-Verfechter, sondern auch in vielen populären Videospiele und anderen digitalen Plattformen tief verankert.

Darüber hinaus sind auch andere Spielmedien, zum Beispiel Tabletop-Rollenspiele wie D&D oder auch LARP, nicht immun gegen eine Aneignung durch die White Supremacy – ebenso Mittelalter- und Renaissance-Messen. Kelly Weill (2020) zufolge infiltrieren weiße Rassistinnen und Rassisten sowie Neonazis die LARP-Gemeinschaft und den Bereich der professionellen Schwertkämpfe, um eine konstruierte Geschichte einer rein weißen Utopie des Mittelalters zu verbreiten. Weill berichtet beispielsweise über die weiß-nationalistische Kundgebung »Unite the Right« in Charlottesville, Virginia, USA,

im Jahr 2017, die in Gewalt und dem Tod eines Gegenprotestlers sowie der Verletzung vieler anderer endete. Einige Organisatoren dieser Demonstration nutzten ihre Erfahrungen und ihr Wissen aus Live-Action-Rollenspielen, um mittelalterliche Schilde zu bauen und auf authentische Weise zu tragen. Versuche, gegen diese Unterwanderungen und Aneignungen durch rechtsextreme Gruppierungen vorzugehen, sind schwierig, da ihnen oft mit bewusster Ignoranz, verinnerlichtem Rassismus und jahrhundertealter institutioneller und kultureller Voreingenommenheit begegnet wird. Noch herausfordernder wird es, diese Überscheidungen zu bekämpfen, wenn faschistische Vorstellungen durch oberflächliche Ausflüchte wie »Das ist doch nur zum Spaß« oder »Es ist doch nur ein Spiel« gerechtfertigt und kritische Stimmen mit Sprüchen wie »Halt deine Politik da raus« konfrontiert werden.

## Verinnerlichte Gamer-Orthodoxien

Drittens und letztens: Ein grundlegendes Problem ist zudem, dass viele Menschen Videospiele und andere popkulturelle Produktionen ohne Kritik konsumieren. Wenn es offensichtliche Fälle von Rassismus, Sexismus, Homophobie oder Faschismus gibt, ist es leicht, sie zu erkennen und zu kritisieren. Aber sobald problematische Vorfälle nicht offensichtlich zu bemerken sind, werden sie oft entweder übersehen, ignoriert oder stillschweigend akzeptiert. Wie oben beschrieben und wie Paul B. Sturtevant (2017) herausgestellt hat, haben weiße, faschistische Gruppierungen eine verzerrte Sicht auf das Mittelalter gefördert, die ihre rassistischen Vorstellungen von einer White Supremacy unterstützt. Leider hat sich diese Sichtweise auch in das breitere historische Bewusstsein eingeschlichen: In Filmen, Fernsehserien und Videospiele über das Mittelalter sind People of Color praktisch unsichtbar. Wenn sie überhaupt einmal auftauchen, werden sie oft in einer Weise dargestellt, die das bestehende Denkmuster nur noch verstärkt. Es ist jedoch möglich, diese Darstellungen zu ändern und zu verbessern.

In Bezug auf Videospiele und Gaming-Communitys sind diese verinnerlichten Normativitäten und Orthodoxien größtenteils das Ergebnis eines Mangels an Vielfalt innerhalb der Industrie, der Bevorzugung von weißen, heterosexuellen, männlichen Gamern und der Verteidigung oder Entschuldigung von unangemessenen Verhaltensweisen oder problematisch agierenden Personen (Wells et al., 2024) (► 8 | [Ausbeutungsstrukturen](#)). Mit anderen Worten: Ohne direkte Veränderung und Infragestellung bilden diese Klischees, Normen,

Stereotypen, Werte, Überzeugungen, Politiken, Rhetoriken und sogar die Technologien selbst eine Grundlage für die Denk- und Verhaltensweisen der Gamer und Fandoms, wie sie oben beschrieben wurden. Gamer verinnerlichen nicht nur, wie man ein Spiel spielt, worum es in einem Spiel geht und warum ein Spiel wichtig ist, sondern auch die Normen und Werte, die in der Industrie und Kultur gelten, aus denen dieses Game hervorgebracht wurde. Die Orthodoxien der Gamer, wie etwa die Vorstellung von einem fairen Wettbewerb, der Annahme, dass Anstrengung automatisch zum Erfolg führt, der Idee, dass Macht und Stärke die wichtigsten Faktoren sind, um etwas zu erreichen, und der Einteilung von Fans und Gamern in ›gute‹ und ›schlechte‹ oder ›echte‹ und ›unechte‹ sind tief in der Kultur und den Technologien von Videospiele und Fandoms verankert.

## Andere, bessere Welten erschaffen

Gamer könnten es besser machen. Games könnten es besser machen. Fandoms könnten es besser machen. Der erste Schritt ist die Anerkennung und das Eingeständnis des Problems, gefolgt von Fragen und der Suche nach Antworten und Strategien, um die oben beschriebenen Probleme anzugehen. Von denjenigen, die die Ziele der Kampagnen und Angriffe von GamerGate- oder Alt-Right-Bewegungen waren, kann einiges gelernt werden. All diese Menschen haben feministische, nicht-weiße, queere, transgener, anti-ableistische, dekolonisierende und andere Projekte und Perspektiven der Vielfalt und Inklusion vertreten, unterstützt, gemeinsam mit ihnen gearbeitet – oder Gegner dieser Projekte direkt angeprangert. Es stellt sich immer wieder die Frage: Was sind die rassistischen, sexistischen, klassistischen, homophoben, transphoben, ableistischen und westlich geprägten Grundlagen von Videospiele und Gaming? Wie können wir diese Probleme lösen und eine inklusivere und vielfältigere Gaming-Kultur schaffen?

Ein weiterer Lösungsansatz ist das, was Aaron Trammell (2023) als »ein Reparieren des Spielens« (»repairing play«) bezeichnet, insbesondere in Bezug auf Schwarze Gamer/-innen (S. 107). Es gilt, die anhaltenden und etablierten Darstellungen der ›weißen Videospiele‹ zu untergraben, um andere Menschen und ihre Sichtweisen in die Erzählungen mit einzubeziehen und in den Mittelpunkt zu stellen. Trammells Hoffnungen und Argumente stehen in Solidarität mit anderen vielfältigen Gaming-Bewegungen, einschließlich der Arbeit

indigener Entwickler/-innen, die mit ihren Spielen ihre Kulturen, Geschichten und Perspektiven teilen. Ashlee Bird zufolge bedeutet die Dekolonisierung der Videospelindustrie nicht nur, dass die medienwissenschaftliche Forschung sich verändert, sondern auch die Art und Weise, wie die Spielenden selbst mit Games umgehen und sie verstehen (Chang et al., 2021).

Faschistische Fantasien und Gamer-Orthodoxien stellen sich Politik, Kultur, Geschichte und Games als einheitlich, (für eine ausgewählte Gruppe) universell gültig und einseitig vor. Noch einmal: Das Festhalten an einer einzigen, unkritischen, unerschütterlichen Definition dessen, was ein Videospiel ist oder nicht, wer ein Gamer ist oder nicht und wie verschiedene Identitäten, Verkörperungen, Erfahrungen und Geschichten in einem Schema der Gamingszene einzuordnen sind, kann nur zu Vergleichen, Hierarchien, Feindseligkeiten, Vorurteilen und Ausgrenzungen von Menschen führen, die aufgrund ihrer Identität, Erfahrungen oder Hintergründe nicht in die Orthodoxien der Gamer passen. Trotz allem sollte der Umgang mit dem Gaming vielfältig und hoffnungsvoll bleiben. Oder wie Kishonna L. Gray und David J. Leonard (2018) in ihrer Einleitung zu *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice* argumentieren: In einer Zeit zunehmender Angst und der Aussicht auf noch mehr Ungleichheit in allen Bereichen des amerikanischen (und weltweiten) Lebens, in der die ohnehin schon Verwundbaren einer gefährlichen Zukunft entgegensehen, bieten Videospiele die Sprache und die Werkzeuge, um sich eine neue Welt vorzustellen (S. 20). Mit anderen Worten: Es ist an der Zeit, dass Gamer aus ihren weißen Fantasien und Gamer-Orthodoxien erwachen und ihre Herzen für bessere, fairere, queere und gerechtere Games und Spieler/-innen öffnen und diese Veränderungen auch aktiv einfordern.

## Referenzen

- Anti-Defamation League (ADL). (6. Dezember 2022). *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*. <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2022>.
- Berserk Games. (2015). *Tabletop Simulator*. Berserk Games. PC.
- Bethesda Game Studios. (2011). *Skyrim*. Bethesda Softworks. Verschiedene Plattformen.
- Bezio, K. MS. (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, 14(5), 556–566. 4. <https://doi.org/10.1177/1742715018793744>.
- BioWare. (2009). *Dragon Age*. Electronic Arts. Verschiedene Plattformen.

- Blizzard Entertainment. (2005). *World of Warcraft*. Vivendi u. a. PC.
- Chang, E. Y., Gray, K. L. & Bird, A. (2021). Playing Difference: Toward a Game of Colour Pedagogy. In S. Flynn & M. Marotta (Hrsg.), *Critical Pedagogy, Race, and Media: Diversity and Inclusion in Higher Education Teaching* (S. 111–128). Routledge.
- CD Projekt RED. (2007). *The Witcher*. CD Projekt. Verschiedene Plattformen.
- D'Anastasio, C. (10. Juni 2021). How Roblox Became a Playground for Virtual Fascists. *Wired*. <https://www.wired.com/story/roblox-online-games-irl-fascism-roman-empire/>.
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. Verschiedene Plattformen.
- FromSoftware. (2022). *Elden Ring*. Bandai Namco. Verschiedene Plattformen.
- Gray, K. L. & David J. L. (2018). *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. University of Washington Press.
- Kim, D. (2024). Digital White Supremacy, White Rage, and the Middle Ages: Rebooting the Alt-Right through Medieval Studies. In M. A. Danahay & A. F. Howey (Hrsg.), *Neo-Victorianism and Medievalism Re-appropriating the Victorian and Medieval Pasts* (S. 91–111). Brill.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3*. Larian Studios. PC, PlayStation 5, Xbox Series.
- Makuch, B. (6. November 2019). Congressman Shames Blizzard for Letting Nazis Run Wild in World of Warcraft. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/congressman-lou-correa-shames-blizzard-for-letting-nazis-run-wild-in-world-of-warcraft/>.
- Mojang Studios. (2009). *Minecraft*. ojang Studios u. a. Verschiedene Plattformen.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 4, PlayStation 5.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Sturtevant, P. B. (7. Februar 2017). Race, Racism, and the Middle Ages: Tearing Down the 'Whites Only' Medieval World. *The Public Medievalist*. <https://publicmedievalist.com/race-racism-middle-ages-tearing-whites-medieval-world/>.
- Townsend, M. (14. Februar 2021). How far right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teenage-recruits-white-supremacists>.
- Trammell, A. (2023). *Repairing Play: A Black Phenomenology*, MIT Press.
- Weill, K. (10. März 2020). The Alt-Right Is Taking Over Renaissance Fairs. *The Daily Beast*. <https://www.thedailybeast.com/the-alt-right-is-taking-over-renaissance-fairs>.
- Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K. & Steinkuehler, C. (2024). Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. *Games and Culture*, 19(4), 469–492. <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>.

# 11 Ableismus

Abwertung, Ausschluss und Auslöschung von behinderten Menschen ist ein Kernelement des Rechtsextremismus. Diese Behindertenfeindlichkeit zeigt sich historisch während der NS-Zeit insbesondere in institutionalisierter Sterilisation und Ermordung von hunderttausenden Personen, die heute am ehesten als ›körperlich‹, ›geistig‹ oder ›seelisch beeinträchtigt‹ diagnostiziert worden wären (Bock, 2010; Schmuhl, 1992). Bis heute beziehen rechtsextremistische Politiker\*innen Stellung gegen die gesellschaftliche Teilhabe behinderter Menschen (Riebe, 2024). Bei behinderten Menschen ist die Wahrscheinlichkeit, Gewalt zu erfahren, je nach Alter, Geschlecht und Beeinträchtigungstyp zwei- bis viermal höher ist als bei nicht-behinderten Menschen (Schrötte et al., 2012). Die faktische Abwertung von behinderten Menschen zeigt sich zudem darin, dass sie deutlich häufiger von Arbeitslosigkeit oder Armut betroffen sind und einige vom Rest der Gesellschaft getrennt und in Förderschulen und speziellen Werkstätten ausgesondert werden. Dem entgegen werden unter dem Begriff der Inklusion jene Maßnahmen gefasst, die behinderten Menschen mehr gesellschaftliche Teilhabe ermöglichen sollen. Abwertung und Ausschluss von Menschen aufgrund ihrer körperlichen, seelischen oder geistigen Fähigkeiten schlagen sich ebenfalls im Bereich des Gamings nieder, auch wenn sie hier keine physisch tödlichen Formen annehmen. Dennoch werden im Gaming Strukturen, Handlungen, Situationen und Stereotype (re-)produziert, die an den Rechtsextremismus anschlussfähig sind. In diesem Kapitel werden die genannten Aspekte unter dem Begriff des ›Ableismus‹ diskutiert, der im Folgenden erläutert wird. Hieran schließen sich eine Einordnung des Ableismus in der Entwicklung, in den Ein- und Ausgaben und den Inhalten von Spielen sowie in [▶ Multiplayer-Spielen](#) an.

## Zum Begriff des ›Ableismus‹

Zentral für das Thema Ableismus ist ein Verständnis für die Unterscheidung von ›Beeinträchtigung‹ (*impairment*) und ›Behinderung‹ (*disability*). Diese Unterscheidung haben die Disability Studies, dort als akademische

Begleiterscheinung der Behindertenbewegung, bereits in den 1970er-Jahren entwickelt. Mit ›Beeinträchtigung‹ werden jene individuellen körperlichen, seelischen oder geistigen Fähigkeiten und Eigenschaften bezeichnet, die in der aktuellen Gesellschaft als defizitär und medizinisch negativ gewertet werden. Mit ›Behinderung‹ werden hingegen jene gesellschaftlichen Umstände bezeichnet, die Menschen mit bestimmten körperlichen, seelischen oder geistigen Fähigkeiten und Eigenschaften die Teilhabe an der Gesellschaft erschweren oder unmöglich machen. Dazu gehören Vorurteile und Einstellungen, Barrieren durch Architektur oder Bedienoberflächen von Technologien, politische und rechtliche Rahmenbedingungen. In diesen manifestiert sich Ableismus und hierdurch werden manche Menschen behindert und andere Menschen nicht-behindert. Dabei ist zu berücksichtigen, dass Menschen sowohl Beeinträchtigungen als auch Behinderungen individuell sehr unterschiedlich leben und erfahren. Es gibt keinen einheitlichen Zustand, der für alle Menschen gleichermaßen Teilhabe ermöglicht. Ableismus bezeichnet hier ein Herrschaftsverhältnis, in dem Menschen zum einen anhand ihrer körperlichen, seelischen oder geistigen Fähigkeiten differenziert werden und zum anderen aufgrund dieser Differenzierung unterschiedlichen Zugang zu sozialen Positionen haben. Der Themenkomplex des Ableismus schließt ein Kontinuum von Eigenschaften, Fähigkeiten, Vorstellungen, Strukturen und Beziehungen ein. Ableismus ist intersektional, d. h. dass sich Ungleichheitsverhältnisse wie Sexismus (► 9 | *Misogynie*) und Rassismus (► 10 | *Rassismus*) mit Ableismus verflechten und jeweils spezifische Effekte zeitigen. So erfahren z. B. behinderte Frauen weitaus häufiger sexualisierte Gewalt als nicht-behinderte Frauen (Schrott et al., 2012).

## Ableismus in der Spielentwicklung

Ableismus strukturiert die Möglichkeiten, sich im Bereich des Gamings überhaupt zu beteiligen. Die Geschichten, die in einem Kulturgut wie Games erzählt werden, hängen davon ab, wessen Perspektiven überhaupt zur Sprache gebracht werden. Entsprechend stellt sich die Frage, wem überhaupt zugestanden wird, sich an der Entwicklung von Games zu beteiligen und in welcher Form. Für den Spielentwicklungsprozess ist eine Game-► *Engine* wie z. B. Unity wichtig, die viele notwendige Software-Arbeiten erheblich erleichtert. Diese Game-Engine ist jedoch nicht sonderlich zugänglich und schließt insbesondere blinde Personen aus. Getreu dem Motto der Behindertenbewegung »Nichts über uns ohne uns!« finden sich jedoch Ansätze, um behinderte Menschen und

deren Expertise in die Spielentwicklung einzubeziehen (► 8 | **Ausbeutungsstrukturen**). Die US-Organisation AbleGamers bietet für Entwickler\*innen Weiterbildungskurse und ein Karten-Set an, um Spiele barriereärmer zu gestalten. Zudem existieren mittlerweile viele Hilfestellungen für den Entwicklungsprozess wie z.B. die »Game Accessibility Guidelines«. Vereinzelt Angebote der Jugendarbeit bieten behinderten wie nicht-behinderten Kindern und Jugendlichen an, sich am Game-Design auszuprobieren (Moes & Albrich, 2022).

## Ableismus in Eingabe und Ausgabe von Spielen

Viele Spiele sind nicht barrierefrei, sondern haben ästhetische oder technische Eigenschaften, die Menschen vom Spielen ausschließen oder sie behindern (Eggert et al. 2024; Heron, 2016; Ledder, 2024; Parisi, 2024). Die immer noch mangelnde Barrierefreiheit vieler Spiele ist ein Ausdruck von Ungleichwertigkeit: Nur bestimmte Menschen werden als potenzielle Spieler\*innen überhaupt berücksichtigt; die übrigen werden von dieser Kultur ausgeschlossen. Der Ausschluss von einem mittlerweile weit verbreiteten Kulturgut verstärkt die Separierung und die Isolation, die behinderte Menschen auch in anderen gesellschaftlichen Bereichen erfahren. Zudem werden bestehende Vorurteile über behinderte Menschen als »unfähig« reproduziert, wenn sie beim Gaming an der Teilhabe gehindert werden.

Um sinnvoll spielen zu können, muss der\*die Spieler\*in erkennen können, was im Spiel passiert. Im Laufe der letzten Jahre wurden viele Elemente entwickelt, um die Ausgabe für möglichst viele Personen zugänglich zu machen. Darunter zählt das, was auf einem Bildschirm angezeigt wird, ebenso wie Ton oder haptisches Feedback durch beispielsweise Vibration. Die Option, Untertitel anzeigen zu lassen sowie die mögliche Justierung von Textgröße, -form und -farbe ermöglichen insbesondere hör- und sehbeeinträchtigten Personen häufig überhaupt erst das erfolgreiche Spielen. Einige Spiele wie z.B. *Assassin's Creed: Valhalla* (Ubisoft, 2020) bieten verschiedene Farbblindheits-Modi an. Andere wie z.B. *HyperDot* (Tribe Games, 2019) unterscheiden konsequent sämtliche Elemente nicht nur durch Farben, sondern zugleich durch Formen. Damit können Menschen mit Farbblindheit diese Spiele spielen. Hingegen können manche Ausgabeeffekte wie plötzliche Kameranews, Bildschirmwackeln oder schnelle Schnitte zu Folgen wie Übelkeit bis hin zu epileptischen Anfällen führen. Zudem muss der\*die Spieler\*in dem Spiel Inputs geben können. In *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo,

2023) ist vom Spiel voreingestellt, welche Tasten auf dem Controller fürs Laufen, Springen, Schießen etc. dienen und es gibt keine Funktion zum »Button Remapping«: der individuellen Anpassung der Tastenbelegung. Durch die fixierte Tastenbelegung wird z. B. das einhändige Spielen deutlich erschwert. *Zelda: Tears of the Kingdom* behindert Spielende auf eine Weise, die *Bayonetta 2* (Platinum Games, 2014) bereits sieben Jahre zuvor überwunden hat, indem es neue Tastenbelegungen erlaubt hat. Damit ist *Bayonetta 2* auch für Menschen zugänglich, die nur eine Hand haben, oder für die es schmerzhaft ist, die Finger in einer bestimmten Weise zu bewegen. Für viele verschiedene körperliche, geistige oder seelische Variationen gibt es Angebote, die die Spieler\*innen nicht oder weniger behindern, z. B. anpassbare Controller wie den Xbox Adaptive Controller. Viele dieser Möglichkeiten sind jedoch kaum bekannt, sodass z. B. Fachkräfte in Pflegeeinrichtungen gegenüber behinderten Jugendlichen behaupten, dass jene keine digitalen Spiele spielen könnten (Eggert et al., 2024). Im medienpädagogischen Projekt »Gaming ohne Grenzen« hingegen testen behinderte wie nicht-behinderte Kinder und Jugendliche viele Spiele auf ihre Zugänglichkeit und geben die Erkenntnisse auf der eigenen Homepage bekannt. Ähnliche Rezensionen liefert das englischsprachige »CanIPlayThat.com«. Entsprechend lassen sich Spiele z. B. im pädagogischen Rahmen einsetzen, sofern ein Umgang mit den vorhandenen Barrieren gefunden wird (Kremsner et al., 2024).

Innerhalb der Gaming-Community finden jedoch Diskussionen darüber statt, ob Barrierefreiheit nicht eine Bedrohung fürs »echte« Spielen bedeuten würde. Diese Auseinandersetzungen weisen Ähnlichkeiten zu Diskussionen um Sexismus im Gaming auf (Kracher, 2023) (► 5 | Medien- und Geschlechtergeschichte, ► 9 | Misogynie). Das Thema der Barrierefreiheit wird ebenfalls rechtsextremistisch genutzt, um ableistische Perspektiven zu reproduzieren. In ableistischer Manier wird Barrierefreiheit oft mit einem einfachen Schwierigkeitsgrad gleichgesetzt. Argumentiert wird, dass überhaupt die Möglichkeit, ein Spiel so anzupassen, dass es für mehr Personen zugänglich wird, bereits eine Entwertung der spielerischen Herausforderung bedeute und damit die Spielerfahrung verfälsche. Diese Äußerungen sind vordergründig ein ästhetisches Argument. Faktisch bedeutet die Ablehnung von Barrierefreiheits-Optionen jedoch, dass das Hobby des Gamings nur nicht-behinderten Personen vorbehalten bleiben soll. Damit schließt dieses Argument an rechtsextremistische Erzählungen an, laut derer Gaming eine Subkultur für nicht-behinderte, weiße,

heterosexuelle Männer sei. Eine vielfältige **► Gaming-Kultur** wird auf diese Weise bekämpft (**► 1 | Einleitung**).

## Ableismus in den Inhalten

Ableismus drückt sich schließlich auch in den Äußerungen über Behinderung und Nicht-behinderung aus, die in digitalen Spielen getätigt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass digitale Spiele anders funktionieren als z.B. Bücher oder Filme. Spiele tätigen ebenso wie Filme audiovisuelle und narrative Äußerungen, beinhalten aber zusätzlich Regeln und Mechanismen und fordern die Nutzenden zu Handlungen auf. Im Zusammenwirken dieser Elemente entstehen die Inhalte einzelner Spiele (Ledder, 2019; Ledder, 2023). Die Inhalte von Medien sind wichtig, weil sie ein Verständnis der physischen Welt und ebenso Bausteine für die eigene Identität vermitteln. Daher ist es ein politisch relevanter Aspekt, wer überhaupt dargestellt wird. Um einem Anspruch der Vielfalt gerecht zu werden, wäre es geboten, die Vielfalt der physischen Welt in der Vielfalt der Spielwelt zu repräsentieren (Ellis & Goggin, 2015). In der Gesellschaft können wir zwar von 9,4 % schwerbehinderten Menschen ausgehen; in den digitalen Spielen wird vermutlich ein weitaus geringerer Anteil der Figuren explizit als ›beeinträchtigt‹ markiert. Die meisten Figuren in digitalen Spielen nutzen zwei Beine zum Laufen, zwei Hände zum Greifen, ihre Seh- und Hörsinne funktionieren, ohne dass dies einen Kommentar wert wäre. Sie sind die unmarkierte Normalität (Ledder, 2024).

Im Unterschied dazu wird bei einem Charakter, der explizit als ›beeinträchtigte Person‹ ins Spiel implementiert wird, dessen Beeinträchtigung betont. Z.B. existiert in *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) mit Lester Crest eine rollstuhl-nutzende Nebenfigur. Diese Figur nutzt jedoch nicht nur den Rollstuhl, sondern diese Nutzung wird im Spiel erläutert, mit Verweis auf Diagnose und Biografie der Figur. Eine Variation körperlicher Eigenschaften wird in digitalen Spielen nicht als Selbstverständlichkeit dargestellt, sondern besonders. Damit wird die faktische Vielfalt von Menschen sehr eingeeengt und stattdessen ›Normalität‹ und ›Abweichung‹ konstruiert (Ledder, 2019). Sehr häufig reproduzieren digitale Spiele dabei Stereotype, die bereits aus anderen Medien bekannt sind (Dalsen, 2024; Fontaine, 2024; Ledder, 2024; Stasienko et al., 2021). Allerdings ist zu beachten, dass die Ungleichwertigkeit, die in Stereotypen wie ›bemitleidenswert‹, ›Last‹ oder ›bösaartig‹ steckt (Barnes, 1992), oft nur einen Teil des Spiels ausmachen und ein Spiel auch anders gelesen

werden kann. So muss sich im Survival-Horror-Spiel *Outlast* (Red Barrels, 2013) der\*die Spieler\*in durch eine psychiatrische Anstalt kämpfen, in denen die Patient\*innen sie konstant angreifen. Dies erweckt den Anschein, dass in diesem Spiel ›wahnsinnig‹ stereotyp als ›gewalttätig‹ konstruiert wird. Wenn der\*die Spieler\*in sich jedoch für ein langsames Spielen entscheidet, wird offenbar, dass sich die Patient\*innen hier gegen ihre schlechte Behandlung durch ein ableistisches System wehren (Rodéhn, 2022). Mediale Konstruktionen von Behinderung und Nicht-Behinderung sind komplexer als nur die Reproduktion von Stereotypen (Mitchell & Snyder, 2001).

## Ableismus im Multiplayer

Für behinderte Menschen ist der Zugang zu und das Spielen von Multiplayer-Spielen oft schwieriger als für nicht-behinderte Menschen. Sofern behinderte Menschen in Einrichtungen wohnen, ist ihr Zugang zu Medien häufig reguliert und sie können nicht selbstbestimmt über das Spielen entscheiden (Eggert et al., 2024). Viele Multiplayer-Spiele haben zudem viele Barrieren und sind entsprechend exkludierend (Baltzar et al., 2023). Während die Behindertenbewegung ›behindert‹ als neutrale Zustandsbeschreibung bewertet, wird das Wort von nicht-behinderten Personen oft als Schimpfwort verwendet. Diese Verwendung reproduziert das rechtsextremistische Narrativ, dass Behinderung etwas Negatives sei. Nicht-behinderte Spieler\*innen nutzen häufig ableistische Schimpfwörter, machen sich über wahrgenommene Beeinträchtigungen ihrer Mitspielenden lustig oder behindern sie direkt beim Spielen (Eggert et al., 2024). Einige behinderte Menschen verschweigen deshalb ihre Beeinträchtigung, um Multiplayer-Spiele ohne Störungen zu spielen. Andere spielen nur mit Freund\*innen und anderen Bekannten, bei denen ein Wissen für die jeweiligen Bedürfnisse vorliegt (Baltzar et al., 2023). Daher gibt es ein großes Interesse an mehr kooperativen Spielen, die gegenseitige Unterstützung zur Selbstverständlichkeit machen (Eggert et al., 2024).

## Fazit

Durch umwelt- und einstellungsbedingte Barrieren sowie durch politische und rechtliche Rahmenbedingungen werden manche Menschen behindert und andere nicht-behindert. Dieser Ableismus, der die gesamte Gesellschaft

durchzieht, schlägt ebenso im Bereich digitaler Spiele durch. In Spielen, in Spielentwicklungen und in der Spielkultur orientiert sich die Teilhabe von Menschen an ihren Fähigkeiten und Eigenschaften und bietet an vielen Stellen Anchlüsse an Rechtsextremismus.

Am Ableismus im Gaming-Bereich wird von verschiedenen Seiten Kritik geübt. Im deutschsprachigen Raum sind es behinderte Gamer\*innen wie Melanie Eilert, Dennis Winken und Niklas Luginland, die Inklusion im Gaming einfordern. International werden seit einigen Jahren Auszeichnungen wie »Access-Ability Awards« verliehen, die besonders zugängliche Spiele prämiieren. Im englischsprachigen Raum machen sich Organisationen wie AbleGamers und der Podcast *Ctrl, Alt, Access* für die Rechte behinderter Menschen im Gaming stark. Auf Seite der Spielentwicklung finden sich Initiativen wie die »Game Accessibility« Special Interest Group der International Game Developers Association.

## Referenzen

- Baltzar, P., Hassan, L. Et Turunen, M. (2023). »It's Easier to Play Alone«: A Survey Study of Gaming With Disabilities. *Journal of Electronic Gaming and Esports* 1(1). <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0029>.
- Barnes, C. (1992). Disabling Imagery and the Media. An Exploration of the Principles for Media Representations of Disabled People. Ryburn.
- Bock, G. (2010). *Zwangsterilisation im Nationalsozialismus. Studien zur Rassenpolitik und Frauenpolitik*. Monsenstein und Vannerdat.
- Dalsen, J. (2024). A History of Disability in Video Game Character Design. In K. Ellis, T. Leaver Et M. Kent (Hrsg.), *Gaming Disability. Disability Perspectives on Contemporary Video Games* (S. 19–30). Routledge.
- Eggert, S., Fink, J. M., Gurth, M., Krupp, B. Et Tillmann, A. (2025). *Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielewelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen*. TH Köln, JFF München. <http://dx.doi.org/10.57683/EPUB-2846>.
- Ellis, K. Et Goggin, G. (2015). *Disability and the media*. Palgrave.
- Fontaine, A. (2024). Dis/Enabled Playing: Ableist Ideologies and Abledness Consolidation in Video Games' Mechanics and Infrastructures. In M. Spöhrer, Et B. Ochsner (Hrsg.), *Disability and Video Games. Practices of En-/Disabling Modes of Digital Games* (S. 165–192). Palgrave Macmillan.
- Heron, M. J. (2016). Cultural Integration and the Accessibility of Gaming. *The Computer Games Journal*, 5(3), 91–94.
- Kracher, V. (2023). Misogynie als Meme – zur Funktion von frauenfeindlichen Online-Hasskampagnen am Beispiel Amber Heard. In Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hrsg.), *Wissen schafft Demokratie*, 13, 258–267.

- Kremsner, G., Schmoelz, A. & Proyer, M. (2023). A (Dis-)abling Gaming Model for Playful Inclusion. Playing (Digital) Games with Persons with and without Learning Difficulties and Dis/abilities. In K. Ellis, T. Leaver & M. Kent (Hrsg.), *Gaming Disability. Disability Perspectives on Contemporary Video Games* (S. 183–195). Routledge.
- Ledder, S. (2019). On Dis/Ability within Games Studies – The Discursive Construction of Ludic Bodies. In K. Ellis, R. Garland-Thomson, M. Kent & R. Robertson (Hg.), *Interdisciplinary Approaches to Disability. Looking Towards The Future. Volume 2* (S. 30–44). Routledge.
- Ledder, S. (2023). The Dis/ability of the Avatar – Vulnerability vs. the Autonomous Subject. In K. Ellis, T. Leaver & M. Kent (Hrsg.), *Gaming Disability. Disability Perspectives on Contemporary Video Games* (S. 55–68). Routledge.
- Ledder, S. (2024). The Mediality of Dis/Ability: Producing ›Disability‹ and ›Ability‹ in the Realm of Digital Games. In M. Spöhrer & B. Ochsner (Hrsg.), *Disability and Video Games. Practices of En-/Disabling Modes of Digital Games* (S. 193–223). Palgrave Macmillan.
- Mitchell, D. & Snyder, S. L. (2001). *Narrative Prosthesis. Disability and the Dependencies of Discourse*. University of Michigan Press.
- Moes, S. & Albrich, K. (2022). Gaming ohne Grenzen. Grundlagen für den Einsatz digitaler Spiele in der inklusiven Jugendarbeit. In M. Geisler, D. Poerschke, E.-H. Tappe & N. Berlenbach (Hrsg.), *Lasst uns spielen! Medienpädagogik und Spielkulturen* (S. 1–14). Kopaed.
- Nintendo (2023). *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*. Nintendo. Nintendo Switch.
- Parisi, D. (2024). Game Interfaces as Disabling Infrastructures. In M. Spöhrer, & B. Ochsner (Hrsg.), *Disability and Video Games. Practices of En-/Disabling Modes of Digital Games* (S. 27–41). Palgrave Macmillan.
- Platinum Games. (2014). *Bayonetta 2*. Nintendo. Wii U, Nintendo Switch.
- Red Barrels. (2013). *Outlast*. Red Barrels. Verschiedene Plattformen.
- Riebe, J. (2024). »Ideologieprojekt Inklusion«: Positionierungen der AfD zu Inklusion als Ausdruck ihres rechtsextremen Weltbildes. *Wissen schafft Demokratie*, 15, 30–45.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games u. a. Verschiedene Plattformen.
- Rodéhn, C. (2022). Introducing Mad Studies and Mad Reading to Game Studies. *Game Studies*, 22(1). <http://gamestudies.org/2201/articles/rodehn>.
- Schmuhl, H.-W. (1992). *Rassenhygiene, Nationalsozialismus, Euthanasie. Von der Verhütung zur Vernichtung ›lebensunwerten Lebens‹. 1890–1945*. Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schrötte, M. et al. (2012). *Lebenssituation und Belastungen von Frauen mit Beeinträchtigungen und Behinderungen in Deutschland*. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Stasienko, J., Dytman-Stasienko, A., Madej, K. & Śledź, M. (2021). »Fragile Avatars?« Representations of Disability in Video Games. University of Lower Silesia.
- Tribe Games (2019). *HyperDot*. Glitch. PC, Xbox.
- Ubisoft Montreal. (2020). *Assassin's Creed: Valhalla*. Ubisoft. Verschiedene Plattformen.

# 12 Antisemitismus

## Einleitung

Spätestens seit ein deutscher Rechtsextremist im Jahr 2019 versuchte an Jom Kippur in die Synagoge von Halle einzudringen, um dort einen antisemitischen Massenmord zu begehen und Details über seine Aktivitäten auf [► Gaming-nahen Plattformen](#) bekannt wurden, scheint eine erhöhte Aufmerksamkeit für Antisemitismus in Gaming-Kontexten angebracht.

Tatsächlich gehen derartige Vorfälle mit einem gesteigerten öffentlichen Interesse einher (Schlegel & Kowert, 2024). Dennoch ist zu beobachten, dass die dezidiert antisemitische Ideologie hinter der Tat in der Rezeption meist eine untergeordnete Rolle spielt. Dabei braucht es nicht erst Mordversuche an Jüdinnen\*Juden an ihren höchsten Feiertagen, um Antisemitismus in Community digitaler Spiele sichtbar zu machen. Im Folgenden wird aufgezeigt, auf welche Arten sich Antisemitismus in digitaler Spielkultur ausdrückt.

## Impliziter Antisemitismus

Als im Jahr 2023 das im *Harry Potter*-Universum (Rowling, 1997) angesiedelte Spiel *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software) auf den Markt kam, war dessen Veröffentlichung von mehreren Kontroversen begleitet (Beyer, 2023). Am Rande kam es immer wieder auch zur Thematisierung von Antisemitismus.

Auslöser waren sogenannte Goblins (Kobolde in der deutschsprachigen Version), Sagengestalten, die eine zentrale Rolle im Spiel einnehmen und eine unleugbare Ähnlichkeit zu antisemitischen Karikaturen aufweisen. Vor allem sind sie mit scheinbar unveränderlich in ihrer Natur liegenden charakterlichen Zuschreibungen versehen, durch die ihnen nicht zu trauen ist. Zudem verwalten sie das Bankensystem und entführen Kinder. Die Goblins werden als Bedrohung für die Menschen und ihre Ordnung angesehen und daher in ihren Rechten beschnitten. All dies sind klassische antisemitische Tropen.

Adressiert werden diese nur selten. Inzwischen existiert ein verhältnismäßig verbreitetes Bewusstsein für Sexismus oder Rassismus im Kontext digitaler Spiele (► 9 | [Misogynie](#), ► 10 | [Rassismus](#)). Im Falle von Antisemitismus scheint dies jedoch überwiegend zu fehlen. Die Gründe dafür liegen in der Normalisierung antisemitischer Narrative. Schließlich entspringen Goblins weder der Feder Rowlings noch den Köpfen der Designer von *Hogwarts Legacy*. Vielmehr sind abendländische Märchen und Folklore, auf die sich Fantasy-Erzählungen in weiten Teilen stützen, von antisemitischen Narrativen durchzogen (Jürgens, 2021). Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass diese in kulturelle Artefakte Einzugs halten – so auch in digitale Spiele.

Betroffen sind nicht nur Fantasy-Games. Im Zentrum vieler Spiele stehen Verschwörungsmythen, deren Attraktivität in der Schaffung klarer Verhältnisse liegt, darunter viele erfolgreiche Spielreihen, wie *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) oder *Metal Gear* (Konami, 1987). Antisemitismus liefert eine vermeintliche Welterklärung und bringt durch seinen manichäischen Aufbau, also seine Einteilung der Welt in Gut und Böse, eine Komplexitätsreduktion hervor mit klaren Schuldigen, die Macht und Kontrolle ausüben und dabei fremd und anders sind. Dies zeigt sich in historischen antijudaistischen Verschwörungsmythen wie jenen über Hostienerschändungen, Brunnenvergiftungen oder in Ritualmordlegenden (Heil, 2006) ebenso wie in Mythen über eine angestrebte Weltherrschaft von Jüdinnen\*Juden, wie sie sich in Vorstellungen vom jüdischen Bolschewismus (Wippermann, 2012) oder in den berüchtigten gefälschten *Protokollen der Weisen von Zion* (o.A., 1903) finden, die auch den Nazis zur Legitimation der Verfolgung und Vernichtung der europäischen Jüdinnen\*Juden dienten. Zeitgenössische Ausformungen derartiger antisemitischer Verschwörungsmythen finden sich in Erzählungen über vermeintliche Machtbestrebungen der Bankiersfamilie Rothschild, des Investors George Soros oder namenloser Finanzkapitalist\*innen, die Staaten unterwandern würden.

Diese eher subtilen, impliziten und sicher häufig auch unbewusst reproduzierten Ausprägungen von Antisemitismus lassen sich nicht nur in Spielen, sondern auch innerhalb der Kommunikation der Spieler\*innen beobachten. Sie sind besonders verbreitet und aufgrund ihrer Normalisierung nahezu allgegenwärtig. Während bei diesen Beispielen nicht unbedingt von antisemitischen Intentionen ausgegangen werden kann, findet sich in digitaler Spielekultur auch ein offener, radikaler und zum Teil propagandistischer Antisemitismus.

## Antisemitische digitale Spiele

Bereits seit den 1980er-Jahren sind dezidiert antisemitische digitale Spiele in Umlauf (Huberts, 2021) (► 16 | Rechte Games). Eines der frühesten Beispiele dieser Entwicklung ist der *KZ Manager* (Entwickler\*innen unbekannt, o.D.), ein Management-Spiel, in dem Vernichtungslager verwaltet werden müssen. Derartige Titel zielen auf die Verbreitung klarer Vernichtungsfantasien, von Propaganda und auf eine Verhöhnung von Jüdinnen\*Juden. Ob Titel wie die *Angry Goy*-Reihe (Wheel Maker Studios, seit 2017), die Reihe *ZOG's Nightmare* (Resistance Records, 2006) oder das von der National Alliance entwickelte *Ethnic Cleansing* (2002) – sie alle handeln von Amokläufen gegen Jüdinnen\*Juden und bedienen antisemitische Verschwörungsmythen wie die zionistische Unterwanderung von Regierungen oder die Verantwortung von Jüdinnen\*Juden für Kapitalismus und Kommunismus gleichermaßen. Die Forschung ist inzwischen zwar in der Lage, sich einen Überblick über derartige Spiele zu verschaffen, doch beschränkt sich dieser meist auf rechtsextreme Phänomene. Bei Antisemitismus handelt es sich jedoch nicht nur um ein Phänomen der politischen Rechten (Salzborn, 2019). So existiert insbesondere aus islamistischen Milieus ebenfalls eine ganze Reihe antisemitischer Spiele (Winkler, 2024).

Obwohl die Inhalte dieser extremistischen Spiele deutlich expliziter sind als dies bei Mainstream-Titeln der Fall ist, muss angenommen werden, dass ihre Reichweite um ein Vielfaches geringer ist. Häufig werden sie von den Marktplätzen großer Distributionsplattformen entfernt und unterliegen in Ländern wie Deutschland Indizierungsmaßnahmen (► 7 | Rechtliche Vorgaben). Zudem erreichen sie selten das Qualitätsniveau professionell entwickelter Titel, an denen nicht selten mehrere hundert Entwickler\*innen beteiligt sind. Explizit antisemitische Spiele dienen daher vor allem der Aufrechterhaltung bestehender Communitys, dem Ausleben von Fantasien und der Werbung für politische Kampagnen oder Gruppen (Vaux et al., 2021). Diese Auswirkungen sind jedoch nicht zu unterschätzen, festigen sie doch bestehende antisemitische Strukturen und verschaffen ihnen potenziell neuen Zulauf.

## Nutzung existierender digitaler Spiele

Auch die Modifikation existierender Spiele wird genutzt, um antisemitische Inhalte zu verbreiten. Um digitale Spiele antisemitisch zu modifizieren, greifen viele Akteur\*innen darauf zurück, antisemitische Charaktere und Fraktionen

spielbar zu machen und Jüdinnen\*Juden als Gegner\*innen in Spiele einzufügen. Auch zur Erstellung von Levels mit antisemitischen Anspielungen kommt es immer wieder. Dabei sind vor allem Spiele beliebt, in denen sich bewaffnete Konflikte darstellen lassen – wie Strategiespiele oder ▶ [First-Person-Shooter](#).

Insbesondere für Letztgenannte existieren unzählige sogenannter *Skins*, also optische Veränderungen von Spielfiguren, die dann Antisemit\*innen darstellen. Die Auswahl reicht dabei von Wehrmachts- und Waffen-SS-Mitgliedern über prominente antisemitische Einzelpersonen wie Adolf Hitler bis hin zu Hamas-, Hisbollah-, Al-Qaida- oder sogenannten IS-Kämpfern. Gegenspieler\*innen werden z.B. zu orthodoxen Juden oder IDF-Soldat\*innen umgestaltet. Spielwelten werden mit verschwörungsmysischen Verweisen auf vermeintliche jüdische Bedrohungen ausgeschmückt. Derartige Mods existieren für Spiele-Klassiker wie *Doom* (id Software 1993), bekannte Arcade- und Minispiele wie *Moorhuhn* (Witan Entertainment BV, 1999) sowie moderne und sehr verbreitete Shooter wie *Battlefield* (Dice, 2002) oder *Counter-Strike* (Valve, 2000).

Die Attraktivität von Mods liegt nicht zuletzt darin, dass die Veränderung existierender Spielmaterials häufig technisch weniger anspruchsvoll ist als die Erstellung ganz neuer Spiele, da die Entwickler\*innen dabei auf viele bestehende Ressourcen zugreifen können. Zudem verfügen viele Spiele über etablierte Communitys auf eigenen, bisher wenig beforschten Plattformen wie Mod DB (Winkler et al., 2024). Viele dieser Plattformen sind nur in sehr geringem Maße reglementiert, was die Verbreitung antisemitischer Inhalte begünstigt. Zugleich schränken diese Faktoren die Reichweite von Modifikationen ein. Ein Großteil der Spielenden greift nicht auf Mods zurück, da sie auf Plattformen und Marktplätzen angeboten werden, die vielen Spieler\*innen nicht bekannt sein dürften. Zudem ist die Konkurrenz im Modding-Bereich groß. Dies dürfte die Reichweite antisemitischer Mods auf Personenkreise beschränken, die explizit nach antisemitischen Inhalten suchen und somit schon ideologisch gefestigt sind oder Faszination an provokanten Inhalten finden.

Allerdings können antisemitische Fantasien auch anhand des vorhandenen Spielmaterials ausgelebt werden. In sogenannten *Sandbox*-Spielen, die Spieler\*innen von Haus aus besonders viel Gestaltungsspielraum bei der Veränderung der Spielwelt lassen, wie z.B. *Roblox* (Roblox Corporation, 2006), *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) oder *RimWorld* (Ludeon Studios, 2018), kommt es immer wieder zum Nachspielen antisemitischer Demonstrationen und Attentate oder zum Bau von Vernichtungslagern (Winkler, 2023). Spiele, wie die Reihe *Call of Duty* (Infinity Ward u. a., 2003), die es im Rahmen von

► **Mehrspieler-Modi** erlauben, Nazis zu spielen, bieten nicht nur die Möglichkeit, reale Konflikte im Sinne antisemitischer Akteur\*innen zu entscheiden. Sie wirken auch an einer Entpolitisierung der Konfliktparteien mit. Da Vernichtungslager oder Massaker an Zivilist\*innen in Spielen in der Regel nicht thematisiert werden, wird den Spieler\*innen kein Bild davon vermittelt, wie sich einzelne Parteien antisemitischer Taten schuldig machen. Dabei handelt es sich um eine spielerische Übernahme antisemitischer Propagandaerzählungen, wie der der »sauberen Wehrmacht«, die nicht an der Vernichtung von Jüdinnen\*Juden beteiligt gewesen sei.

## Antisemitismus in Gaming-Communitys

Die Kommunikation von Antisemitismus findet nicht nur innerhalb von Spielen statt. Ein Großteil der Vernetzung und Kommunikation vollzieht sich auf Gaming-nahen Plattformen (► 17 | Plattformen, ► 24 | Wahrnehmung). Diese fungieren zunehmend als soziale Netzwerke und zentrale Kommunikationskanäle (Lenhart et al., 2015). Dabei kommt es immer wieder auch zur Verbreitung von Propagandamaterial und politischer Mobilisierung (Lamphere-Englund, 2024). Die Plattformen werden daher zunehmend auch als Orte der Radikalisierung wahrgenommen (Institute for Economics & Peace, 2022).

Kommunikationsplattformen wie die Chat-Plattform Discord dienen nicht nur der Verbreitung antisemitischer Propaganda, sondern auch der dauerhaften Vernetzung sowie Koordination von Aktionen. Viele Server mit einschlägigen antisemitischen Inhalten lassen sich simpel auffinden und erwartbare Inhalte bereits vor dem Beitritt antizipieren (Winkler et al., 2024). Auch auf der bedeutendsten Vertriebsplattform für PC-Spiele, Steam, findet Vernetzung statt. Dort bleiben diskriminierende und anti-emanzipatorische Inhalte oft sehr lang erhalten (Davey, 2024). Dies ermöglicht antisemitischen Communitys ein langes Bestehen und bietet ihnen somit ausgeprägte Vernetzungspotenziale. So finden sich auf der Plattform Steam Gruppen, die auf antisemitischen Verschwörungsmethoden beruhen und in denen die Ermordung von Jüdinnen\*Juden gefordert wird (Winkler, 2023). Auch zur Vernichtung Israels wird aufgerufen. Profile der User zeigen zum Teil deutliche antisemitische Anspielungen, darunter Namen, Avatare und Profiltexte sowie -hintergründe mit antisemitischen Verweisen.

Neben weit verbreiteten Plattformen, die viele Spieler\*innen ansprechen, existieren auch solche, die sich explizit an antisemitische Gamer richten. Die rechtsextremen Gamer Uprising Forums werden z.B. vom US-Neo-Nazi und

Verschwörungsmythen verbreitenden Antisemiten Andrew Anglin betrieben (Condis, 2020). Viele Inhalte dort bedienen sich ebenfalls antisemitischer Verschwörungsmythen. Bereits auf der Startseite findet sich der eindeutige Satz »Jews are the problem!« (Winkler et al., 2024, S. 21). Antisemitische Communities bringen antisemitische User zusammen, verfestigen bestehende Verbindungen und sprechen darüber hinaus User an, die für diese Inhalte empfänglich sind. Sie können so an ideologische Grundlagen anknüpfen und verstärkend auf sie einwirken.

## Referenzen, Folgen und Gamifizierung von Antisemitismus

Auch wenn sich viele der beschriebenen Ausprägungen von Antisemitismus in Online-Räumen abspielen, verbleibt dieser nicht im Netz. Antisemit\*innen, die gemeinsam spielen, verkehren gelegentlich auch offline miteinander (Witting, 2013). Politische Szenen haben das Vernetzungs- und Agitationspotenzial längst erkannt. Es ermöglicht Antisemit\*innen überregional zueinander zu finden.

Auch antisemitischer Hate Speech hat zum Teil massive Folgen. Dies gilt zum einen für die direkt Betroffenen, die emotionale Folgen davontragen können (Geschke et al., 2019). Zum anderen betrifft dies aber auch Mitlesende oder -hörende, die sich aus Diskussionen zurückziehen. Online geäußelter Antisemitismus geht zudem mit einem Anstieg von verbalen und physischen Angriffen auf Jüdinnen\*Juden einher (Schwarz-Friesel, 2019). Dabei kommt es immer wieder zur Gamifizierung von Antisemitismus. Besonders zugespitzte Beispiele dafür sind antisemitische Anschläge wie das erwähnte Attentat an Jom Kippur 2019 in Halle. Der Täter hatte sich nicht nur auf Gaming-Plattformen radikalisiert, sondern auch Spielelemente in seine Tat eingebracht (Winkler, 2023) (► 23 | Terror).

Die Gamifizierung von Antisemitismus kann dazu beitragen, die Grenzen zwischen Digitalität und Offline-Welt zu verwischen. Sie kann, ebenso wie andere Referenzen auf digitale Spiele, an kulturelle Muster andocken und so auch eine nicht unerhebliche Rolle im Zuge antisemitischer Radikalisierungsprozesse einnehmen (Lakhani, 2021).

## Fazit

Die Formen des in Gaming-Kontexten auftretenden Antisemitismus sind nicht neu. Antisemitismus ist auch hier das altbekannte »Gerücht über die Juden« (Adorno, 2019 [1951], S. 125), bestehend aus Vorurteilen, Schuldabwehr und

Verschwörungsmythen. Allerdings kann festgestellt werden, dass Antisemitismus im Rahmen digitaler Spielkultur durchaus eine besondere Qualität aufweisen kann. Die Kombination des Erlebnisweltcharakters digitaler Spiele mit mangelhaften Moderationsprozessen sowie eine Normalisierung von Hass in Teilen digitaler Spielkultur gipfeln in besonderen Ausprägungen von Antisemitismus. Dieser wird zum einen häufig besonders offen kommuniziert, zum anderen tritt er auf neue Weise in Erscheinung. Das zeigt sich spätestens, wenn Antisemitismus in einer Form kommuniziert wird, die bildliche oder sprachliche Bezüge zum Gaming aufweist.

Der Antisemitismus im Kontext digitaler Spiele zeigt häufig Reaktionen auf Offline-Ereignisse, die mit gesamtgesellschaftlichen Anstiegen von Antisemitismus einhergehen. Umgekehrt findet Antisemitismus aus Gaming-Kontexten heraus und zieht höchst reale Folgen nach sich. Diese Bezüge zur nicht-digitalen Welt machen deutlich, dass Meldefunktionen in digitalen Spielen und auf Gaming-nahen Plattformen zwar notwendig sind, zugleich aber defizitär bleiben müssen. Antisemitismus ist »ein Chamäleon« (Schwarz-Friesel, 2019, S. 30). Er erscheint in immer neuen und camouflierten Formen, deren Aufdeckung zum Teil viel Wissen über Antisemitismus erfordert. Der Umgang mit ihm bedarf einer allgemeinen und umfassenden Aufklärung über Gefahren und Phänomene des Antisemitismus. Er muss zu diesem Zweck ebenso ernst genommen werden wie die Besonderheiten digitaler Spielkultur. Antisemitismus als ein zweitrangiges Problem zu behandeln, wird diesem Anspruch nicht gerecht.

## Referenzen

- Adorno, T. W. (2019). *Minima Moralia: Reflexionen aus dem beschädigten Leben*. Suhrkamp. (Originalausgabe 1951).
- Avalanche Software. (2023). *Hogwarts Legacy*. Warner Bros. Games. PC, PlayStation 5, Xbox Series.
- Beyer, N. (2. März 2023). Hogwarts Legacy analysiert: Ist das Rollenspiel tatsächlich antisemitisch und transfeindlich? *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/hogwarts-legacy-analysiert-antisemitisch-transfeindlich,3390390.html>.
- Condis, M. (2020). Hateful Games: Why White Supremacist Recruiters Target Gamers and How to Stop Them. In J. Reyman & E. Sparby (Hrsg.), *Routledge Studies in Rhetoric and Communication. Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression* (S. 143–159). Routledge.
- Davey, J. (2024). Extremism on Gaming(-adjacent) Platforms. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 95–109). Routledge.
- Digital Illusions CE (DICE). (2002). *Battlefield*. Electronic Arts. PC.
- Entwickler/-innen unbekannt. (o. D.) *KZ Manager*. O. P. Commodore 64.

- Geschke, D., Kläßen, A., Quent, M. & Richter, C. (2019). *#Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie: Eine bundesweite repräsentative Untersuchung*. Amadeu Antonio Stiftung.
- Heil, J. (2006). »Gottesfeinde« – »Menschenfeinde«: Die Vorstellung von jüdischer Weltverschwörung (13. Bis 16. Jahrhundert). Klartext Verlag.
- Huberts, C. (2021). Rechte Falschspieler:innen in Gaming Communities. In Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.), *Unverpixelter Hass: Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys* (S. 54–57). Amadeu Antonio Stiftung.
- id Software u. a. (1993). *Doom*. Bethesda Softworks u. a. Verschiedene Plattformen.
- Infinity Ward & Aspyr. (2003). *Call of Duty*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Institute for Economics & Peace. (2022). *Global Terrorism Index 2022: Measuring the Impact of Terrorism*. <https://www.economicsandpeace.org/global-terrorism-index/>.
- Ion Storm u. a. (2000). *Deus Ex*. Eidos Interactive u. a. Verschiedene Plattformen.
- Jürgens, P. (2021). Judenfeindliche Darstellungen in romantischen Märchen: Über Judenfiguren bei den Brüdern Grimm und Clemens Brentano. In S. Schüler-Springorum (Hrsg.), *Jahrbuch für Antisemitismusforschung* 30 (S. 42–68). Metropol.
- Konami. (1987). *Metal Gear*. Konami. Verschiedene Plattformen.
- Lakhani, S. (2021). *Video Gaming and (Violent) Extremism: An exploration of the current landscape, trends, and threats*. European Commission. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-02/EUIF%20Technical%20Meeting%20on%20Video%20Gaming%20October%202021%20RAN%20Policy%20Support%20paper\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-02/EUIF%20Technical%20Meeting%20on%20Video%20Gaming%20October%202021%20RAN%20Policy%20Support%20paper_en.pdf).
- Lamphere-Englund, G. (2024). Theories of Digital Games and Radicalization. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 32–56). Routledge.
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M. & Perrin, A. (2015). *Teens, Technology, and Friendships: Video games, social media and mobile phones play an integral role in how teens meet and interact with friends*. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>.
- Ludeon Studios. (2018). *RimWorld*. Ludeon Studios. PC.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. Mojang Studios u. a. Verschiedene Plattformen.
- National Alliance. (2002). *Ethnic Cleansing*. Resistance Records. PC.
- Resistance Records. (2006). *ZOG's Nightmare*.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Rowling, J. K. (1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Bloomsbury.
- Salzborn, S. (2019). *Globaler Antisemitismus: Eine Spurensuche in den Abgründen der Moderne*. Bundeszentrale für politische Bildung.
- Schlegel, L. & Kowert, R. (2024). Introduction: Extremism in Digital Gaming Spaces. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 1–8). Routledge.
- Schwarz-Friesel, M. (2019). *Judenhass im Internet: Antisemitismus als kulturelle Konstante und kollektives Gefühl*. Hentrich und Hentrich.
- Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed*. Ubisoft. PC, PlayStation 3, Xbox 360.
- Valve. (2000). *Counter-Strike*. Valve. PC u. a.
- Vaux, P., Gallagher, A. & Davey, J. (2021). *Gaming and Extremism: The Extreme Right on Steam*. Institute for Strategic Dialogue.

- Wheel Maker Studios. (2017). *Angry Goy*. RadicalAgenda. PC.
- Winkler, C. (2023). Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys. *Wissen schafft Demokratie: Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken*, 14, 78–89. <https://www.idz-jena.de/schriftenreihe/band-14-netzkulturen-und-plattformpolitiken>.
- Winkler, C. (2024). »WE RESPAWN IN JANNAH«: Zur islamistischen Aneignung digitaler Spielkultur. Violence Prevention Network.
- Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L. & Jaskowski, J. (2024). *Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen*. PRIF.
- Wippermann, W. (2012). *Heilige Hetzjagd: Eine Ideologieggeschichte des Antikommunismus*. Rotbuch.
- Witan Entertainment BV. (1999). *Moorhuhn*. Phenomedia AG u. a. Verschiedene Plattformen.
- Witting, T. (2013). Vergemeinschaftungsprozesse im Kontext digitaler Spiele. In D. Compagna & S. Derpmann (Hrsg.), *Soziologie. Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele: Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit* (S. 173–184). UVK-Verlagsgesellschaft.



Vít Šisler

Übersetzung aus dem Englischen von  
Jessica Hackenbroch

# 13 Islamophobie & Muslimfeindlichkeit

*In Delta Force oder Spring Break Fallujah spielt man einen amerikanischen Soldaten, dessen Aufgabe es ist, eine Mission zu erfüllen. Aber wie lautet die Mission? Terroristen, die arabisch aussehen, zu finden und zu »beseitigen«. In aktuellen Videospiele schießt man in der Regel auf arabische Personen oder Aliens.*

*Radwan Kasmiya, syrischer Videospieldentwickler, 2005  
[übersetzt aus dem Englischen]*

Im Jahr 2005 führte ich eine Forschung in Damaskus, der Hauptstadt Syriens, durch und interviewte den Videospieldentwickler Radwan Kasmiya. Nach dem Gespräch mit ihm begann sich mein tieferes Interesse an der Darstellung des Nahen Ostens und von arabischen sowie muslimischen Kulturen in Videospiele zu entwickeln. Damals war dieses Thema in der wissenschaftlichen Welt noch weitgehend unerforscht, seitdem ist aber eine beträchtliche Anzahl an akademischen Veröffentlichungen erschienen. Ziel dieses Kapitels ist es, zu analysieren, wie amerikanische und europäische Mainstream-Videospiele den Islam, muslimische und arabische Personen und andere ethnische Gruppen des Nahen Ostens darstellen. Die ersten beiden Teile des Kapitels konzentrieren sich zunächst auf Titel, die diese Personengruppen im Rahmen von »digitalem Orientalismus« und »Krieg gegen den Terror«-Erzählungen stereotypisieren. Der dritte Teil gibt einen kurzen Überblick über Videospiele, die offen rassistisch und anti-muslimisch sind. Abschließend befasst sich der vierte Teil

mit Games, die versuchen, bestehende Stereotypen zu überwinden und sich um eine authentischere Darstellung von muslimischen und arabischen Menschen bemühen. Dabei stellt sich heraus, dass Videospiele zwar häufig kulturelle Stereotypen verstärken, gleichzeitig aber auch das Potenzial haben, diese problematischen Darstellungen zu hinterfragen und zu untergraben. Darüber hinaus können bestimmte Games für schulisches und außerschulisches Lernen eingesetzt werden, um Empathie und vielfältigere Sichtweisen in Bezug auf ethnische und religiöse Minderheiten zu vermitteln.

## Stereotype Darstellung muslimischer und arabischer Kulturen

Es sollte berücksichtigt werden, dass Videospiele sich mit ihrer einseitigen Darstellung des Islam und der arabischen und muslimischen Kulturen in die ebenfalls einseitige Darstellung in Nachrichten und populären Medien einreihen (Karim, 2006; Wingfield & Karaman, 2001): Die vorherrschenden Präsentationen von arabischen und muslimischen Kulturen in europäischen und amerikanischen Medien bedienen sich nämlich meist stereotyper Verallgemeinerungen und Klischees. Wingfield und Karaman (2001) stellen hierzu fest, dass die arabische Welt, eigentlich ein Schauplatz mehrerer Weltreligionen mit zweiundzwanzig Ländern, einer Vielzahl ethnischer und sprachlicher Gruppen und einer jahrhundertelangen Geschichte, auf einige wenige vereinfachte Bilder reduziert wird.

In der Zeit nach den Anschlägen des 11. September 2001 hat sich dieses Schwarz-Weiß-Denken sowohl in den westlichen als auch in den arabischen Medien verstärkt. Forschungen (Karim, 2006) haben einige beunruhigende Erkenntnisse darüber zutage gefördert, wie muslimische Gruppen in den europäischen und amerikanischen Medien die Rolle des ›Fremden‹ einnehmen:

1. In den vorherrschenden Diskussionen werden die meisten Anhänger/-innen des Islam überwiegend als Bedrohung dargestellt.
2. Der Islam wird meistens mit Terrorismus in Verbindung gebracht.
3. Die Darstellung ›normaler‹ muslimischer Personen wird ausgeklammert.
4. Die Erzählung basiert häufig von vornherein auf sozialen und kulturellen Konflikten.

Digitale Spiele scheinen die oben genannten Stereotypen und Klischees offensichtlicher zu bedienen als andere Medienformen. Vereinfachte Darstellungen

werden in Videospiele tendenziell in einer direkteren und offensichtlicheren Form abgebildet, was zum Teil daran liegt, dass Games in Kulturdiskursen als weniger bedeutsam angesehen und daher seltener kritisch hinterfragt werden (Reichmuth & Werning, 2006).

## **Einfluss auf politische und kulturelle Haltungen der Spieler/-innen**

Es gibt bereits eine begrenzte, wenn auch wachsende Anzahl an Forschung zur Wirkung von Games auf die politische und kulturelle Einstellung ihrer Konsumentinnen und Konsumenten. Anhand von Experimenten wurde untersucht, wie das Spielen von Games, die unterschiedliche Darstellungen verschiedener ethnischer und religiöser Gruppen enthalten, die Haltung der Spielenden gegenüber diesen Gruppen im wirklichen Leben verändert. Insgesamt deutet die Forschung darauf hin, dass es einen Zusammenhang zwischen Gaming und der Veränderung von politischen und kulturellen Ansichten gibt, was bedeutet, dass Videospiele die Art und Weise beeinflussen können, wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen und bewerten (Kolek et al., 2023).

Insbesondere fanden mehrere Studien einen Zusammenhang zwischen dem Spielen von Action-Titeln, in denen arabische und muslimische Personen als Terrorist/-innen dargestellt werden, und der Entwicklung von antiarabischen Haltungen und Islamophobie (Saleem & Anderson, 2013). Gleichzeitig fand man heraus, dass das Konsumieren von Videospiele, die sich auf eine kritische und vielfältigere Weise mit ethnischen Stereotypen beschäftigen, ebenfalls eine kritische Auseinandersetzung bei den Spielenden fördert – besonders, wenn viele unterschiedliche Perspektiven und Sichtweisen im Spielgeschehen berücksichtigt werden (Kolek et al., 2021). Die Anzahl der Studien ist zu gering, um eindeutige Schlussfolgerungen zu ziehen, doch die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Videospiele sowohl das Potenzial haben, negative ethnische und religiöse Stereotypen zu verstärken, als auch, diese aktiv infrage zu stellen. Die folgende Analyse der Darstellung von muslimischen und arabischen Personen in Videospiele basiert daher auf der Annahme, dass ebendiese Darstellungen von großer Bedeutung sind: Sie können einen erheblichen Einfluss auf die westliche Wahrnehmung des Nahen Ostens, des Islam und von muslimischen Menschen ausüben.

## Digitaler Orientalismus

Viele Games wie z.B. *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989), *Arabian Nights* (Krisalis, 1993) oder *Prince of Persia: The Lost Crown* (Ubisoft, 2024) vermitteln eine Art ›Fantasy-Darstellung‹ des Nahen Ostens, indem sie vermeintlich historische Elemente verwenden, um einen bestimmten Eindruck vom ›Orient‹ zu vermitteln. Zu diesen Elementen gehören Motive wie Turbane, Krummsäbel und Kamele, Figuren wie Kalifen, Dschinns und Bauchtänzerinnen oder Orte wie Wüsten, Basare und Harems. In der Regel drehen sich die Handlungen um ungerechtfertigte Gefangenschaften, die Entführung und Rettung von Frauen oder die Ermordung böser Wesire. Für mittelalterliche Fantasy-Settings sind solche Erzählungen üblich. Werden derartige Bilder allerdings immer wieder in Bezug auf den Nahen Osten wiederholt, verstärken sie die bestehenden negativen Stereotypen von willkürlicher Grausamkeit und Barbarei nur noch weiter.

Edward Said (1978) bezeichnet die lange Tradition falscher und romantisierter Bilder des Nahen Ostens innerhalb der westlichen Kultur als ›Orientalismus‹. Diesen benennt er als Quelle der fehlerhaften kulturellen Darstellungen, die die Grundlage des westlichen Denkens über ›den Osten‹ bilden. Laut Said dient dieser Orientalismus gar als indirekte Rechtfertigung für die kolonialen und imperialistischen Bestrebungen der europäischen Mächte und der USA im Nahen Osten. Auf ähnliche Weise vermitteln viele der oben genannten Spiele den Nahen Osten als ein Stereotyp aus *Tausendundeiner Nacht*: Als einen Ort ohne eigene Geschichte, der weder real existiert noch Einfluss oder Bedeutung für unsere Gegenwart hat oder jemals hatte.

## Der Krieg gegen den Terror

Der Nahe Osten ist auch ein beliebter virtueller Kriegsschauplatz. Action-Titel wie *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004), *KumaWar* (Kuma, 2004), *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019) oder *Six Days in Fallujah* (Highwire Games, 2023) spielen im Nahen Osten oder in vordergründig anonymen, aber offensichtlich nahöstlichen Settings. Spielende übernehmen in der Regel die Kontrolle über US-amerikanische Einheiten oder Bündnistruppen, während die feindlichen Streitkräfte vom Computer gesteuert werden. Der Feind wird durch eine Reihe von stereotypischen Eigenschaften dargestellt, die sich auf die arabische oder muslimische Bevölkerung beziehen sollen – etwa Kopfbedeckungen, weite Kleidung, oder eine dunkle Hautfarbe. In vielen Fällen

werden die Gegner/-innen im Spiel als internationale Terroristen und/oder islamistische Extremisten beschrieben.

Nach den Anschlägen vom 11. September 2001 wurden mehrere Videospiele zur Rechtfertigung des ›Krieges gegen den Terror‹ genutzt, wie z.B. *Kuma\War* (Kuma, 2004), ein ▶ [Ego-Shooter](#)-Spiel, das auf realen Kampagnen der US-Armee, hauptsächlich im Rahmen des Irakkrieges, basiert. Jeden Monat gab es neue Missionen, die sich auf damals aktuelle Operationen bezogen, stets mit arabischen oder afghanischen Terroristen oder Aufständischen als Gegnerfiguren.

Wenn ein Videospiele in einem bestimmten Land des Nahen Ostens angesiedelt ist und einen realen Konflikt nacherzählt, verändert es das Verständnis und die Beurteilung geschichtlicher Begebenheiten, da komplexe politische Beziehungen in einen stark vereinfachten Rahmen gesetzt werden. Die Militarisierung von Videospiele verstärkt den Kontrast zwischen dem ›guten Ich‹ und dem ›bösen Anderen‹ und bietet keinerlei tiefergehende Erklärungen oder Gründe für die bestehenden Konflikte (▶ [14 | Militarismus](#)). Wichtig hervorzuheben ist außerdem, dass die Perspektive der in den Konflikten gefangenen Zivilisten, insbesondere die der Frauen und Kinder, in diesen Videospiele in der Regel keinerlei Beachtung findet.

Ein Beispiel hierfür ist *Six Days in Fallujah*, das von den Entwicklerinnen und Entwicklern als ›taktischer Shooter‹ angekündigt wurde, der ›wahre Geschichten‹ von Marines, Soldatinnen und Soldaten sowie irakischen Zivilistinnen und Zivilisten aus dem Irakkrieg nachstellen solle (Elassar, 2021). Ort des Geschehens ist hier die zweite Schlacht von Fallujah, eine der tödlichsten Schlachten des Krieges, die über 800 zivile Opfer forderte (Marqusee, 2005). Nach Angaben der Entwickler/-innen waren sowohl US-Soldatinnen und -Soldaten als auch irakische Bürgerinnen und Bürger an der Entwicklung des Spiels beteiligt und es soll ▶ [Gameplay](#) und dokumentarische Interviews verwenden, um diese Ereignisse auf authentische und respektvolle Weise darzustellen (Highwire Games, 2021). Bislang ist das Spiel nur im ▶ [Early Access](#) verfügbar, es ist also schon spielbar, aber noch nicht fertiggestellt. Eine Mission, in der die Perspektive der Bevölkerung mit einbezogen wird, gibt es bislang nicht.

Das Spiel stieß seitdem auf breite Kritik, insbesondere von zivilen Überlebenden und Veteranen des Irakkrieges. So äußerte beispielsweise Najla Bassim Abdulelah, die während des Krieges aufgewachsen ist, Bedenken, ein reales Ereignis, bei dem Menschen gelitten haben und gestorben sind, in ein Videospiele zu verwandeln. Sie sei empört darüber, dass Menschen wie sie immer noch

unter den Folgen des Krieges leiden, während andere ein Spiel über solche Schicksale aus Spaß konsumieren oder sogar Geld daran verdienen (Elassar, 2021). Der Council on American-Islamic Relations, die größte US-amerikanische Organisation und Interessenvertretung für muslimische Bürgerrechte, kritisierte *Six Days in Fallujah*, weil es zu einer anhaltenden Kultur der verallgemeinernden, rassistischen und entmenschlichenden Darstellung arabischer, muslimischer und nahöstlicher Kulturen in allen Unterhaltungsmedien beitrage (Allison, 2021).

Wie Höglund (2008) argumentiert, machen Ego-Shooter-Kriegsspiele den Nahen Osten zu einer immerwährenden militärischen Grenze, an der der Konflikt zwischen der amerikanischen Demokratie und dem islamischen Terrorismus auf unbestimmte Zeit ausgetragen wird. Dadurch wird der Krieg von einer extremen und ungewöhnlichen Maßnahme in einen Zustand der Normalität verwandelt. In den oben erwähnten Spielen, so Höglund, erscheine die Kriegsführung, wie sie von internationalen Soldat/-innen im Nahen Osten durchgeführt wird, nicht mehr wie ein politisch problematisches und teures Durcheinander an Ressourcen, sondern stattdessen als Teil der natürlichen Ordnung (Höglund, 2008).

## Antimuslimische Games

Jenseits der Mainstream-Spiele gibt es mehrere Titel, die unmittelbar mit rassistischen und antimuslimischen Gedanken und Absichten entwickelt wurden. In *Muslim Massacre* (Vaughn, 2008) beispielsweise ist es das Ziel der Spielenden, alle muslimischen Personen zu töten, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, dabei die Kontrolle über einen amerikanischen Helden zu übernehmen und die muslimische Ethnie mit einem Arsenal der zerstörerischsten Waffen der Welt auszulöschen (Rafei, 2008).

Ein weiteres spezifisches Beispiel für ein konkret antimuslimisches Game ist *Minarett Attack* (Segert, 2009), ein Online-Spiel, das im Rahmen der Schweizer ›Anti-Minarett-Kampagne‹ gestartet, später in *Moschee baba* (dt.: Tschüss, Moschee) umbenannt und in Österreich von der rechtsgerichteten politischen Partei FPÖ veröffentlicht wurde. Spielende schießen auf Cartoon-Muezzins, die zum Gebet rufen, oder gleich gesamte Minarette, also Türme der Moscheen. Anas Schakfeh, der Vorsitzende der islamischen Gemeinde Österreichs, bezeichnete das Spiel als zutiefst geschmacklos und als eine Quelle religiösen Hasses und von Fremdenfeindlichkeit (*Al Jazeera*, 2010).

## Stereotype hinterfragen

Videospiele haben durchaus das Potenzial für eine vielseitige und sensible Darstellung von nahöstlichen Kulturen. Die *Civilization*-Reihe von Sid Meier (seit 1991) ist ein gutes Beispiel dafür. In den Strategie-Titeln können die Spielenden verschiedene Zivilisationen auswählen und im Laufe von Tausenden von Jahren virtueller Geschichte Städte bauen, Handelsrouten einrichten und mit anderen Kulturen auf diplomatischer oder militärischer Basis interagieren. *Civilization 3: Conquests* (Firaxis Games, 2003) hat sogar ein historisches Szenario des Nahen Ostens eingeführt, in dem die Rolle eines muslimischen Herrschers eingenommen werden kann, inklusive weiterführender Informationen zur islamischen Welt und deren Beitrag zu den Wissenschaften. Die Reihe bildet eine der wenigen Ausnahmen, in denen arabische und muslimische Personen weder als Feinde noch in orientalistischer Manier dargestellt werden, sondern eine mögliche virtuelle Verkörperung des Spielers oder der Spielerin selbst darstellen.

Ein weiteres Beispiel ist die Reihe *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007), die sich der möglichst realistischen Darstellung historischer Epochen verschrieben hat. Der erste Ableger, *Assassin's Creed*, spielt im Nahen Osten zur Zeit der Kreuzzüge des späten 12. Jahrhunderts und stellt das mittelalterliche Damaskus, Jerusalem und Akkon nach. Held des Spiels ist Altaïr, der aus einer christlich-muslimischen Beziehung abstammt, wobei seine persönliche religiöse Zugehörigkeit eine offene Frage bleibt. *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux, 2023) spielt im Bagdad des 9. Jahrhunderts, während des Goldenen Zeitalters des Islam. Die Geschichte folgt Basim Ibn Ishaq, dem Sohn des Architekten der Großen Moschee von Samarra. Der Titel wurde nicht nur für seine historisch korrekte Nachbildung des mittelalterlichen Bagdads gelobt, sondern auch für seine authentische Darstellung der arabischen Kultur. Ein irakischer Spieler schrieb dazu, dass *Mirage* wahrheitsgetreu von einem Ort erzähle, der ansonsten von falschen Darstellungen geplagt werde (Aliko, 2023).

In den letzten Jahren haben sich arabische und muslimische Entwickler/-innen über die stereotypischen und falschen Darstellungen arabischer und muslimischer Kulturen innerhalb der globalen Videospielproduktion geäußert. Im Jahr 2018 hielt Osama Dorias auf der jährlichen Game Developers' Conference (GDC) in San Francisco einen bahnbrechenden Vortrag mit dem Titel »A How-To Guide for Muslim Representation in Video Games« (dt.: Ein Leitfaden für die Darstellung muslimischer Kulturen in Videospielen). Sein Vortrag wurde von Vielen in der Gamesbranche gelobt und zum besten Vortrag des

Jahres gewählt, was zeigt, wie notwendig sein Beitrag war und wie persönlich verletzend falsche Darstellungen sein können. Außerdem könnte er ein Signal senden, dass sich der Umgang der Videospelindustrie mit der Darstellung des Islam sowie muslimischer, arabischer und anderer ethnischer Gruppen im Nahen Osten verändern muss.

Positiv anzumerken sind die vielen kulturell sensiblen Darstellungen von arabischen und muslimischen Menschen, die man in dem aufstrebenden **► Genre der ► Indie-Games** finden kann. *Bury me, my Love* (Pixel Hunt, 2017) und *Path Out* (Causa Creations, 2017) sind Spiele, die von realen Ereignissen aus dem syrischen Bürgerkrieg und der anschließenden humanitären und Migrationskrise inspiriert sind. *Bury me, my Love* erzählt die Geschichte der syrischen Geflüchteten Nour, die sich auf eine gefährliche Reise begibt, um in Sicherheit zu gelangen. Spielende schlüpfen in die Rolle ihres Ehemanns Majd, der gezwungen ist, zurückzubleiben und nur über sein Smartphone mit seiner Frau kommunizieren kann. Das Spiel besteht aus dem Lesen von Sofortnachrichten und der Auswahl von Antwortmöglichkeiten. Die Geschichte hat mehrere Enden, die von den Entscheidungen der Spielenden, aber auch von unvorhersehbaren Ereignissen abhängen. Das Geschehen läuft in Echtzeit ab, was ein Gefühl von Realismus, vom Eintauchen in die Geschichte und der emotionalen Bindung noch verstärkt. *Bury me, my Love* hat mehrere Preise gewonnen und wurde von der Kritik gelobt, vor allem wegen der Betonung von Liebe und Hoffnung im Angesicht ›zunehmender Dunkelheit‹ (Meer, 2019). Der Titel vermenschlicht die Geschichten hinter den medialen Darstellungen von Geflüchteten und schafft Raum zum Nachdenken. Gleichzeitig verdeutlicht es das Potenzial von Videospelen, ein tieferes Verständnis zu fördern, Menschen und Kulturen zu verbinden und uns dabei zu helfen, die Welt, in der wir leben, aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten.

## Abschließende Bemerkungen

Viele Mainstream-Spiele halten schädliche Vorstellungen aufrecht, vereinfachen komplexe Konflikte zu stark und verstärken orientalistische Stereotypen. Diese Darstellungen, ob in Form von ›digitalem Orientalismus‹ in Fantasy-Settings oder ›Krieg gegen den Terror‹-Erzählungen in modernen Militärspielen, haben potenzielle Folgen für die reale Welt, da sie die Wahrnehmung und Haltung der Spielenden gegenüber muslimischen und arabischen Menschen prägen können. Games, die sich um eine ausgewogene, vielfältige und kulturell

sensible Darstellung bemühen, wie die *Civilization*- und die *Assassin's Creed*-Reihe sowie Indie-Titel wie *Bury Me, My Love*, zeigen jedoch, dass es möglich ist, ein fesselndes Videospiel zu entwickeln und dabei gleichzeitig kulturelle Vielfalt und Tiefgründigkeit zu respektieren.

Intensivierte Forschung zur Verbindung zwischen Spielinhalten und veränderten politischen und kulturellen Haltungen betont die Bedeutung dieser Themen. Videospiele haben als mächtiges und einflussreiches Medium das Potenzial, Vorurteile und Stereotypen entweder zu verstärken oder aber zu widerlegen. Dies unterstreicht die Verantwortung, die die Industrie bei der Gestaltung kultureller Erzählungen und der Förderung des interkulturellen Verständnisses trägt. Darüber hinaus sollte das Potenzial von Videospielen als Bildungsinstrument zur Förderung von Empathie und einem vielschichtigen kulturellen Verständnis nicht übersehen werden.

Während sich das Medium weiterentwickelt und reift, ist es von entscheidender Bedeutung, dass sich Entwickler/-innen, Kritiker/-innen und Spielende gleichermaßen in den laufenden Dialog einbringen und gemeinsam daran arbeiten, eine offenere und kulturell reichhaltigere Gaminglandschaft zu schaffen.

## Anmerkungen

Dieses Kapitel basiert auf den folgenden bereits veröffentlichten Studien: Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies* 11(2): 203–220; Šisler, V. (2014). From KumaWar to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games. In H. Campbell & G. P. Grieve (Eds.), *Playing with Religion in Digital Games* (pp. 109–133). Indiana University Press; and Šisler, V. (2023). Theoretical and Methodological Framework for Studying Video Games and Orientalism. *CyberOrient* 17(2): 4–56.

## Referenzen

- Al Jazeera*. (2010, September 2). Fury in Austria at anti-mosque game. *Al Jazeera*. <https://www.aljazeera.com/news/2010/9/2/fury-in-austria-at-anti-mosque-game>.
- Aliko, J. (24. Oktober 2023). Why Assassin's Creed Mirage's Baghdad setting means so much to me as an Iraqi gamer. *GamesRadar*. <https://www.gamesradar.com/why-assassins-creed-mirages-baghdad-setting-means-so-much-to-me-as-an-iraqi-gamer/>.
- Allison, I. (8. Oktober 2021). CAIR, Veterans For Peace Repeat Call on Xbox, Sony PlayStation, and Valve-Steam to Not Host Arab Murder Simulator Six Days in Fallujah. *Cair*. [https://www.cair.com/press\\_releases/cair-veterans-for-peace-repeat-call-on-xbox-sony-playstation-and-valve-steam-to-not-host-arab-murder-simulator-six-days-in-fallujah/](https://www.cair.com/press_releases/cair-veterans-for-peace-repeat-call-on-xbox-sony-playstation-and-valve-steam-to-not-host-arab-murder-simulator-six-days-in-fallujah/).

- Brøderbund. (1989). *Prince of Persia*. Brøderbund. PC.
- Causa Creations. (2017). *Path Out*. Causa Creations. PC.
- Elassar, A. (9. Oktober 2021). Iraq's Bloodiest Battle Will Be a Video Game: »Six Days in Fallujah« Is an Arab Murder Simulator, Critics Say. Developers Argue It Teaches History. *CNN*. <https://edition.cnn.com/2021/10/09/us/six-days-in-fallujah-iraq-video-game/index.html>.
- Firaxis Games. (2003). *Civilization 3: Conquests*. Atari Interactive. PC.
- Highwire Games. (2023). *Six Days in Fallujah*. Victura. PC.
- Höglund, J. (2008). Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. *Game Studies* 8(1). <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>.
- Infinity Ward. (2019). *Call of Duty: Modern Warfare*. Activision Publishing. PC.
- Karim, H. (2006). American Media's Coverage of Muslims: The Historical Roots of Contemporary Portrayals. In E. Poole & J. Richardson (Hrsg.), *Muslims and the News Media* (S. 116–127). Tauris.
- Kolek, L., Lopovik, I., Šisler, V., van Oostendorp, H., & Brom, C. (2023). Video Games and Attitude Change: A Meta-Analysis. *Contemporary Educational Psychology*, 75, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102225>.
- Kolek, L., Šisler, V., Martinková, P., & Brom, C. (2021). Can Video Games Change Attitudes Towards History? Results from a Laboratory Experiment Measuring Short- and Long-Term Effects. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(5), 1348–1369. <https://doi.org/10.1111/jcal.12575>.
- Krisalis. (1993). *Arabian Nights*. Krisalis. PC.
- Kuma. (2004). *Kuma/War*. Kuma Reality Games. PC.
- Marqusee, M. (10. November 2005). A Name That Lives in Infamy. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/world/2005/nov/10/usa.iraq>.
- Meer, A. (15. Januar 2019). Wot I Think: Bury Me, My Love. *Rock, Paper, Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/bury-me-me-love-review-pc>.
- Pandemic Studios. (2004). *Full Spectrum Warrior*. THQ et al. PC.
- Pixel Hunt. (2017). *Bury me, my Love*. Plug In Digital. iOS.
- Rafei, R. (15. September 2008). MIDDLE EAST: »Muslim massacre« game stirs debate. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/blogs/babylon-beyond/story/2008-09-15/middle-east-muslim-massacre-game-stirs-debate>.
- Reichmuth, P., & Werning, S. (2006). Pixel Pashas, Digital Djinnns. *ISIM review*, 18, 46–47. ISIM.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.
- Saleem, M., & C. A. Anderson. (2013). Arabs as terrorists: Effects of stereotypes within violent contexts on attitudes, perceptions, and affect. *Psychology of Violence* 3(1): 84–99.
- Segert, A. (2009). *Minarett Attack*. Alexander Segert. Flash.
- Ubisoft. (2024). *Prince of Persia: The Lost Crown*. Ubisoft Entertainment. PC.
- Ubisoft Bordeaux. (2023). *Assassin's Creed Mirage*. Ubisoft. PC.
- Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed*. Ubisoft. PC.
- Vaughn, Eric. (2008). *Muslim Massacre*. Eric Vaughn. PC.
- Wingfield, M., & Karaman, B. (2001). Arab Stereotypes and American Educators. *ADC and Education*. [http://www.adc.org/arab\\_stereo.pdf](http://www.adc.org/arab_stereo.pdf).

# 14 Militarismus

Die Schemen von vier vermutlich männlichen Soldaten verschwimmen samt ihrer Kampfmontur mit den kahlen Bäumen und Wurzeln eines von hellweißem Licht durchfluteten Waldes. Die Montage ist das Motiv eines Werbeplakats, in dessen Mitte ein Schriftzug platziert ist: »Mehr Open World geht nicht« (Abb. 1).

Obwohl ›Open World‹ ein Begriff aus dem Game-Design ist, der eine größtenteils frei begehbare Spielumgebung bezeichnet, wird hier kein Videospiegel

- **Abb. 1** Das Werbeplakat „Mehr Open World geht nicht!“ der Bundeswehr anlässlich der Gamescom 2018, aufgenommen in Köln (Quelle: Private Aufnahme / Felix Zimmermann)



- **Abb. 2** Das Werbeplakat „Multiplayer at its best!“ der Bundeswehr anlässlich der Gamescom 2018, aufgenommen in Köln (Quelle: Private Aufnahme / Felix Zimmermann)



beworben. Das Plakat ist vielmehr Teil eines – umstrittenen – Auftritts der Bundeswehr bei der Fachmesse Gamescom in Köln im Jahr 2018. Ziel des Auftritts war es, wie ein Sprecher der Bundeswehr in einem Interview äußerte, junge Erwachsene im Umfeld der Spielemesse zum Nachdenken anzuregen, wofür sie ihre Zeit und ihre Zukunft einsetzen wollten (HORIZONT Online & dpa, 2018). Die Kampagne stelle die Sinnfrage: »Echte Kameradschaft statt Single-Player-Modus?« (ebd.). Ein weiteres Bundeswehr-Plakat, das ebenfalls die Schemen männlicher Soldaten zeigt, dieses Mal in rote Sonnenstrahlen getaucht und mit einem schwer bewaffneten Fahrzeug eine Straße patrouillierend, trägt dementsprechend den Slogan: »Multiplayer at its best« (Abb. 2).

Durch die inhaltliche und ästhetische Ausrichtung ihrer Rekrutierungsmaßnahmen an Videospiele erhofft sich die Bundeswehr verstärkten Zulauf. Sie folgt dabei dem Vorbild des US-amerikanischen Militärs, das seit Jahrzehnten spezifisch (männliche) Spielende anzusprechen versucht – und das nicht nur über Werbekampagnen. Vielmehr ist das Militär mit dem Videospiele seit den Anfängen des Mediums auf vielen Ebenen eng verwoben – eine Symbiose, die im Folgenden ergründet werden soll.

## Die Herausbildung des Military-Entertainment Complex

Eines der ersten Videospiele der Geschichte, *Spacewar!*, wurde 1962 von Studierenden des MIT auf vom US-Militär finanzierten Computern programmiert (Blackburn, 2020; Hammar & Woodcock, 2019). Bald schon entwickelte das US-Militär nicht nur Hardware-Technik, sondern sah in den Software-Produkten ziviler Unternehmen ein potenzielles Trainingswerkzeug.

In den 1980er-Jahren wurde die Spielefirma Atari, die mit ihren Produkten den Heimkonsolenmarkt prägte, von der U.S. Army beauftragt, die Panzersimulation *Battlezone* (Atari, 1980) als Trainingssoftware zu modifizieren. Zwei Jahre später benutzten die Airforce und die Marines den *Microsoft Flight Simulator* (Sublogic, 1982) für Ausbildungszwecke (Blackburn, 2020; Chapman, 2015).

Im Zuge der rasanten technischen Fortentwicklung von 3D-Grafik-**Engines** in den 1990er-Jahren, verstärkte das US-Militär seine Bemühungen, kommerzielle Videospiele für seine Zwecke anzupassen. 1993 erschien mit *Doom* (id Software) einer der bis heute bekanntesten und einflussreichsten **First-Person-Shooter**, der durch das Marine Corps Modeling and Simulation Management Office abgewandelt wurde: Aus dem fantastischen Szenario mit Dämonen aus

der Hölle wurde ein an reale Einsätze angelehntes Szenario, das unter anderem eine Mission im Balkan beinhaltet und unter dem Namen *Marine Doom* (MCMSMO, 1996) viele Jahre zum Training eingesetzt wurde (Blackburn, 2020; Chapman, 2015). Eines der bis heute für die militärische Rekrutierung wichtigsten und erfolgreichsten Videospiele wurde 2002 an einer Universität der U.S. Navy entwickelt: Der patriotische Online-Taktik-Shooter *America's Army* (MOVES Institute, 2002) kann kostenlos heruntergeladen werden und erhält bis heute regelmäßig neue Inhalte sowie grafische Verbesserungen.

Für die Wechselwirkungen, die durch die überlappenden Interessen von Militär und Unterhaltungsindustrie entstehen, hat sich der Begriff *Military-Entertainment Complex* (Militär-Unterhaltungs-Komplex, kurz MEC) etabliert (Andersen & Mirrlees, 2014; Andiloro, 2017; Chapman, 2015; Pötzsch & Hammond, 2016; Robinson, 2016). Für die Spieleindustrie ist der Vorteil dieser engen Beziehung, abgesehen von der Sicherstellung der Projektfinanzierung, eine Stärkung des Vermarktungsarguments ›Realismus‹: Military Shooter, die mit einer (vermeintlich) authentischen Darstellung von Militäreinsätzen werben, sind äußerst beliebt und führen regelmäßig die Verkaufscharts an, auch in Deutschland.

Der Military Shooter als ein Produkt des MEC verspricht, die Erfahrung eines Kampfeinsatzes über Setting, Grafik, Sound und [▶ Gameplay](#) zu simulieren und erlebbar zu machen. Doch was wird dabei unter Realismus verstanden, wessen und welche Realitäten werden ins Zentrum gerückt und reproduziert? Videospiele sind immer auch ein Spiegel für gesellschaftspolitische Vorstellungen und Überzeugungen – und können diese gleichzeitig beeinflussen. Zwar gilt das ebenso für andere Medien, doch nur Videospiele ermöglichen über das aktive Miteinbeziehen der Spielenden ein Ausleben und Mitgestalten ideologischer Konzepte. Gerade, wenn Videospiele zeitgenössische Kriege und Konflikte nachstellen oder imitieren und dabei die Grenze zwischen Zuschauen und Teilnehmen verschwimmt, ist es wichtig zu untersuchen, welche Weltanschauungen dabei vorherrschend sind.

## Call of Duty

Als beispielhaft für den MEC kann man die Military Shooter der *Call-of-Duty*-Serie ansehen, die für den Publisher Activision seit 2003 von unterschiedlichen Teams entwickelt werden. Das mittlerweile über 20 Titel umfassende Franchise ist eines der größten; einzelne Titel der Reihe verkauften sich über 30 Millionen

Mal. Immer wieder wird über das Marketing die »Authentizität« der Spiele hervorgehoben, die durch Kooperationen mit militärischen Beratern und sogar mit Waffenherstellern untermauert wird (Hammar & Woodcock, 2019).

Die meisten Titel der *Call-of-Duty*-Serie haben eine umfangreiche [▶ Einzelspieler-Kampagne](#), in der man als Spieler\*in in die Rolle von einem oder mehreren Charakteren schlüpft. Die Handlung ist vorgegeben und ihr Verlauf lässt sich nicht beeinflussen. Während die Spielereihe ihre Szenarien zunächst im Zweiten Weltkrieg verortete, siedelten spätere Titel ihre fiktiven Geschichten in einer (alternativen) Gegenwart oder der Zukunft an.

So erleben die Spielenden in *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games & Raven Software, 2017) den Einfall in der Normandie 1944 aus der Sicht eines US-amerikanischen Soldaten. Weitere Missionen haben als Schauplatz unter anderem Paris, Aachen, die Brücke von Remagen und das KZ-Außenlager Schlieben-Berga. *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2019) schildert die Jagd der CIA und der SAS, einer real existierenden Spezialeinheit der britischen Armee, auf eine terroristische Verbindung namens Al-Qatala, deren Anführer im (fiktiven) Land Urzikstan im Kaukasus operiert. In *Call of Duty: Infinite Warfare* (Infinity Ward, 2016) haben sich in ferner Zukunft die Nationen der Welt zusammengeschlossen und die United Nations Space Alliance (UNSA) gegründet. Als Commander Nick Reyes, Pilot einer Spezialeinheit, verteidigen die Spielenden die Erde gegen die Settlement Defense Front (SDF), die sich als Fraktion auf dem Mars formiert hat.

Die Handlung in unterschiedlichen Epochen spielen zu lassen, kann mehrere Auswirkungen darauf haben, wie Spielende Krieg wahrnehmen. Die vermeintlich historischen Settings, die – wie bereits erwähnt – als realistisch vermarktet werden, sind eine Interpretation von Geschichte aus einer ganz bestimmten Perspektive, die aber als allgemeingültig und alleinig richtig dargestellt wird. So werden beispielsweise in *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch & Raven Software, 2010) die amerikanischen Interventionen in Kuba und Vietnam als notwendige Reaktionen auf die existenzielle Bedrohung durch eine globale Verschwörung kommunistischer Supermächte umgedeutet.

Nachträglich wird eine Rechtfertigung historischer Ereignisse vorgenommen, die von einem unterkomplexen Gut-Böse-Schema geprägt ist: Der staatszentriert geführte bewaffnete Kampf richtet sich gegen Feindbilder aus dem Kalten Krieg oder, vor allem nach den Anschlägen am 11. September 2001, gegen Gruppierungen aus dem Mittleren Osten, die in den Spielen als »Extremisten«, »Militante« oder »Terroristen« bezeichnet werden. Es wird das rassistische

und islamfeindliche Bild von ›Schurkenstaaten‹ kreiert (► 13 | **Islamophobie**), die jenseits der Grenzen von Vernunft und Diplomatie agieren und denen deswegen nur mit Gewalt begegnet werden kann (Hammar et al., 2023; Martino, 2012) – wenn man auf Feinde nicht schießen möchte, bleibt nur die Option, nicht weiterzuspielen.

Die Ausflüge der Serie in eine mögliche Zukunft wiederum vermitteln zum einen, dass Krieg überzeitlich und unausweichlich ist – selbst, wenn die Erde vereint ist, bildet sich auf dem Mars eine den Frieden bedrohende Fraktion. Zum anderen wird hier die Vorstellung vom High-Tech-Krieg auf die Spitze getrieben. Futuristische Waffen und Ausrüstung sind die Fortschreibung von Drohnen und ferngesteuerten Waffensystemen, die in den *Call of Duty*-Spielen als präzise, risikoarm und erfolgreich dargestellt werden (Jarvis & Robinson, 2019). Auffällig wenig wird von der Zivilbevölkerung erzählt, die in tatsächlichen Kriegen immer wieder in großer Zahl durch – auch von westlichen Demokratien legitimierte – Bombenangriffe getötet wird.

## Heroismus und Militarisierung

Die *Call-of-Duty*-Reihe hat mit anderen Military Shootern des MEC gemein, dass der Avatar, die Spielfigur, die die Spielenden steuern, bis auf wenige Ausnahmen männlich und *weiß* ist – und im Alleingang heroische Taten vollbringt: ein Elitekämpfer, der vor allem durch seine Waffen spricht (tatsächlich bleibt der Protagonist in manchen Titeln auch in Zwischensequenzen stumm) (► 10 | **Rassismus**).

Die Spieleentwicklerin Meghna Jayanth (2021) definiert den »white protagonism«, *weißen* Protagonismus, als eine tief mit dem Design von Videospiele verwurzelte Tendenz und Idee: Der einsame *weiße* Held, der alleinig die Welt retten kann, hat die moralische – und oft staatliche – Rechtfertigung, diese mit brutalsten Mitteln zu erobern und zu unterwerfen. Eine Fantasie, die nach Jayanth eine Reflexion der realweltlichen Fantasien ist, die den Kolonialismus prägten, sowie gleichzeitig eine Illusion von Handlungsmacht, die Individuen in einer spätkapitalistischen Welt oft fehle. Heroismus in Military Shootern ist demnach die Fortschreibung einer Vorstellung von Maskulinität, die gewaltvoll nicht nur eine Machtposition einnimmt, sondern sich zu dieser berufen fühlt (oder vom Staat berufen wird) und deren Verteidigung als selbstverständlich betrachtet (► 9 | **Misogynie**).

Es ist ein »hilfloser Traum« (Klengel et al., 2024, S. 206), der den Spielenden eine mögliche Flucht aus unserer komplexen Realität verspricht, aber kein harmloser: Die simplen (und gewaltvollen) Lösungen, die Military Shooter transportieren, verherrlichen militärische Stärke, Maßnahmen und Technologien. Sie können als Konsequenz den sozialen und politischen Militarisierungsprozess einer Gesellschaft vorantreiben, in dem diese zunehmend den Einsatz von Gewalt wie auch die Unterstützung des Militärs als unkontrovers wahrnimmt. Die ständige Anwesenheit einer Bedrohung wird akzeptiert und es wird etabliert, »welches Leben erhaltenswert ist und welches Leben es wert sein wird, betrauert zu werden. Solche Ansichten über das Leben durchdringen und rechtfertigen implizit gegenwärtige Kriege.« (Butler, 2009, S. 53, Übersetzung).

## Propaganda und Gamifizierung des Krieges

Dem MEC entspringend, weist der Military Shooter also viele Merkmale von Propaganda auf wie Stereotypisierung, Verherrlichung von Autorität, Selbstopferung und die Dämonisierung des Feindes (Andiloro, 2017; Schulzke, 2016). Durch die behauptete Authentizität und die wechselseitigen Kooperationen verschwimmen die Grenzen zwischen Spiel und Krieg, zwischen Militär und Unterhaltungsindustrie im MEC zunehmend. (Staats-)Gewalt wird über die technisch eindrucksvollen Spektakel der Military Shooter konsumierbar gemacht und normalisiert, während der wirkliche Krieg immer mehr an Videospiele erinnert und ► **gamifiziert** wird: Xbox-Controller werden vom US-amerikanischen Militär zur Steuerung von Drohnen, U-Booten, Robotern und anderen Fahrzeugen und Technologien eingesetzt (Sholy, 2023), Spielzeug und Waffe damit ununterscheidbar. Auch der europäische Waffenhersteller MBDA führte bei der Vorstellung eines neuen Boden-Kampfraketensystems im Jahr 2018 als Verkaufsargument an, dass dessen Steuerung einem Videospiele-Controller nachempfunden sei, was es jungen, spielerfahrenen Soldat\*innen leichter machen solle, es zu bedienen (Judson, 2018).

Hier schließt sich der Kreis: In diesem Licht zeigt sich die Bundeswehr als Teil des weltumspannenden MEC. Sie spricht mit ihren Werbepostern gezielt junge, vor allem männliche Erwachsene an, denen der militärische Einsatz als Videospiele verkauft und der Versuch unternommen wird, mit den durch Military Shootern wie *America's Army* und *Call of Duty* medial etablierten Idealen die Gräueltaten wirklicher Kriege zu verdecken.

## Auswege

Wenn wir annehmen, dass Videospiele Auswirkungen darauf haben, wie wir Kriege sehen, wie wir unsere eigene Rolle darin wahrnehmen, wie wir uns an sie erinnern und wie wir auf zukünftige militärische Auseinandersetzungen reagieren – welche Möglichkeiten kann es dann für das Medium geben, sich kritisch gegenüber dem MEC zu positionieren? Der erste Schritt muss darin bestehen, die Produktionsbeziehungen sichtbar zu machen – die offensichtlichen und verdeckten Verbindungen zwischen dem Militär und der Industrie nachzuzeichnen, auf die Lizenzierung von Waffen und den Einfluss des Militärs aufmerksam zu machen, die Rolle von Videospiele bei der militärischen Rekrutierung und Ausbildung hervorzuheben.

Dann muss das Bild des *weißen* heroischen Kämpfers aufgegeben werden, um Videospiele über Krieg, Waffen und Gewalt zu entwickeln, die diese weder glorifizieren, propagandistisch darstellen oder als bombastisches Spektakel inszenieren. Erste Beispiele dafür gibt es bereits: Das in Polen entwickelte *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014) stellt die Erfahrungen der Zivilbevölkerung während eines Krieges in den Mittelpunkt und die Frage, ob und für wen Empathie in einer Kriegssituation möglich ist. Die mit Kriegstraumata assoziierten Gefühle von Verlust, Schuld, konstanter Bedrohung und Angst sind tief in das Gameplay eingeschrieben (Spies, 2022). Das deutsche Studio Yager Development hat mit *Spec Ops: The Line* (2012) ein Spiel entwickelt, das optisch und spielmechanisch an andere Military Shooter erinnert, die Spielenden aber mit den Konsequenzen von Gewalt konfrontiert und die vermeintlich sinnvolle Mission in einem fiktiven Dubai als imperialistisches Eindringen entlarvt (ebd.).

Um eine Gegenposition zum MEC einnehmen zu können, müsste das Medium Videospiele letztendlich den Zwängen eines kapitalistischen Marktes entkommen. Dessen Vertriebslogiken und Arbeitspraktiken, die auf Gewinnmaximierung und Orientierung an der Mehrheitsgesellschaft ausgerichtet sind, lässt alternative, kritische Erzählungen und Darstellungen kaum zu (► 8 | [Ausbeutungsstrukturen](#)). Gleichzeitig sollten wir aber auch darüber nachdenken, wieso Produkte wie der Military Shooter gerade heute so erfolgreich sind und was das über uns als Gesellschaft aussagt. So heißt es in Bertolt Brechts *Leben des Gallilei* (1943): »Unglücklich das Land, das Helden nötig hat.« (S. 130).

## Referenzen

- 11 Bit Studios. (2014). *This War of Mine*. 11 Bit Studios. Verschiedene Plattformen.
- Andersen, R., & Mirrlees, T. (2014). Introduction: Media, Technology, and the Culture of Militarism: Watching, playing and resisting the war society. *Democratic Communiqué*, 26(2), 1–21.
- Andilorlo, A. (2017). *Propagaming: Uncovering Propaganda in War Videogames* [Master Thesis]. <https://www.semanticscholar.org/paper/Propagaming--Uncovering-Propaganda-In-War-Andilorlo/e51ac310feecb6dd51161a4d7d1d6bea43e6b468>.
- Atari. (1980). *Battlezone*. Atari. Arcade-System.
- Blackburn, G. (2020). *Military-Themed Video Games and the Cultivation of Related Beliefs and Attitudes in Young Adult Males* [Doctoral dissertation, University of Massachusetts Amherst]. <https://doi.org/10.7275/18820211>.
- Brecht, B. (1943). *Leben des Galilei*. [https://markusgrass.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/brecht\\_leben\\_des\\_galilei.pdf](https://markusgrass.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/brecht_leben_des_galilei.pdf).
- Butler, J. (2009). *Frames of War: When is Life Grievable?* Verso.
- Chapman, S. (2015). *Militarization And Modern Gaming: An Analysis Of The Relationship Of The Military And The Video Game Industry* [Online Theses and Dissertations, No. 350]. <https://encompass.eku.edu/etd/350>.
- Hammar, E. L., & Woodcock, J. (2019). The Political Economy of Wargames: The Production of History and Memory in Military Video Games. In P. Hammond & H. Pötzsch (Hrsg.), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play* (S. 53–72). Bloomsbury Academic.
- Hammar, E. L., Jong, C., & Despland-Lichtert, J. (2023). Time to Stop Playing: No Game Studies on a Dead Planet. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 14(1), 31–54.
- HORIZONT Online, & dpa. (23. August 2018). Spiele-Messe: Bundeswehr verteidigt umstrittenen Werbe-Auftritt auf der Gamescom. *HORIZONT*. <https://www.horizont.net/marketing/nachrichten/spiele-messe-bundeswehr-verteidigt-umstrittenen-erbe-auftritt-auf-der-gamescom-169190#:~:text=Die%20Bundeswehr%20hat%20ihren%20kritisierten,eine%20Karriere%20bei%20der%20Armee>.
- id Software. (1993). *Doom*. id Software. Verschiedene Plattformen.
- Infinity Ward. (2016). *Call of Duty: Infinite Warfare*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Infinity Ward. (2019). *Call of Duty: Modern Warfare*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Jarvis, L., & Robinson, N. (2019). War, Time, and Military Videogames: Heterogeneities and Critical Potential. *Critical Military Studies*, 7(2), 192–211. <https://doi.org/10.1080/23337486.2019.1573014>.
- Jayanth, M. (7. Dezember 2021). White Protagonism and Imperial Pleasures in Game Design #DIGRA21. *Medium*. <https://medium.com/@betterthemask/white-protagonism-and-imperial-pleasures-in-game-design-digra21-a4bdb3f5583c>.
- Judson, J. (10. Mai 2018). MBDA pitches new land combat missile system to Middle East customers. *Defense News*. <https://www.defensenews.com/digital-show-dailies/sofex/2018/05/10/mbda-pitches-new-land-combat-missile-system-to-middle-east-customers/>.
- Klengel, R., Müllner, L., & Stumpf, M. (Total Refusal). (2024). Cosplaying Agency: Videospiele als Selbstermächtigungsutopien. In T. Spies, S. Kurt, & H. Pötzsch (Hrsg.), *Spiel\*Kritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus* (S. 193–209). transcript.

- Martino, J. (2012). Video Games and the Militarisation of Society: Towards a Theoretical and Conceptual Framework. In M. D. Hercheui, D. Whitehouse, W. McIver, & J. Phahlamohlaka (Hrsg.), *ICT Critical Infrastructures and Society. HCC 2012. IFIP Advances in Information and Communication Technology* (Vol. 386). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-33332-3\\_24](https://doi.org/10.1007/978-3-642-33332-3_24).
- MCMSMO. (1996). *Marine Doom*. MCMSMO. PC.
- MIT. (1962). *Spacewar!*. PDP-1.
- MOVES Institute. (2002). America's Army. United States Army, Ubisoft. Verschiedene Plattformen.
- Pöttsch, H., & Hammond, P. (2016). Special Issue – War / Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play. *Game Studies*, 16(2). <https://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond>.
- Robinson, N. (2016). Militarism and opposition in the living room: the case of military videogames. *Critical Studies on Security*, 4(3), 255–275. <https://doi.org/10.1080/21624887.2015.1130491>.
- Schulzke, M. (2016). America's Army. In P. Harrigan & M. G. Kirschenbaum (Hrsg.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming* (S. 303–308). The MIT Press.
- Sholy, C. N. (2023). *The Militarization of Video Games* (Major Papers, No. 246). University of Windsor. <https://scholar.uwindsor.ca/major-papers/246>.
- Sledgehammer Games, & Raven Software. (2017). *Call of Duty: WWII*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Spies, T. (2022). *Trauma im Computerspiel. Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen*. transcript.
- Sublogic. (1982). *Microsoft Flight Simulator*. Microsoft.
- Treyarch, & Raven Software. (2010). *Call of Duty: Black Ops*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line*. 2K Games. Verschiedene Plattformen.



# Prozesse



# 15 Radikalisierung & Gaming: ein Überblick

Gaming ist eine äußerst beliebte Freizeitaktivität: Weltweit spielen über 3,2 Milliarden Menschen aller Altersgruppen Videospiele (Statista, 2021). In Deutschland spielten 2022 sechs von zehn Personen im Alter von sechs bis 69 Jahren zumindest gelegentlich Computer- oder Videospiele (game, 2022). Davon identifizierten sich 48 % als weiblich (game, 2021), wobei es besonders bei Jugendlichen deutliche Unterschiede in der Spielintensität gibt: 56 % der 12- bis 19-jährigen Mädchen spielen mehrmals pro Woche oder täglich digitale Spiele, bei den Jungen dieser Altersgruppe sind es 86 % (MPFS, 2023, S. 48). Für die meisten Menschen überwiegen die positiven Aspekte des Spielens: Spiele fördern Sozialisierung, Gemeinschaftsgefühl, Entspannung, Wettbewerb und Kreativität sowie ein Gefühl, Handlungsmacht zu haben.

Viele Menschen sind auf [▶ Gaming-Plattformen](#) aktiv, darunter auch anti-demokratische Akteure, einschließlich gewalttätiger Extremisten ([▶ 17 | Plattformen](#)). Einige sind zufällig Teil der globalen Gemeinschaft, die Videospiele spielt, andere nutzen diese Plattformen strategisch, um zu rekrutieren, zu mobilisieren, Propaganda zu verbreiten oder mit Gleichgesinnten zu kommunizieren. Besonders nach den Anschlägen in Christchurch und Halle (Saale) 2019, bei denen die Täter ihre Angriffe auf Facebook respektive Twitch [▶ livestreamten](#), rückte die Gaming-Welt in den Fokus ([▶ 23 | Terror](#)). Diese Taten zeigen, wie extremistische Akteure die Mechanismen und kulturellen Elemente der Gaming-Welt nutzen können, um ihre schrecklichen Taten zu inszenieren und zu verbreiten (Schlegel & Kowert, 2024).

Seit diesen Anschlägen erfährt das Thema Gaming und Extremismus große Aufmerksamkeit, wie sich u. a. durch die Gründung des »Extremism and Gaming Research Network« (EGRN) im Jahr 2021 zeigt ([▶ 31 | EGRN](#)). Dieses Kapitel fasst die bisher generierten Forschungsergebnisse überblicksartig zusammen.

## Nutzung von Gaming-Inhalten durch extremistische Akteure

Mit der zunehmenden Digitalisierung und der wachsenden Popularität von Online-Gaming haben extremistische Gruppen neue Möglichkeiten zur Rekrutierung und Mobilisierung neuer Anhänger und zur Koordination ihrer Aktivitäten gefunden. Das Radicalisation Awareness Network (RAN) hat eine umfassende Typologie entwickelt, die aufzeigt, wie gewalttätige extremistische Akteure Gaming und Gaming-bezogene Inhalte strategisch nutzen (2020):

**Entwicklung von Videospiele:** Extremisten haben bereits vor Jahrzehnten angefangen, eigene Videospiele mit ideologischen Inhalten zu entwickeln (Kingdon, 2024). Diese Spiele sind selten über Mainstream-Vertriebsplattformen wie Steam verfügbar und haben daher wahrscheinlich nur begrenzte Anziehungskraft über bestehende Gemeinschaftsmitglieder hinaus. Außerdem ist die Entwicklung solcher Spiele ressourcenintensiv und erfordert technisches Wissen, das nicht immer verfügbar ist. Dennoch nutzen sie die interaktiven und immersiven Eigenschaften von Videospiele, um ihre Ideologie auf spielerische Weise zu verbreiten und zu normalisieren (Lamphere-Englund, 2024; Schlegel, 2020) (► 16 | Rechte Games).

**Modifikation bestehender Spiele:** Da es schwierig ist, eigene (erfolgreiche) Spiele zu erstellen, ist es gängige Praxis, bereits bestehende Spiele zu ► **modifizieren**. Diese sogenannten »Mods« können leicht heruntergeladen werden und sind oft kostenlos. Rechtsextreme Akteure haben zum Beispiel Mods für Weltkriegsstrategiespiele wie *Hearts of Iron IV* (Paradox, 2016) entwickelt, die es Spielenden ermöglichen, die Rolle der Waffen-SS oder Adolf Hitlers im Kontext des Zweiten Weltkrieges zu übernehmen. Ein weiteres Beispiel sind Modifizierungen in »Sandbox«-Spielen wie *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) oder *Roblox* (Roblox Corporation, 2006), d. h. Videospiele, die Spieler/-innen Freiheit bieten, die Spielwelt im Gameplay selbst kreativ mitzugestalten. Für diese und ähnliche Spiele gibt es Mods, die den Holocaust oder rechtsextrem motivierte Terroranschläge wie den Anschlag in Christchurch simulieren. Solche Modifikationen nutzen die bestehende Popularität der Originalspiele, um eine größere Reichweite zu erzielen. Zudem sind Mods schwer zu regulieren, was ihre Attraktivität für extremistische Gruppen erhöht (Kampf & Prinz, 2022).

**Nutzung von In-Game-Chat-Funktionen:** Extremisten nutzen auch Kommunikationsfunktionen innerhalb von Spielen für ihre Zwecke. In-Game-Chats bieten Anonymität und werden oft weniger überwacht als andere Kommunikationskanäle, was sie für Rekrutierung und den ungestörten Austausch

attraktiv macht. Da diese privaten Chaträume meist außerhalb des Sichtfelds von Moderatoren und der breiten Öffentlichkeit liegen, sind sie schwer zu erforschen. Bislang gibt es nur begrenzte Erkenntnisse über die Nutzung dieser Kanäle durch extremistische Akteure (Amarasingam & Kelley, 2024). Besonders problematisch sind in diesem Kontext Voice Chats, die noch schwieriger zu moderieren und zu erforschen sind, da sie in Echtzeit stattfinden (Lakhani, 2021). Technologien wie ToxMod von Modulate bieten zwar erste Ansätze zur Moderation von Voice Chats, indem sie problematisches Verhalten mithilfe von künstlicher Intelligenz erkennen und melden, jedoch bleibt die Überwachung dieser Kanäle weiterhin eine Herausforderung (Modulate, 2024).

**Nutzung von Gaming- und Gaming-nahen Plattformen:** Gaming(-nahe) Plattformen sind Online-Dienste, die eng mit der Gaming-Kultur verbunden sind, aber nicht ausschließlich zum Spielen genutzt werden. Dazu gehören Livestreaming-Plattformen wie Twitch und DLive, auf denen Spieler/-innen ihre Gameplay-Videos und Streams teilen, Kommunikationsplattformen wie Discord, auf denen sich Nutzer über Spiele austauschen können, und Spieleplattformen wie Steam. Zudem gibt es Spiele wie *Roblox* oder *Fortnite* (Epic Games, 2017), die nicht nur reine Spiele sind, sondern auch Plattformcharakter angenommen haben, da sie den Nutzer/-innen ermöglichen, eigene Inhalte zu erstellen und miteinander zu interagieren. Extremisten haben auf diesen Plattformen eine Präsenz aufgebaut, um zu kommunizieren, Aktivitäten zu planen und propagandistische Inhalte zu verbreiten. Dabei gibt es eine Überschneidung mit der Nutzung von In-Game-Chat-Funktionen, da viele Extremisten auch über diese Gaming(-nahen) Plattformen miteinander kommunizieren. Ein prominentes Beispiel für die Nutzung solcher Plattformen ist die Liveübertragung der rechtsextrem motivierten Terroranschläge in Halle, Deutschland und Buffalo, USA auf Twitch (Amarasingam et al., 2022; RAN, 2021).

Solche Plattformen bieten nicht nur Raum für den Austausch, sondern auch für den Aufbau von Gemeinschaften. Bereits radikalisierte Personen und Gruppen können sich dort vernetzen, ihre Aktivitäten koordinieren und Unterstützung gewinnen (Davey, 2021) (► 22 | **Rekrutierung**). Ein tragisches Beispiel ist der rechtsextrem motivierte Anschlag im Olympia-Einkaufszentrum in München im Sommer 2016. In der Zeit vor den Morden hatte der Attentäter Kontakt zu anderen rechtsextremen Akteuren in einer flüchtlingsfeindlichen Steam-Gruppe (Ayyadi, 2018).

Durch das gemeinsame Spiel entstehen enge zwischenmenschliche Verbindungen oft schneller als in traditionellen sozialen Medien. Durch die Schaffung

eines gefühlten Zusammenhalts und die Betonung gemeinsamer Ziele können diese Gruppen eine starke emotionale Bindung aufbauen (Schlegel, 2021a). Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass sich Spieler/-innen stark mit einer Gemeinschaft identifizieren und möglicherweise bereit sind für diese Gruppe zu handeln, u. a. extremistische Gruppierungen zu unterstützen (Koehler et al. 2022; Kowert et al. 2022).

Zusätzlich herrscht in einigen Gaming-Räumen eine toxische Grundstimmung, die von Misogynie (► 9 | **Misogynie**), Rassismus (► 10 | **Rassismus**) und Homophobie geprägt ist. Eine Studie der Anti-Defamation League (2024) zeigte etwa, dass 76 % der befragten Erwachsenen und drei Viertel der befragten 10–17-jährigen Hassrede in Gaming-Räumen erfahren haben und rund 15 % der erwachsenen Befragten rechtsextremen Ideologien ausgesetzt waren. Ähnlich fand eine Studie des UNOCT, dass fast 80 % der befragten Gamer weltweit hasserfüllte oder gewalttätige Inhalte gesehen haben, wobei 27 % antisemitische und 32 % extremistische Inhalte betrafen (Schlegel & Amarasingam, 2022). Diese toxische Atmosphäre kann zur Normalisierung extremer Diskurse beitragen, indem die kontinuierliche Präsenz solcher Inhalte die Sensibilität der Spieler verringert und eine allmähliche Akzeptanz oder Unterstützung extremistischer Ansichten fördert (Amarasingam & Kelley, 2024) (► 24 | **Wahrnehmung**).

**Gaming-Referenzen:** Extremisten nutzen auch Referenzen aus der Popkultur, einschließlich Gaming-Kontexten, in ihrer Propaganda. Beispiele sind das Einbinden von Gaming-Ästhetiken, wie die Verwendung von Bildern, die zur Vermarktung von *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) genutzt wurden, durch den sogenannten Islamischen Staat oder die Verwendung einer »Achievement«-Liste (dt. Errungenschaften) in den Dokumenten des Halle-Attentäters (Lakhani & Wiedlitzka, 2022; RAN, 2020). Diese Taktik nutzt die Vertrautheit und Attraktivität der Gaming-Ästhetik, um extremistische Narrative ansprechend zu vermitteln. Die Verbreitung von ► **Memes** und Insider-Witzen aus Gaming-Kontexten erleichtert es Extremist/-innen außerdem, ihre Botschaften subtil zu verbreiten (Kingdon, 2023) (► 18 | **Meme-Kultur**).

**Gamifizierung:** Extremisten nutzen außerdem ► **Gamifizierung**, d.h. die Übertragung von Spieldesign-Elementen auf andere Kontexte. Diese Taktik nutzt psychologische Mechanismen, die in Spielen effektiv sind, um das Engagement und die Motivation der Anhänger zu steigern. Die ► **Identitäre Bewegung** plante beispielsweise eine App, *Patriot Peer*, in der Nutzer Punkte für verschiedene Aktivitäten sammeln konnten, um eine »patriotische Rangliste« anzuführen. Die »Reconquista Germanica«-Gruppe auf Discord wiederum setzte

ein militärisches Rang- und Abzeichensystem ein, um klare Hierarchien zwischen Nutzer/-innen sichtbar zu machen (Schlegel, 2021b) (► 23 | Terror).

Erste Ergebnisse zeigen außerdem, dass extremistische Gruppen verschiedene Methoden nutzen, um Einnahmen über Gaming-Plattformen zu generieren. Dazu gehören Livestreaming-Plattformen wie Twitch und DLive, über die Spenden von Zuschauern, oft in schwer nachvollziehbarer Kryptowährung, gesammelt werden. DLive wurde besonders im Zusammenhang mit extremistischen Aktivitäten kritisiert, etwa für das Livestreaming des Sturms auf das US-Kapitol im Januar 2021. Ein Bericht dokumentierte, dass 55 extremistische Streamer auf DLive in nur neun Monaten über 800 000 US-Dollar einnahmen (Squire, 2021). Zudem bieten Mikrotransaktionen in Spielen oder der Verkauf von Merchandise-Artikeln mit extremistischen Symbolen weitere Möglichkeiten zur Finanzierung (Lamphere-Englund, 2024).

## Fazit

Dieser kurze Überblick zeigt, wie vielseitig und anpassungsfähig extremistische Gruppen sind, wenn es darum geht, neue Technologien und Plattformen zu nutzen, um ihre Ziele zu erreichen. Obwohl Gaming zahlreiche positive Möglichkeiten zur Förderung von Gemeinschaft, Kreativität und persönlichen Fähigkeiten bietet, müssen wir wachsam gegenüber den Risiken sein, die in diesen Räumen existieren. Gaming selbst ist nicht die Ursache für Radikalisierung, aber extremistische Akteure versuchen, Gaming auf vielfältige Art und Weise zu instrumentalisieren, um von der popkulturellen Anziehungskraft von Videospiele zu profitieren.

## Referenzen

- Amarasingam, A., Argentino, M.-A., & Macklin, G. (2022). The Buffalo Attack: The Cumulative Momentum of Far-Right Terror. *CTC Sentinel*, 15(7). <https://ctc.westpoint.edu/the-buffalo-attack-the-cumulative-momentum-of-far-right-terror/>.
- Amarasingam, A., & Kelley, D. (2024). Hate and Extremism on Gaming Platforms: Insights from Surveys with the Gaming Community. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 109–125). Routledge.
- Anti-Defamation League. (2024). *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023*. <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>.
- Ayyadi, K. (2018). Das OEZ-Attentat und der international vernetzte virtuelle Rechtsextremismus. *Belltower*. <https://www.belltower.news/das-oez-attentat-und-der-international-vernetzte-virtuelle-rechtsextremismus-48668/>.

- Davey, J. (2021). Gamers Who Hate: An introduction to ISD's gaming and extremism series. *Institute for Strategic Dialogue (ISD)*. <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gamers-who-hate-an-introduction-to-isds-gaming-and-extremism-series/>.
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. PC. Version 26.10.
- Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2022). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022*. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf>.
- Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2021). *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2021*. <https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2021/>.
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty*. Activision. PC.
- Kampf, R., & Prinz, M. (2022). Die Gaming-Plattform Steam und ihr verhaltener Umgang mit Rechtsextremismus. *Belltower*. <https://www.belltower.news/zur-gamescom-die-gaming-plattform-steam-und-ihr-verhaltener-umgang-mit-rechtsextremismus-137639/>.
- Kingdon, A. (2023). God of Race War: The utilisation of Viking-themed video games in far-right propaganda. *Global Network on Extremism and Technology (GNET)*. <https://gnet-research.org/2023/02/06/god-of-race-war-the-utilisation-of-viking-themed-video-games-in-far-right-propaganda/>.
- Kingdon, A. (2024). Beauty is Power: The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 129–145). Routledge.
- Koehler, D., Fiebig, V., & Jugl, I. (2022). From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms. *Political Psychology*, 44(2). <https://doi.org/10.1111/pops.12855>.
- Kowert, R., Martel, A., & Swann, B. (2022). Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures. *Frontiers in Communication*, 7. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>.
- Lakhani, S. (2021). *Video Gaming and (Violent) Extremism: An Exploration of the Current Landscape, Trends and Threats*. European Commission. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-02/EUIF%20Technical%20Meeting%20on%20Video%20Gaming%20October%202021%20RAN%20Policy%20Support%20paper\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-02/EUIF%20Technical%20Meeting%20on%20Video%20Gaming%20October%202021%20RAN%20Policy%20Support%20paper_en.pdf).
- Lakhani, S., & Wiedlitzka, S. (2022). »Press F to Pay Respects: An Empirical Exploration of the Mechanics of Gamification in Relation to the Christchurch Attack. *Terrorism and Political Violence*, 35(7), 1586–1603. <https://doi.org/10.1080/09546553.2022.2064746>.
- Lamphere-Englund (2024). Theories of Digital Games and Radicalization. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 25–45). Routledge.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS). (2023). *JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf).
- Modulate. (2024). *The Impact of AI Voice Moderation on the Call of Duty Player Experience*. <https://www.modulate.ai/case-studies/modulate-activision-case-study>.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. Mojang Studios. PC. Version 1.19.
- Paradox Development Studio. (2016). *Hearts of Iron IV*. Paradox Interactive. PC.
- Radicalisation Awareness Network (RAN). (2020). *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*. <https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what/we/do/networks/>

radicalisation\_awareness\_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran\_cn\_conclusion\_paper\_videogames\_15-17092020\_en.pdf.

- Radicalisation Awareness Network (RAN). (2021). *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities*. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-05/ran\\_c-n\\_conclusion\\_paper\\_grooming\\_through\\_gaming\\_15-16032021\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-05/ran_c-n_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf).
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. PC.
- Schlegel, L. (2020). No Child's Play: The Identitarian Movement's »Patriotic« Video Game. *Global Network on Extremism and Technology (GNET)*. <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-videogame/>.
- Schlegel, L. (2021a). Connecting, Competing, and Trolling: »User Types« in Digital Gamified Radicalization Processes. *Perspectives on Terrorism*, 15(4). <https://www.universiteitleiden.nl/binaries/content/assets/customsites/perspectives-on-terrorism/2021/issue-4/schlegel.pdf>.
- Schlegel, L. (2021b). The Role of Gamification in Radicalization Processes. *Modus|zad*. <https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2021/01/modus-working-paper-12021.pdf>.
- Schlegel, L. and Amarasingam, A. (2022). *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism*. United Nations Office of Counter Terrorism, [https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005\\_research\\_launch\\_on\\_gaming\\_ve.pdf](https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf).
- Schlegel, L., & Kowert, R. (2024). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. Routledge.
- Statista. (2021). *Number of Video Gamers Worldwide in 2021, by Region*. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>.
- Squire, M. (2021). Monetizing Propaganda: How Far-Right Extremists Earn Money by Video Streaming. In *Proceedings of the 13th ACM Web Science Conference 2021* (S. 158–167). Association for Computing Machinery.



# 16 Rechte Games & Modifikationen

Das Wortpaar Politik und Computerspiele wird seit langem von Akademikern, Journalisten und Spielkritikern gemeinsam thematisiert, stößt jedoch bei einigen Spielenden auf Unbehagen (Kirchengast, 2023; Pfister, 2018). Oft wird von Spielenden betont, dass Spiele vor allem Spaß machen und einen Ausbruch aus der Realität bieten sollten. Spiele als politisches Medium zu betrachten, wird daher als schädlich für den Spielspaß empfunden. Doch wie jedes kulturelle Medium sind auch digitale Spiele in ihren Mechaniken, Darstellungen und Narrativen politisch gefärbt und Teil politischer Diskurse. Es gibt auch digitale Spiele, die politisch rechte bis rechtsextreme Elemente beinhalten. Dieser Beitrag beleuchtet eben jene digitalen Spiele und Modifikationen mit rechten oder rechtsextremen Inhalten.

## Rechte Spiele

Rechte Spiele und Modifikationen enthalten entweder Elemente oder Inhalte, die rechte, rechtsextreme oder rechtspopulistische Positionen vertreten, oder wurden von Gruppierungen entwickelt oder vertrieben, die sich dem rechten oder rechtsextremen Spektrum zuordnen lassen.

Ein prominentes frühes Beispiel für ein Spiel mit eindeutig rechtsradikalem Gedankengut ist das Ressourcenmanagementspiel *KZ Manager* (The Missionaris, 1988), bei dem Spieler\*innen ein Konzentrationslager verwalten, in welchem Jüdinnen\*Juden, Türk\*innen oder Sinti\*nja interniert sind. Aufgrund der Verherrlichung des Nationalsozialismus, der Verharmlosung des Holocaust und der menschenfeindlichen, antisemitischen und rassistischen Inhalte gilt das Spiel bis heute als Lehrbuchbeispiel für rechtsextreme Spiele. Es stellt aber keinen Einzelfall dar, denn im deutschsprachigen Raum existierten in den 1980er-Jahren ähnliche Beispiele. So wurden zahlreiche Titel

wie *Anti-Türken-Test* (Unbekannt, 1986a), *Hitler Diktator* (Unbekannt, 1986b) und *Clean Germany* (Men at Work Crew, 1987) bereits vor 1990 als jugendgefährdende Medien indiziert. International ist *Ethnic Cleansing* (National Alliance, 2002) ein weiteres Beispiel. Dieses Spiel, entwickelt von der [White Supremacy-Organisation National Alliance](#), diente nicht nur der Unterhaltung, sondern war ein klarer Versuch, rechtsextreme Ideologie zu verbreiten und finanzielle Mittel für die Organisation zu generieren (Anti-Defamation League, 2002). Die Veröffentlichung solcher Spiele führte bereits in den späten 1980er-Jahren zu Debatten über die potenziellen Gefahren von Computerspielen für Jugendliche, insbesondere in Bezug auf gewalttätige Darstellungen. Dabei rückte die Problematik rechtsextremer Inhalte oft in den Hintergrund. Diese Diskussionen waren teilweise von übermäßiger Sorge geprägt, sodass Spiele häufig pauschal als Bedrohung für die Jugend angesehen wurden.

Die Existenz von Spielen mit explizit rechtsextremen Inhalten lässt sich bis in die Gegenwart nachweisen: In den letzten Jahren hat sich eine rechte [Indie-Entwicklerszene](#) entwickelt, welche die Öffnung von Spielvertriebsplattformen und die Verfügbarkeit von Entwicklerwerkzeugen ausnutzt, um ihre Spiele zu erstellen und zu verbreiten. Im deutschsprachigen Raum ist das österreichische Spielestudio [Kvltgames](#) der relevanteste Entwickler von rechten digitalen Spielen. Der einzige hauptberufliche Entwickler war fest in die Strukturen der österreichischen [Identitären Bewegung](#) eingebunden. Das erste Spiel, welches 2020 erschien, wurde vom rechten Think-Tank »Ein Prozent« finanziert und vom AfD-Politiker Björn Höcke beworben. Das zweite Spiel, welches im Februar 2024 erschien, wurde zwischenzeitlich vom AfD-Politiker Roger Beckamp mit einem »Stipendium für Gegenöffentlichkeit« gefördert und vom rechtsextremen Aktivist Martin Sellner über Telegram beworben. Beide Spiele sind klassische Jump'n'Runs, in denen Spieler\*innen durch Laufen und Springen Hindernisse überwinden und Gegner bekämpfen ([Genre](#)). Sie zeichnen sich durch eine Retro-Pixelart-Ästhetik aus und greifen dabei klassische Themen rechter Ideologie auf: Migration als Bedrohung in Form der [Alt-Right-Verschwörungserzählung](#) des »Großen Austauschs«, [queere](#), insbesondere trans Menschen als Feindbilder sowie antisemitische Erzählungen bis hin zum Verschwörungsnarrativ, dass Impfungen ein Instrument zur Kontrolle der Bevölkerung seien. Als Helden oder Gefährten dienen in beiden Spielen Figuren aus rechten und rechtsextremen Kreisen: So konnte man im ersten Spiel beispielsweise den Publizisten Götz Kubitschek spielen, im zweiten eine deutlich an Martin Sellner angelehnte Figur bei einer »Rebellion« unterstützen.

Insbesondere vor der Veröffentlichung des zweiten Spiels versuchte KvlTgames die politischen Aspekte des Spiels als nebensächlich darzustellen. Im Zentrum würde der Spielspaß stehen. Diese Strategie sollte vermutlich dabei helfen, eine breitere Zielgruppe anzusprechen und zu vermeiden, dass das Spiel als jugendgefährdend eingestuft wird (► 7 | **Rechtliche Vorgaben**).

Auf internationaler Ebene ist das Entwicklerstudio 2GenPro zu nennen, das Spiele wie *Jesus Strikes Back: Judgment Day* (2GenPro, 2019) und den *Karen Simulator* (2GenPro, 2020) entwickelt hat. In *Jesus Strikes Back* und dessen Fortsetzung kann man unter anderen als Donald Trump, Vladimir Putin, Adolf Hitler und als Christchurch-Attentäter verschiedene Menschengruppen töten, z. B. queere Menschen, Migrant\*innen, Feministinnen, linke Politiker\*innen und sogenannte ► **Social Justice Warrior** (Donohoe, 2018). Das Studio Team SNEED produziert ähnliche Spiele, etwa das rassistische Spiel *TYRONE vs COPS* (Team SNEED, 2022), das rassistische Polizeigewalt in den USA bagatellisiert und in zynischer Weise als Unterhaltung inszeniert. Diese Art Spiele sind alle darauf ausgelegt, als »schwarzer Humor« gelesen zu werden und »normies«, also Personen, die nicht als Teil der eigenen rechten Online-Kultur verstanden werden, mit den schockierenden Inhalten emotional zu verletzen oder zu provozieren (► 18 | **Meme-Kultur**). Dabei werden zutiefst rassistische, homophobe und frauenfeindliche Ressentiments als vermeintlicher Witz spielbar gemacht. Die Entwickler erhoffen sich scheinbar, auf Basis der empörten Reaktionen zusätzliche Aufmerksamkeit zu generieren und diese zur Vermarktung zu nutzen. Ein weiteres Beispiel ist das Browserspiel *NWO WARS* (SVD, 2024), welches für Alex Jones, den international bekanntesten rechten Verschwörungsideologen, erstellt wurde. Im Spiel sind unterschiedliche Verschwörungserzählungen in Levels dargestellt – man kämpft unter anderem gegen wohnungslose Menschen in San Francisco, Impf-Zombies und »Gay Frogs« und befreit Kinder aus einem vermeintlichen Netzwerk des Menschenhandels. Die Endgegner sind politische Gegner und vermeintliche Akteure des »Deep States«, also verdeckter Machtstrukturen und geheimer Gruppierungen, die angeblich politische Entscheidungen maßgeblich beeinflussen.

## Modifizierte Spielwelten

Ein komplettes Spiel zu entwickeln, erfordert trotz des Vorhandenseins von zugänglichen Entwicklertools weitreichende Ressourcen und Kenntnisse. Im Vergleich dazu ist es einfacher, bereits bestehende Spiele zu modifizieren.

Videospielmodifikationen gibt es bereits seit den frühen 1980er-Jahren. Das sogenannte **▶ Modding** ist fester Bestandteil der **▶ Gaming-Kultur** und Ausdruck eines partizipatorischen Kulturkonsums (Kretzschmar & Stanfill, 2019) (**▶ 4 | Soziale Kontexte**). Allerdings werden Modifikationen auch genutzt, um rechte Ideologie zu verbreiten, da sie mit den Fans der jeweils modifizierten Originalspiele direkt ein potenzielles Publikum mitbringen. Dabei gibt es für rechte Modifikationen im Kern drei verschiedene Methoden: Erstens sogenannte *total conversions*, zweitens das Einfügen rechter Inhalte (insbesondere Symbole) und schließlich drittens das Entfernen inklusiver Spielelemente.

Bei *total conversions* handelt es sich um die umfassendste Art der Modifikation. Dabei wird von einem Spiel meist nur die grundlegende Spielmechanik und Grafik genutzt, um ein fast komplett neues Spiel zu erstellen. Dabei kann beispielsweise das Setting eines Spieles verändert oder es können neue Narrative erzählt werden. Ein Beispiel für rechte *total conversions* sind die zahlreichen extremistischen *Doom II* (id Software, 1994)-Modifikationen. In der antisemitischen Mod *Tay AI* (Unbekannt, 2017) ist man beauftragt, den Chatbot Tay vor den Agenten des »ZOG«, angelehnt an das antisemitische Narrativ des »Zionist Occupy Government«, welches angeblich hinter allen Regierungen steckt, zu beschützen. Gegner in der Modifikation sind in erster Linie stereotyp dargestellte Jüdinnen\*Juden. Der Name der Modifikation bezieht sich auf einen 2016 von Microsoft gestarteten Twitter-Chatbot, welcher nach nur 16 Stunden wieder deaktiviert wurde, weil der Bot unter anderem den Holocaust leugnete, nachdem User den Bot mit rechtsextremen Inhalten torpediert hatten. Eine sehr ähnliche Modifikation für *Doom II* ist *Moonman* (Unbekannt, 2016), benannt und gestaltet nach einem rassistischen **▶ Meme**, das den Spieler ebenfalls gegen stereotyp dargestellte Minderheiten kämpfen lässt, einschließlich rassistischer Darstellungen von nicht-weißen Menschen, antisemitischer Darstellungen und Karikaturen von Feministinnen (Anti-Defamation League, 2024). Die Spieler\*in kann wählen, ob sie die Modifikation als Adolf Hitler, als »Moon Man« oder als »Zyklon Ben« (gemeint ist der politische Karikaturist Ben Garrison) spielen möchte. Darüber hinaus gibt es auch rechtsextreme *total-conversion*-Modifikationen für andere Spiele. Zum Beispiel existieren für *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2006) mehrere Modifikationen, mit denen das Christchurch-Attentat nachgestellt werden kann. Sogar für *Super Mario Bros. 2* (Nintendo EAD, 1988) und *Moorhuhn* (Ingo Mesche & Frank Ziemlinski, 1999) sind rechtsextreme *total-conversion*-Mods verfügbar.

Eine andere Methode der Modifikation ist das Einfügen rechter Inhalte in bestehende Spiele. Beliebt ist das Einfügen von nationalsozialistischen Symbolen, seien es beispielsweise Hakenkreuzflaggen und SS-Uniformen in Spiele wie *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) oder das Einfügen eines Radiosenders, der Wehrmachtsmusik spielt, in *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010). Außerdem gibt es Modifikationen, die über optische Elemente hinausgehen und rechte Spielmechaniken oder Erzählungen in Spiele einfügen. Beispielsweise gibt es eine Modifikation für *Rimworld* (Ludeon Studios, 2018), die vermeintliche Unterschiede zwischen »menschlichen Rassen« als Spielmechanik implementiert und den Spielern\*innen ermöglicht, rassistische Hierarchien in ihren Weltraumkolonien zu etablieren. Es gibt außerdem zahlreiche Modifikationen, die NS-Persönlichkeiten verherrlichen, rassistische, queerfeindliche oder antisemitische Symbole, Referenzen oder Darstellungen einfügen, rechts-extreme Gewalttäter und ihre Waffen als Spielelemente einbauen oder sogar Vernichtungslager in interaktiver Form darstellen und spielbar machen. (► 12 | Antisemitismus).

Ein etwas neuerer Trend ist das Entfernen von diverser Repräsentation und inklusivem Game-Design aus digitalen Spielen. Eine Modifikation, die für Aufruhr sorgte, war *Non-Newtonian New York* (»Mike Hawk«, 2022) für *Marvel's Spider-Man Remastered* (Insomniac Games, 2022), welche alle Pride-Flaggen im Spiel gegen die US-amerikanische Nationalflagge tauschte. Die Mod wurde auf den größten Mod-Plattformen, NexusMods und ModDB, entfernt, da die Modifikation gegen die Community-Guidelines verstieß. Die Löschung der Modifikation hatte einen Aufruhr zur Folge, woraufhin die Modifikation vermehrt geteilt und auf alternativen Modifikations-Plattformen beworben wurde. Diese Plattformen richten sich explizit gegen vermeintliche »political correctness« und »wokeness« und bieten eine Vielzahl an rechten, rechtsextremen sowie sexualisierenden Modifikationen an (► Woke). Seit Veröffentlichung der erwähnten Mod für *Marvel's Spider-Man Remastered* ist eine Vielzahl ähnlicher Modifikationen entwickelt und geteilt worden. Einige entfernen die (nicht-binäre) Pronomenwahl in Rollenspielen, andere machen es unmöglich, trans Charaktere zu erstellen. Einige Modifikationen entfernen nicht-weiße Figuren, darunter am bekanntesten die Mod *Grounded Commonwealth* (»American Krogan«, 2023) für *Fallout 4*, die zusätzlich auch Frauen in kämpfenden und führenden Rollen durch männliche Figuren ersetzt. Der Entwickler beschreibt die Modifikation auf Telegram als Teil einer »metapolitischen« Strategie, also

als Werkzeug des ›Kulturkampfes‹ von rechts (Prinz, 2024). Häufig richtet sich diese Art Modifikation auch gegen die Repräsentation von [▶ LGBTQIA+-Figuren](#), so beispielsweise die umfassende Mod *No Alphabets* (›orinEsque«, 2023) für *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023), welche zum Ziel hat, jegliche LGBTQIA+-Figuren im Spiel durch heteronormative Darstellungen zu ersetzen. Diese Art Modifikation richtet sich im Allgemeinen gegen alle Spielaspekte, die als »politisch korrekt« wahrgenommen werden und soll die Spiele von ungewollten »politischen« Einflüssen »reinigen«.

## Tragweite und Ausblick

Es ist wichtig zu betonen, dass trotz des wachsenden wissenschaftlichen Interesses an rechten und rechtsextremen Spielen und Modifikationen viele Fragen zu ihrer Wirkung und Reichweite bisher unbeantwortet bleiben. Während einige Spiele eindeutig rechtsextremistische Inhalte transportieren, ist die Abgrenzung zwischen subtilen und expliziten Ideologiebausteinen nicht immer klar. Oftmals verschwimmen die Grenzen, da politische Botschaften in unterschiedlicher Intensität vermittelt werden können. Mit Blick auf gängige Definitionen von Rechtsextremismus (Jaschke, 2001) können rechtsextreme Spiele am ehesten an explizit rassistischen, xenophoben oder antidemokratischen Inhalten festgemacht werden. Dazu zählen auch die Verherrlichung des nationalsozialistischen Regimes und die Nutzung explizit rechtsextremer Symbole. Ein Aspekt, der bei der Einschätzung von Spielen helfen kann, ist ein gründlicher Blick auf den Kontext, in dem ein Spiel entwickelt wurde. Wenn, wie im Falle von *Ethnic Cleansing*, *NWO WARS* oder *Kvltgames*, eine explizit rechte Organisation hinter der Entwicklung steht, kann davon ausgegangen werden, dass es sich bei den Spielinhalten nicht um beiläufig rechte Elemente handelt, sondern um Bestandteile einer größeren Medienstrategie. Allerdings ist die Intention der Spieleentwickler\*innen in den meisten anderen Fällen für die Spieler\*innen schwerer zu ergründen. Hier kann nur eine sorgfältige Auseinandersetzung mit den Spielinhalten Klarheit bringen.

Thema dieses Beitrags waren explizit rechte bzw. rechtsextreme Spiele und Modifikationen im obengenannten Sinne. Eine andere Gemengelage stellen beispielsweise rechte Vereinnahmungsversuche von historischen Settings in populären Spielen dar ([▶ 20 | Geschichtspolitik](#)) oder Ausprägungen von Antisemitismus oder Islamophobie in Blockbuster-Produktionen ([▶ 12 | Antisemitismus](#), [▶ 13 | Islamophobie](#)). Derartige Einflüsse rechter Ideologie sind vom

sehr bewussten Einsatz von Games und Modifikationen, wie sie in diesem Beitrag beschrieben wurden, zu unterscheiden. Aktuell wissen wir wenig darüber, wer diese Spiele tatsächlich spielt und inwiefern sie zu Radikalisierungsprozessen beitragen oder diese begünstigen. Es wäre voreilig anzunehmen, dass das Spielen eines solchen Spiels sofort zur Radikalisierung führt, da dies der Komplexität des Phänomens nicht gerecht wird (► 22 | Rekrutierung).

Abschließend sollte festgehalten werden, dass explizit rechtsextreme Spiele nach wie vor eher eine Randerscheinung im Gaming sind. Die Entwicklung neuer Spiele bleibt eine komplexe, zeitaufwendige und kostspielige Angelegenheit, insbesondere wenn ein höheres, auf dem umkämpften Gaming-Markt konkurrenzfähiges Maß an Qualität angestrebt wird. Der bisher eher geringe Erfolg des letzten Titels von Kvltgames zeigt, dass auch von langer Hand geplante Spiele von Studios, die in der rechten Szene gut vernetzt sind, keine Erfolgsgaranten sind. Es ist dennoch besorgniserregend, dass es vermehrt Versuche gibt, eine rechte Indie-Entwicklungsszene aufzubauen, da auch kleine Spiele zumindest das Potenzial haben, eine breite und insbesondere junge Zielgruppe zu erreichen. Bei Modifikationen ist die Situation etwas anders gelagert. Hier beschränken sich die Kosten der Erstellung meist auf die investierte Arbeitszeit und die benötigten technischen Kenntnisse sind geringer. Hinzu kommt, dass Modifikationen in der Regel kostenlos angeboten werden und somit ein deutlich attraktiveres Angebot im Sinne potenzieller Rekrutierungsstrategien darstellen.

## Referenzen

- Anti-Defamation League. (2002). *Racist Groups Using Computer Gaming to Promote Violence Against Blacks, Latinos and Jews*. <https://www.adl.org/sites/default/files/documents/assets/pdf/combating-hate/Racist-groups-use-computer-gaming.pdf>.
- Anti-Defamation League. (2024). *Hate on Display™ Hate Symbols Database*. <https://www.adl.org/resources/hate-symbols/search>.
- Donohoe, K. (19. Dezember 2018). »Jesus Strikes Back« Video Game Where Players Earn Points For Killing LGBT+ People. *GCN*. <https://gcn.ie/jesus-strikes-back-video-game-players-earn-points-killing-lgbt-people/>.
- Jaschke, H.-G. (2001). *Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit: Begriffe, Positionen, Praxisfelder*. (2. Auflage). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kirchengast, B. (2023). »Are you an Idiot? It's a freaking videogame!«. In A. Görger & T. Unterhuber (Hrsg.), *Politiken des (digitalen) Spiels* (S. 153–166). transcript.
- Kretzschmar, M. & Stanfill, M. (2019). Mods as Lightning Rods: A Typology of Video Game Mods, Intellectual Property, and Social Benefit / Harm. *Social & Legal Studies*, 28(4), 517–536.

Pfister, E. (2018). »Keep your Politics out of my Games!«. *Spiel-Kultur-Wissenschaften*. <https://spielkult.hypotheses.org/1566>.

Prinz, M. (2024). Extremist Games and Modifications. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism* (S. 57–71). Routledge.

## Spiele und Modifikationen

2GenPro. (2019). *Jesus Strikes Back: Judgment Day*. 2GenPro. PC.

2GenPro. (2020). *Karen Simulator: Wagecuck vs Karen*. 2GenPro. PC.

»American Krogan«. (2023). *Grounded Commonwealth*. Unbekannt. Modifikation: Fallout 4.

Bethesda Game Studios. (2015). *Fallout 4*. Bethesda Softworks. PlayStation 4, Windows, Xbox One.

Facepunch Studios. (2006). *Garry's Mod*. Valve. PC.

id Software. (1994). *Doom II: Hell on Earth*. cdv Software Entertainment. PC.

Ingo Mesche und Frank Ziemplinski. (1999). *Die Original Moorhuhnjagd*. Ravensburger Interactive Media. Windows, Game Boy Color, PalmOS, Java.

Insomniac Games. (2022). *Marvel's Spider-Man Remastered*. Sony Interactive Entertainment. Windows, PlayStation 5.

Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3*. Larian Studios. PC, PlayStation 5, Xbox Series.

Ludeon Studios. (2018). *Rimworld*. Ludeon Studios. PC.

Men at Work Crew. (ca. 1987). *Clean Germany*. Unbekannt. Commodore 64.

»Mike Hawk«. (2022). *Non-Newtonian New York*. Unbekannt. Modifikation: Marvel's Spider-Man Remastered.

National Alliance. (2002). *Ethnic Cleansing*. Resistance Records. PC.

Nintendo EAD. (1988). *Super Mario Bros. 2*. Nintendo. Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Virtual Console.

Obsidian Entertainment (2010). *Fallout: New Vegas*. Bethesda Softworks. PlayStation 3, Xbox 360, Windows.

»orinEsque« (2023). *No Alphabets*. Unbekannt. Modifikation: Baldur's Gate 3.

SVD (2024). *Alex Jones: NWO Wars*. NWO Wars Team. Windows, Linux.

Team SNEED. (2022). *TYRONE vs COPS*. Team SNEED. Windows, Linux.

The Missionaris. (1988). *KZ Manager*. German Elite. Commodore 64, Amiga, MS-DOS, Windows.

Unbekannt. (2017). *Tay AI*. Unbekannt. Modifikation: Doom II.

Unbekannt. (ca. 1986a). *Anti-Türken-Test*. Unbekannt. Commodore 64.

Unbekannt. (ca. 1986b). *Hitler Diktator*. Unbekannt. Commodore 64/128.

Unbekannt. (ca. 2016). *Moonman*. Unbekannt. Modifikation: Doom II.

# 17 Rechtsextreme Aktivitäten auf Gaming(-nahen)- Plattformen

Die Debatten über die Gefahren von Computer- und Videospielen werden seit langem z. B. in Form der Killerspieldebatte hart und häufig sensationsgetrieben geführt (► 1 | [Einleitung](#)). Die Auseinandersetzungen zur Rolle von Gaming in der Radikalisierung rechtsterroristischer Attentäter stellen keine Ausnahme dar. Vor allem die Gaming-Verbindungen der Täter des antisemitischen Anschlags auf die Synagoge in Halle (Saale) am 9. Oktober 2019 und des rassistischen Attentats in Christchurch am 15. März 2019 haben ► [Gaming-Kulturen](#) und die zugehörigen Plattformen in den Fokus der öffentlichen Auseinandersetzung zum Thema gerückt.

Ein zentraler Faktor in diesem Phänomenbereich sind ► [Gaming\(-nahe\) Plattformen](#). Sie sind ein wesentlicher Bestandteil diverser Spielkulturen und ermöglichen weit mehr als nur das Spielen von Games (► 4 | [Soziale Kontexte](#)). Sie eröffnen Möglichkeiten für Kommunikation, soziale Beziehungen und bieten zahlreiche Identifikationsmöglichkeiten für ihre Nutzer\*innen. Um zu verstehen, wie und warum Akteure der extremen Rechten diese Plattformen nutzen und wie sich Nutzer\*innen dort radikalieren können, ist es essenziell, deren Funktionsweise zu verstehen und zu erkennen wie Extremist\*innen versuchen, diese für sich nutzbar zu machen.

## Was sind Gaming- und Gaming-nahe Plattformen?

Eine klare Definition, was genau Gaming(-nahe) Plattformen sind, existiert nicht. Im Allgemeinen versteht man darunter digitale Dienste und Netzwerke, die speziell für Videospiele und die damit verbundenen Aktivitäten entwickelt wurden oder besonders von Gamer\*innen genutzt werden. Zum besseren Verständnis können diese Plattformen nach ihrer Funktion und den von ihnen erfüllten Bedürfnissen in drei, sich teilweise überschneidende Hauptkategorien eingeteilt werden: Distribution, Kommunikation und Unterhaltung.

### Distribution

Der Vertrieb von Games findet in erster Linie über Online-Plattformen statt. Einer der bekanntesten und größten Dienste dieser Art ist ▶ [Steam](#). Dort können Nutzer\*innen, Spiele kaufen, spielen und aktualisieren. Steam bietet auch Social-Features wie Freundeslisten, Gruppen und Foren, in denen sich die Nutzer\*innen zu verschiedenen Themen austauschen können. Außerdem können Spieler\*innen über den »Steam Workshop« sogenannte ▶ [Mods](#) (kurz für *Modifications*) für Spiele mit anderen teilen und herunterladen.

Neben Steam gibt es zahlreiche weitere Plattformen wie GOG und den Epic Store zur Distribution von Spielen auf dem PC sowie Plattformen wie den Xbox Store und den Nintendo eShop, die direkt an die Nutzung einer Videospielekonsole gebunden sind. Darüber hinaus existieren auch spezielle Modding-Seiten wie Nexusmods oder ModDB, auf denen Spieler\*innen Mods für eine Vielzahl von Spielen teilen und herunterladen können. Mit der digitalen Verbreitung sogenannter Add-ons, Skins und Mikrotransaktionen sowie *User Generated Content*, also digitaler Erweiterungen, die nachträglich erworben werden können, verschwimmt die Grenze zwischen Spiel und Plattform immer mehr. Games wie *Fortnite* (Epic Games, 2017) ermöglichen im Spiel selbst den Kauf von besonderen visuellen Änderungen von Spielfiguren und das bei Kindern sehr beliebte Spiel *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) ist darauf ausgelegt, dass die Nutzer\*innen ihre selbst erstellten Spielwelten untereinander teilen und gemeinsam online spielen.

### Kommunikation

Neben den Spielen selbst ist die Kommunikation zwischen den Gamer\*innen ein zentraler Aspekt der Gaming-Kultur. Der Instant-Messaging-Dienst Discord hat sich auf die Kommunikation zwischen Spieler\*innen spezialisiert. Er

ermöglicht den Nutzer\*innen die Sprach-, Video- und Textkommunikation in privaten Gruppen (auf sogenannten Servern).

Eine weitere wichtige Austauschplattform für die Gaming-Community ist Reddit. Dabei handelt es sich um ein Online-Forum, in dem Nutzer\*innen Beiträge zu einer Vielzahl von Themen teilen und diskutieren können. Viele Spiele haben sogenannte Subreddits, also eigene Unterforen, in denen Tipps ausgetauscht, Neuigkeiten diskutiert und Community-Events organisiert werden. Reddit wird nicht ausschließlich von Gamer\*innen genutzt, sondern bietet den rund 1,2 Milliarden monatlich aktiven Nutzer\*innen eine beinahe unendliche Auswahl an Themen. Darüber hinaus gibt es im Internet zahlreiche weitere privat und kommerziell betriebene Foren und Internetseiten zu einzelnen Spielen oder spielebezogenen Themen.

### Unterhaltung

Die dritte Kategorie sind Streaming- oder Videoplattformen, die vor allem der Unterhaltung dienen. Der wohl bekannteste Service für das ▶ **Live-Streaming** von Videospielen ist Twitch. Hier können Nutzer\*innen ihre Spielsitzungen live übertragen und mit ihrer Community interagieren. Neben der Übertragung von Videospielen können unter der Kategorie »Just Chatting« oder »IRL« (*In Real Life*) auch Streams stattfinden, die wenig oder gar nichts mit Spielen zu tun haben (▶ 4 | **Soziale Kontexte**).

YouTube und andere Video-on-Demand(VoD)-Plattformen sind ein weiterer wichtiger Teil der Gaming-Landschaft. Hier teilen Spieler\*innen Aufzeichnungen ihrer Spielsitzungen in sogenannten ▶ **Let's Plays**, erklären Spielmechaniken in Tutorials oder tun in Reviews ihre Meinung zu den neuesten Titeln kund. Auch auf Kurzvideo-Diensten wie z.B. TikTok und Instagram lassen sich zahllose Videos wie z.B. Ausschnitten bekannter Steamer\*innen, Highlights von ▶ **eSport-Events** bis hin zu kurzen Tipps und Tricks und sogar Kurz-Reviews finden. Gaming macht dabei jedoch nur einen Teil der auf den Plattformen verfügbaren Inhalte aus, weshalb diese eher als Gaming-nah zu betrachten sind.

Neben den etablierten Plattformen werben alternative Video-Dienste wie DLive oder Kick mit besonders geringer Content-Moderation. Die fehlende Moderation macht sie besonders attraktiv für rechte Influencer\*innen und Verschwörungsideolog\*innen, die auf anderen Plattformen Gefahr laufen wegen ihrer extremistischen Inhalte gesperrt zu werden. Die Menge an rechten und verschwörungsideologischen Nutzer\*innen führt jedoch dazu, dass solche

Plattformen von der breiten Masse eher gemieden werden und so nur in einer kleinen, bereits radikalisierten oder an radikaler Ideologie interessierten Community Anklang finden (Schulze, 2020).

## Wie nutzen rechte Extremist\*innen diese Plattformen?

Wie in allen öffentlichen, sozialen Räumen finden sich auch auf Gaming-Plattformen Anhänger\*innen extremistischer Ideologien. Der folgende Abschnitt zeigt, wie solche Akteure auf diesen Plattformen agieren und welche Ziele sie mit ihrem Handeln verfolgen.

### Verbreitung extrem rechter Inhalte

Extremist\*innen nutzen verschiedene Methoden, um ihre Inhalte zu verbreiten. Ein Ansatz ist die Entwicklung und der Vertrieb extremistischer Spiele und Mods (► 16 | Rechte Games). Dabei nutzen sie häufig etablierte Distributionswege wie z.B. Steam oder *Roblox*, um ein potenziell größeres Publikum zu erreichen. Der Erfolg solcher Titel gilt jedoch als überschaubar. Nicht radikalisierte Gamer\*innen werden von den extremistischen Inhalten abgeschreckt und die geringen Spieler\*innenzahlen sowie das ► Deplatforming, dem solche Spiele häufig ausgesetzt sind, lassen sowohl einen strategischen als auch finanziellen Flop solcher Titel annehmen (Heider & Lux, 2024). Doch auch wenn diese Spiele nur sehr wenige Menschen erreichen, können sie dennoch zur ideologischen Festigung bereits radikalisierter Personen beitragen (Robinson & Whittaker, 2021).

Auf Kommunikationsplattformen wie Discord lassen sich ähnliche Phänomene beobachten wie auf anderen Social-Media-Plattformen. In einschlägigen Gruppen werden rechtsextreme Inhalte geteilt, oft als vermeintlich humorvolle ► Memes oder Bilder (► 18 | Meme-Kultur). Das Ziel ist dabei häufig die Weiterverbreitung außerhalb der geschlossenen Gruppe und die größtmögliche Irritation beim politischen Gegner (Gallagher et al., 2021). Eine Moderation von Seiten der Plattformen findet hier nur bedingt statt. So sind auf Steam z.B. tausende Profile mit »Hitler« und anderen NS-Referenzen im Namen oder Profilbild sowie etliche Postings mit NS-glorifizierenden Inhalten öffentlich zu finden (Anti-Defamation League, 2020).

Eine besondere Strategie der extremen Rechten, um ihre Ideologie zu normalisieren und anschlussfähiger zu machen, ist auch das Andocken an kontroverse Diskurse aus den Gaming-Communities (Wells, 2023). Das bekannteste

Beispiel hierfür ist sicherlich die ▶ [GamerGate-Kampagne](#) aus dem Jahr 2014, die zwar vermeintlich als Debatte über Videospield Journalismus begann, jedoch bis heute als prototypische Hasskampagne unter der Beteiligung rechter Akteure gilt (Aghazadeh et al., 2018) (▶ [19 | GamerGate](#)). Die extreme Rechte hat vorhandene diskursive Strukturen wie z. B. misogynen Verhalten, Alltagsrassismus oder Antisemitismus innerhalb von Gaming-Kulturen entdeckt und versucht, diese für sich nutzbar zu machen (Condis, 2020) (▶ [9 | Misogynie](#), ▶ [10 | Rassismus](#), ▶ [12 | Antisemitismus](#)).

### Vernetzung, Kommunikation und Community Building

Kommunikation, Austausch und Vernetzung sind Grundbedürfnisse von Internet-Communities und stehen bei vielen Gaming-nahen Plattformen im Mittelpunkt. So ist es nicht verwunderlich, dass auch Extremist\*innen sie zu diesem Zweck nutzen.

Der oft geschlossene Charakter von Discord-Servern bietet Rechtsextremist\*innen einen geschützten Raum, um sich mit Gleichgesinnten auszutauschen. Dabei ist zu beobachten, dass teilweise strenge Zugangsbeschränkungen zu solchen Gruppen bestehen. So gibt es rechte Server, bei denen neue Mitglieder sich zuerst persönlich vorstellen oder Fragen zur eigenen politischen Gesinnung beantworten müssen, um Zugang zu erhalten (Winkler et al., 2024). Untersuchungen haben ergeben, dass auf vielen rechtsextremen Discord-Servern das Spielen von Videospiele selbst thematisch nur eine geringe Rolle spielt, sondern die Radikalisierung und der ideologische Austausch im Vordergrund stehen. Auch die gemeinsame Organisation von Offline- oder Online-Aktivismus wie z. B. Demos oder Hasskampagnen gegen Streamer\*innen oder Gruppierungen findet in diesen Räumen statt (Gallagher et al., 2021).

Zwar konnte die Forschung bisher nur wenige Belege für systematische Rekrutierungsversuche finden (Davey, 2021), jedoch dienen Plattformen wie Steam teilweise als Sprungbrett zu extremeren, noch weniger regulierten Plattformen, indem z. B. Links zu diesen zusammen mit extremistischen Inhalten geteilt werden (Koehler et al., 2022). Dieses Wegführen aus öffentlichen Räumen hin zu oft (semi)geschlossenen Plattformen ermöglicht Extremist\*innen nicht nur einen offeneren ideologischen Austausch und die Organisation von On- und Offline-Aktivismus (Schulze et al., 2022), sondern sorgt durch die geringe Mitgliederzahl für einen persönlicheren Umgang und ein stärkeres Gemeinschaftsgefühl innerhalb der radikalisierten Gruppe (Udupa, 2021). So wird diese zum primären Bezugspunkt, während Verbindungen zu nicht radikalisierten

Online-Gemeinschaften aktiv unterbunden werden. Gleichzeitig sorgen intern verwendete Ränge und Titel auf den Servern für eine stark hierarchische Struktur (Koehler et al., 2022).

Die Rekrutierung neuer Mitglieder und Anhänger\*innen steht jedoch nicht immer im Vordergrund. Vielmehr ist die Identität als »Gamer« und das gemeinsame Hobby der Schnittpunkt, über den soziale Beziehungen aufgebaut und gefestigt werden (► 22 | Rekrutierung).

### Manipulation, Trolling und Raids

Das destruktive Potential extremistischer Gaming-Räume wird in der Verbreitung von Hass gegen politische Gegner\*innen und marginalisierte Gruppen deutlich. In sogenannten ► **Hate Raids**, also Überfällen, schließen sich kleine Gruppen von Nutzer\*innen mit dem Ziel zusammen, Online-Orte wie z. B. Discord-Server, Streams oder Kommentarspalten mit koordinierten, beleidigenden Hass-Postings zu fluten. Ziel dieser Attacken ist weniger die gezielte Verbreitung der eigenen Ideologie, sondern die größtmögliche Irritation anderer Nutzer\*innen (Gallagher et al., 2021). Opfer dieser Angriffe sind häufig Mitglieder oder Unterstützer\*innen der ► **LGBTQIA+-Community** und in besonderem Maße nicht-männliche Personen. Damit machen sie diese Orte zu potenziellen Gefahrenzonen für Betroffene, was einen Rückzug dieser zur Folge haben kann, und tragen gleichzeitig zur Normalisierung von Hass und Gewalt im Gaming bei (Bernhard & Ickstadt, 2024).

Die hierarchische Struktur und der daraus resultierende soziale Druck rechtsextremer Gaming-Communitys kann auch dazu führen, dass solche Handlungen von noch nicht vollständig radikalisierten Mitgliedern vollzogen werden (Koehler et al., 2022). Fans von antifeministischen und reaktionären Influencer\*innen agieren ähnlich und greifen gezielt politisch Andersdenkende, Aktivist\*innen oder Organisationen an (Prinz, 2023). Gefährlich ist diese Entwicklung auch deshalb, weil diese Formen digitaler Gewalt einen Einstiegspunkt für weitere Radikalisierungsprozesse darstellen können (DeCook, 2020).

### Radikalisierungsprozesse auf Gaming-Plattformen

Die Rolle von Gaming und Gaming-Plattformen in Radikalisierungsprozessen ist komplex und vielschichtig. Es sind weniger die Spiele selbst, die zur Radikalisierung führen, als vielmehr die sozialen und kulturellen Kontexte, die das

Gaming umgeben und die Bedürfnisse nach Bedeutung und Anerkennung, die in radikalen Gaming-Räumen befriedigt werden.

Gaming schafft einen kulturellen Bezugspunkt und gemeinsame Erfahrung, die dazu dienen, Beziehungen aufzubauen und Gemeinschaften zu festigen. Es bietet eine gemeinsame Sprache, eine gemeinsame Leidenschaft und dient als Ausgangspunkt für den Aufbau von affektiven Bindungen und die Entwicklung von Identitäten. Gemeinsames Spiel schafft Vertrauen und bildet die Grundlage für einen ideologischen Austausch zwischen radikalisierten Akteuren und Interessierten, ohne dass diese das Gefühl haben, eine Ideologie verkaufen zu bekommen, jenseits der starren Grenzen etablierter rechter Organisationen (Koehler et al., 2022; Schlegel, 2021). Gleichzeitig binden die so entstehenden sozialen Kontakte die Personen an die Gruppe, verhindern Beziehungen zu anderen sozialen Strukturen und richten negative Emotionen auf einen gemeinsamen (politischen) Gegner (Koehler et al., 2022). Dieses Phänomen der Radikalisierung über affektive Emotionen ist ein Prozess, der auch aus anderen Radikalisierungskontexten bekannt ist (Bélanger et al., 2020; Haq et al., 2020; Jasko et al., 2017).

Solche Radikalisierungsprozesse sind aber keineswegs einseitig. Es handelt sich nicht einfach um eine Ansprache und Indoktrinierung argloser Jugendlicher durch Akteure der extremen Rechten. Es ist vielmehr ein gegenseitiges Finden, denn Radikalisierungsprozesse werden durch zahlreiche On- und Offline-Bedürfnisse beeinflusst. Extremistische Gruppen setzen genau hier an. Sie erkennen die Bedürfnisse potenzieller Rekrut\*innen und vermitteln das Gefühl von Zugehörigkeit und Bedeutung (Kruglanski et al. 2014).

## Fazit

Gaming(-nahe) Plattformen sind ein wichtiger Bestandteil von Gaming-Kulturen. Sie sind geschaffen, um den Bedürfnissen der Communitys nach Distribution von Inhalten, Kommunikation und Unterhaltung gerecht zu werden und werden von Millionen von Menschen für diese Zwecke genutzt. Auch extremistische Akteure suchen Möglichkeiten, ihre ideologischen Inhalte zu verbreiten, miteinander und mit Fremden in Kontakt zu treten, eine Gemeinschaft und gemeinsame Identität aufzubauen oder den politischen Gegner zu attackieren. Um Nutzungsstrategien von Extremist\*innen und Radikalisierungsprozesse zu verstehen, ist es deshalb unerlässlich, den Blick für die Funktionsweise dieser

Plattformen zu schärfen. Nur so ist es möglich, zielgerichtete und wirksame Maßnahmen zu ergreifen und Radikalisierung frühzeitig zu verhindern, ohne in simple Erklärungsmuster wie jene der »Killerspieldebatte« zu verfallen. Letztlich sollte eine sachliche Auseinandersetzung mit dem Thema ebenfalls dazu beitragen, eine Stigmatisierung von Gaming zu verhindern und die durch Stereotypisierung in öffentlichen Debatten über Jahre hinweg antrainierte Verteidigungshaltung von Gamer\*innen für ihr Hobby abzubauen.

## Referenzen

- Anti-Defamation League. (2020). *This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists*. <https://www.adl.org/resources/report/not-game-how-steam-harbors-extremists>.
- Aghazadeh, S. A., Burns, A., Chu, J., Feigenblatt, H., Larabee, E., Maynard, A. L. M., O'Brien, J. L. & Rufus, L. (2018). GamerGate: A Case Study in Online Harassment. In J. Goldbeck (Hrsg.) *Online Harassment* (S. 179–207). Springer.
- Bernhard, L. & Ickstadt, L. (2024). *Lauter Hass – leiser Rückzug: Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht*. [https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/wp-content/uploads/2024/02/Studie\\_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf](https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/wp-content/uploads/2024/02/Studie_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf).
- Bélanger, J. J., Robbins, B. G., Muhammad, H., Moyano, M., Nisa, C. F., Schumpe, B. M. & Blaya-Burgo, M. (2020). Supporting political violence: The role of ideological passion and social network. *Group Processes & Intergroup Relations*, 23(8), 1187–1203.
- Condis, M. (2020). Hateful Games: Why White Supremacist Recruiters Target Gamers and How to Stop Them. In J. Reyman & E. Sparby (Hrsg.), *Digital Ethics: Rhetoric and Responsibility in Online Aggression* (S. 143–159). Routledge.
- Davey, J. (2021). Gamers Who Hate: An Introduction to ISD's Gaming and Extremism Series. *ISD Global*. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/09/20210910-gaming-reportintro.pdf>.
- DeCook, J. R. (2020). Trust Me, I'm Trolling: Irony and the Alt-Right's Political Aesthetic. *M/C Journal*, 23(3). <https://doi.org/10.5204/mcj.1655>.
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. Verschiedene Plattformen.
- Gallagher, A., O'Connor, C., Vaux, P., Thomas, E., Davey, J. (2021). Gaming and Extremism. The Extreme Right on Discord. *Institute for Strategic Dialogue (ISD)*. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/04-gaming-report-discord.pdf>.
- Haq, H., Shaheed, S. & Stephan, A. (2020). Radicalization Through the Lens of Situated Affectivity. *Frontiers in Psychology*, 11, 205. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00205>.
- Heider, M. & Lux, D. (2024). Hass, Pixel und Metapolitik: Wie Rechtsextreme in Deutschland daran scheitern, Anschluss an die Gaming-Szene zu finden. *Wi-Rex*. <https://wi-rex.de/blog-rechtsextremismus-und-gaming/>.
- Jasko, K., LaFree, G. & Kruglanski, A. (2017). Quest for Significance and Violent Extremism: The Case of Domestic Radicalization. *Political Psychology*, 38(5), 815–831.

- Koehler, D., Fiebig, V. & Jugl, I. (2022). From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms. *Political Psychology*, 44(2), 419–434.
- Kruglanski, A. W., Gelfand, M. J., Bélanger, J. J., Sheveland, A., Hetiarachchi, M. & Gunaratna, R. (2014). The Psychology of Radicalization and Deradicalization: How Significance Quest Impacts Violent Extremism. *Political Psychology*, 35, 69–93.
- Prinz, M. (2023). Gamergate 2.0? Steamerinnen als Feindbild toxischer und reaktionärer Communitys. *Belltower*. <https://www.belltower.news/gamergate-2-0-streamerinnen-als-feindbild-toxischer-und-reaktionaerer-communitys-151601/>.
- Robinson, N., & Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Schlegel, L. (2021). *Extremists' use of gaming (adjacent) platforms: Insights regarding primary and secondary prevention measures*. European Commission. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran\\_extremists\\_use\\_gaming\\_platforms\\_082021\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf).
- Schulze, H. (2020). Who Uses Right-Wing Alternative Online Media? An Exploration of Audience Characteristics. *Politics and Governance*, 8(3), 6–18.
- Schulze, H., Hohner, J., Greipl, S., Girgnhuber, M., Desta, I., & Rieger, D. (2022). Far-right conspiracy groups on fringe platforms: a longitudinal analysis of radicalization dynamics on Telegram. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 28(4), 1103–1126.
- Udupa, S. (2021). *Small Platforms and the Gray Zones of Deep Extreme Speech*. MediaWell, Social Science Research Council.
- Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K. & Steinkuehler, C. (2023). Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. *Games and Culture*, 19(4). <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>.
- Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L. & Jaskowski, J. (2024). Streaming, Chatting, Modding. *RadiGaMe*. [https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe\\_Report1.pdf](https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_Report1.pdf).



Joanna Nowotny

# 18 Rechte Meme-Kultur

Extreme Akteure haben sich als versierte Geschichtenerzähler profiliert, die es verstehen, mit der Populärkultur zu arbeiten und sich so ein größeres Publikum zu erschließen. Eine besondere Rolle spielt die visuelle Kultur: Operiert wird mit Memes und Bildern aus digitalen Subkulturen (Kingdon, 2021). »Die Menschen sprechen mehr auf Bilder an als auf Text. Mit Bildern kann man hervorragend Memetische Kriegsführung betreiben und sein Narrativ unters Volk bringen«, ist im *Handbuch für Medienguerillas* von Generation D zu lesen, einem Zusammenschluss deutsch(sprachig)er rechtsextremer Aktivistinnen und Aktivisten (2017; Bogerts & Fielitz, 2019). Das Konzept der »Memetischen Kriegsführung« tauchte erstmals rund um die Präsidentschaftskandidatur von Donald Trump 2016 auf, als seine Unterstützer/-innen einen »Great Meme War« ausriefen (Friedberg et al., 2022; Piata, 2016). Zahlreiche rechtsradikale Organisationen und Individuen nutzen seither Memes, etwa der Neonazi-Blog *The Daily Stormer*, der eine Rubrik mit dem Titel »Memetic Monday« bedient, oder das rechtsextreme Netzwerk Reconquista Germanica, das gezielt Memes auf diversen digitalen Plattformen streute (Bogerts & Fielitz, 2019). Im vorliegenden Beitrag soll aufgezeigt werden, wie Memetische Kriegsführung und rechte Memes funktionieren. Ein Fokus liegt auf der Frage, wie Game- und Meme-Kultur interagieren: Welche Aspekte von Games greifen rechte Memes wo, zu welchem Zweck und mit welcher Wirkung auf?

## Memes: Begriff und Funktionsweise

Der Begriff Meme stammt aus dem vordigitalen Zeitalter: Der Evolutionsbiologe Richard Dawkins prägte ihn in *The Selfish Gene* (1976), angelehnt an den Begriff »Gen«, aber übertragen ins Feld des Kulturellen. Ein Meme ist bei

Dawkins ein Bewusstseinsinhalt, der durch Kommunikation weitergegeben wird. Um seine Wortschöpfung zu begründen, verwies Dawkins auf das Konzept der *mimesis* des griechischen Gelehrten Aristoteles: der Imitation oder Nachahmung, mittels derer sich solche kulturellen Inhalte verbreiten.

Mit dem Siegeszug des Internets entstand die neue mediale Form, die schon früh mit Dawkins Wortschöpfung bezeichnet wurde: Prototypische Internetmemes sind multimediale Gefüge, also z.B. mit Text versehene Bilder, aber auch Graphic Interchange Formats (GIFs) oder bearbeitete Videos. Memes funktionieren allerdings nicht einfach über Nachahmung oder *mimesis* – eine Vorlage wird immer neu aktualisiert, also verändert. Memes beinhalten damit ein kreatives Potenzial zur Umgestaltung, die man als Mimesis bezeichnen kann (Nowotny & Reidy, 2022).

Memos sind aus mehreren Gründen ein besonders erfolgreiches digitales Phänomen:

- Als Bild-Texte generieren Memes in den endlosen Feeds der digitalen Plattformen Aufmerksamkeit.
- Sie kondensieren komplexe kulturelle Erzählungen in einer einzelnen Einheit. Memes können als Mikro-Erzählungen begriffen werden, die durch unterschiedliche Individuen und Gruppen in spezifischen kulturellen, historischen und auch Plattform-Kontexten unterschiedlich ausgelegt und aktualisiert werden.
- Memes treten seriell auf und haben so einen Wiedererkennungswert; sie animieren zugleich durch Variation zum Erkennen der Unterschiede und zum Verständnis des Kontexts, in dem das einzelne Exemplar steht. Zum seriellen Charakter von Memes gehört, dass sie einen etablierten Figurenkanon verwenden (dazu später mehr).
- Rezeption und Produktion eines neuen Memes, das die Interessen, Anliegen und/oder den Humor eines Individuums oder einer Gruppe reflektiert, sind eng verschränkt. In der Meme-Kultur, die auf der digitalen Infrastruktur mit ihren frei verfügbaren Meme-Generatoren und Medienbearbeitungsprogrammen beruht, kann jede Person in jedem Moment zur Produzentin und zum Produzenten einer neuen kulturellen Einheit werden.

## Memetische Kriegsführung als kommunikative Störung

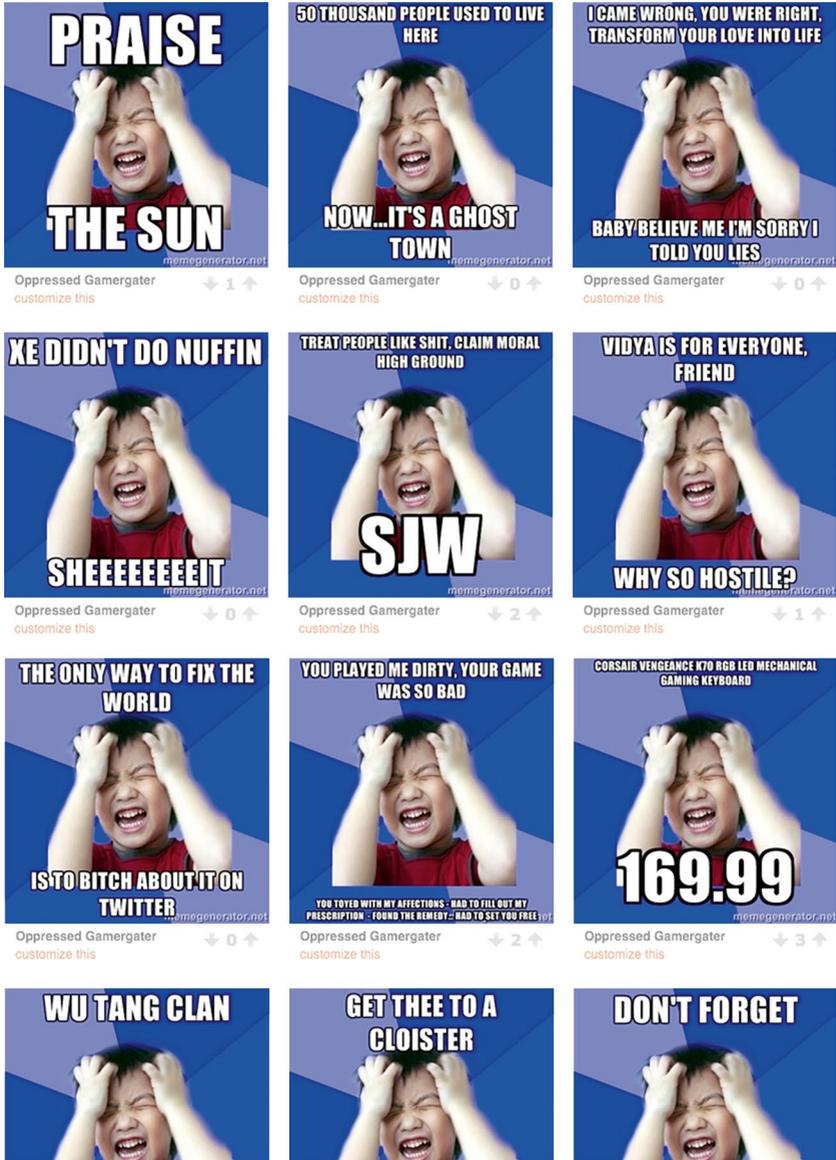
Eine Verbindung zwischen radikal rechtem Gedankengut, Meme- und Gamekultur zeigte sich zuerst in der > **GamerGate**-Bewegung ab 2014, die dem Aufstieg Trumps und der > **Alt-Right** den Boden bereitetete (> 19 | **GamerGate**). Steve Bannon, damals Chef der rechten Medienplattform Breitbart News, führte die Strategien dieser Bewegung in seiner Kampagne für Trump fort, die ihn als Medienberater ins Weiße Haus brachte (Strick, 2021). Die im Rahmen von GamerGate massenhaft entstandenen Memes sind Beispiele dafür, wie Memetische Kriegsführung von rechts konkret aussehen kann.

*Oppressed GamerGater* ist ein *image macro*, also ein digitales Bild, das mit Text versehen wird – viele Memes folgen diesem Format. Das Bild zeigt ein Kind mit wutverzerrtem Gesicht, das sich die Haare rauft. Im Oktober 2014 wurde Text zum Bild hinzugefügt, der sich über die Initiator/-innen von GamerGate lustig machte. GamerGater erscheinen in den ersten Memes als weinerliche Kinder mit fehlgeleiteten Opfergefühlen (Abb. 1). Auf dem anonymen und der rechten

> Abb. 1 Die ursprünglichen *Oppressed GamerGater*-Memes (2014)



➤ Abb. 2 Varianten des Oppressed GamerGater-Memes (2014)



Subkultur zugehörigen Internetforum 8chan wurde das Meme sofort aufgegriffen und in sein Gegenteil verkehrt. Auf Plattformen wie Memegenerator.net wurden von 8chan-Nutzenden unzählige Varianten gepostet, die entweder progressiv eingestellte Menschen zur Zielscheibe hatten oder die Elemente der Populärkultur aufgriffen, die nichts mit GamerGate zu tun hatten (Abb. 2).

Das Phänomen illustriert erstens, dass ein und dasselbe Meme im Zuge seiner Verbreitung und Modifikation gegenteilige Botschaften tragen kann. Zweitens agierte die GamerGate-Bewegung hier nach einer Strategie der Memetischen Kriegsführung, die von der extremen Rechten bis heute angewandt wird: Innerhalb kürzester Zeit wurden digitale Plattformen mit Memes überflutet, wobei die explizit gegen die Initiator/-innen von GamerGate gerichteten Varianten mit ›Shitposts‹ koexistierten, die durch subkulturelle Anspielungen nur noch für Insider verständlich sind. Eine Störung von Kommunikation, die auf Verständnis ausgerichtet ist, findet also auf zwei Ebenen statt: erstens durch die schiere Menge, die es unmöglich macht, den Überblick zu behalten; zweitens durch die inhaltliche Verwirrung, die jede vermeintliche Kernbedeutung des Memes zerstört. Solche und andere Memes – allen voran der berühmte *Pepe the Frog* (Nowotny & Reidy, 2022) – und Memetische Kampagnen der extremen Rechten können als toxische Störung von Kommunikation und absichtliche Provokation verstanden werden (ebd).

## Mehrdeutiger Humor

Ein Meme kann widersprüchliche Aussagen kommunizieren, es kann aber auch Aussagen aus dem eigenen Quellenmaterial in ihr Gegenteil verkehren, und zwar mittels ironischer Subversion – einer Technik, die die internationale Rechte perfekt beherrscht. Memes zum Spiel *Far Cry 5* (Ubisoft, 2018), das in einem fiktionalen Setting auf die polarisierte Stimmung im US-Amerika der Trump-Präsidentschaft anspielt, zeigen diese Strategie. Als Identifikationsfiguren für rechte *Far-Cry*-Memes dienen die Bösewichte des Spiels, eine fanatische christliche Sekte mit Waffenfetisch. Die Sekte wird in den Memes zu einer mächtigen Organisation, die für ein christlich-weißes ›Abendland‹ kämpft und somit Heldengestalt statt Bösewicht ist (Kingdon, 2019).

Ein Video-Meme illustriert, wie rechte memetische Ironie funktioniert: Es greift ein zynisches Lied aus dem Soundtrack von *Far Cry 5* über die Waffenobsession der Sekte mit dem Titel »Keep Your Rifle by Your Side« (Ubisoft Music, 2018) auf, das von rechten Akteur/-innen zustimmend umgedeutet wurde. Das

► Abb. 3 Ein Video-Meme zu Far Cry 5 (2023)



Meme stellt einen vereinfachten *Political Compass* aus ›Left‹ und ›Right‹ dar. Es bedient sich beim Figuren- oder Typenkanon, der für Memes als mediale Form kennzeichnend ist: In maximal verkürzter Form stehen solche Figuren für Ideale, Konzepte und/oder stellen überzeichnete Emotionen dar. Verbreitet sind sogenannte *Wojaks*, die meist negative, männlich konnotierte oder typischerweise von Männern erlebte Gefühle darstellen (Strick, 2021). Eine als ›links‹ bezeichnete Figur ist hier als *Wojak* dargestellt, der Wuttränen weint, weil der rechte Mann, gezeichnet als erfolgreicher, männlicher *Chad* (s. unten), das Lied freudig und mit gezückter Waffe hört: »this song is about how bad you guys are« (Abb. 3).

Das Meme zeigt, dass die Rechte sich problemlos Elemente aus einem Spiel aneignen kann, das sie selbst in der Rolle der ›Bösen‹ darstellt. Memesis ist ein Prozess, in dem die Aneignung einer Vorlage auch mittels radikaler Umwertung stattfinden kann. Auch wenn Memes sich zumeist auf bekannte, erkennbare kulturelle Inhalte beziehen, existiert in diesem Feld kein ›Original‹ und entsprechend auch keine maßgebliche Deutung – hier etwa des Spielestudios –, die aufgerufen werden könnte, um dem memetischen Spiel Einhalt zu gebieten (Nowotny & Reidy, 2022).

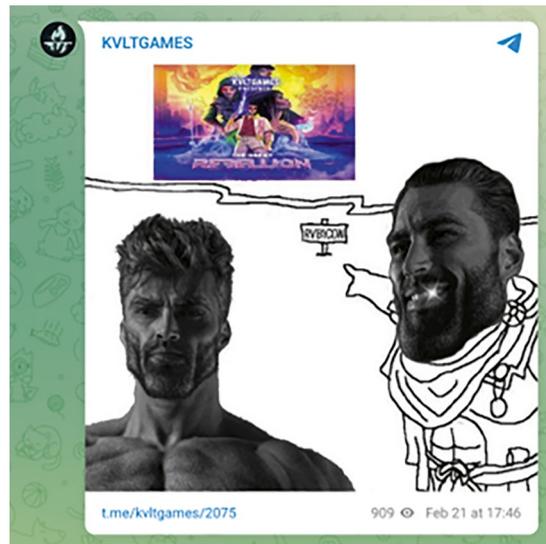
Die memetische Praxis ist angetrieben durch eine zweideutige Art von Humor: Im Video-Meme erscheinen die ›Linken‹ als humorlose Naivlinge, während sich die ›Rechten‹ in einem Raum ansiedeln, in dem sich abgeklärte Ironie und bitterer, gewaltvoller Ernst problemlos verbinden. Auch für die Menschen, die Memes verbreiten, kann die Grenze zwischen Humor und Ernst unklar sein (Thorleifsson, 2022). Humorvolle Doppeldeutigkeit erlaubt es rechten Akteuren, in einer ideologischen Grauzone zu operieren und sich im Zweifelsfall auf die Position zurückzuziehen, etwas sei ja ›nur ein Witz‹ gewesen. So bieten humorvolle Memes auch »Zugangspunkte für unentschiedene und noch nicht politisierte Nutzer/-innen, um mit rechtsextremen Anliegen zu sympathisieren und sie zu unterstützen« (Bogerts & Fielitz, 2019, S. 151). Sie sind eine Art Einstiegsdroge in die extremeren Facetten der rechten Ideologie (Marwick & Lewis, 2017).

## Männlichkeiten: GigaChads und die ›weiße‹ Antike

Attraktiv für breitere Kreise werden rechte Memes auch, indem sie Bilder von wehrhaften Männlichkeit(en) entwerfen – Bilder, wie sie sich auch in der Populärkultur überhaupt und in Games im Speziellen finden (► 9 | Misogynie). Ein besonders eifriger Meme-Produzent ist ► *Kvltgames*, der Entwickler hinter dem rechtsradikalen Spiel *Heimat Defender: Rebellion* (► 16 | Rechte Games). Der Telegram-Kanal des Entwicklerstudios mit über 2000 Mitgliedern bedient die typischen Themen des rechten Kulturkampfes.

In einem im Februar 2024 geposteten Meme (Abb. 4) erscheint zwei Mal der sogenannte GigaChad, eine Figur im Meme-Kanon, die aus einem Kunstprojekt stammt und im Internet als Verkörperung von Hypermaskulinität aufgegriffen wurde. Der simpel und absichtlich ›schlecht‹ gezeichnete

► Abb. 4 Ein Meme von Kvltgames (2024)



Körper des GigaChad trägt eine römische Rüstung und zeigt in Richtung »Rvbi-con« (in einer pseudo-lateinischen Schreibweise, wie sie auch im Namen von Kvlgtgames zu finden ist), auf dessen anderer Seite sich ein Reklameposter des Spiels befindet.

Das Meme verweist auf Caesars bewaffnete Übertretung des Flusses Rubikon, die einer Kriegserklärung an den Römischen Senat gleichkam und die bis heute für den sprichwörtlichen Punkt steht, ab dem es kein Zurück mehr gibt. In westlichen Ländern wird durch rechte Ideologen sehr gerne auf die griechische und römische Antike zurückgegriffen, um die vermeintliche kulturelle und ästhetische Überlegenheit einer als *weiß* konstruierten Epoche herauszustreichen und um bestimmte »Idealentwürfe« von Männlichkeit vorzuführen.

Ein konkretes Beispiel dafür ist Europa Invicta, ein in visuellen Medien aktiver Propaganda-Arm der europäischen **► Identitären Bewegung**. Sie greifen in ihren Memes auf Games zurück, die in diesen Epochen spielen (Kingdon, 2023; Kingdon, 2024). Durch die popkulturelle, heterogene Ästhetik von Memes werden so alte Narrative aktualisiert und von jungen Generationen als ansprechend und modern wahrgenommen (Bogerts & Fielitz, 2019). Im Kvlgtgames-Meme lockt ein römisch gekleideter GigaChad, ein extrem männlicher Mann, die Betrachtenden über den Rubikon – spielt man *Heimat Defender: Rebellion*, kommt dies einer Kriegserklärung ans »Establishment« gleich. Man wird simultan zum »wahren« Mann, verkörpert durch den römischen Feldherrn, und tritt aus der »Normalität« aus.

## Gamifizierter Terror

Als »wahre Männer« werden in der extremen Rechten besonders gerne die Attentäter gefeiert, die in den letzten Jahren in ihren »Manifesten« immer öfter selbst zu memetischer Kriegsführung aufriefen: so etwa der Rechtsterrorist, der 2019 in Christchurch 51 Menschen in Moscheen ermordete und das Attentat im Stil eines **► First-Person Shooters** im Internet streamte (**► 23 | Terror**). Ein Beispiel-Meme von X, das auf Reddit aufgegriffen wurde (Abb. 5), fügt zu einer Aufnahme aus der Videoaufzeichnung des Attentats das HUD (heads-up display) aus dem Videospiel *Doom* (id Software, 1993) hinzu. Aufgerufen wird so nicht nur die Game-Ästhetik der Attentat-Aufzeichnung, sondern zugleich eine spielehistorische Debatte: *Doom* gilt als Begründer des Genres des

► Abb. 5 Ein Attentat wird zum Meme (2019)



First-Person-Shooters und beeinflusste mit seinen expliziten Gewaltdarstellungen die öffentliche Wahrnehmung des Mediums und die Debatten über sogenannte »Killerspiele«, die immer dann aufflammen, wenn die Affinität von Attentätern zur Gameskultur ans Licht kommt (► 1 | Einleitung). Der Christchurch-Anschlag zeugt davon, wie Rechtsterrorismus mit Online-Subkulturen interagieren kann – angekündigt wurde er auf einem *image board*, gefilmt und gestreamt im Stil eines Videospiele und später in zahlreichen Memes verarbeitet (Fielitz, 2019; Thorleifsson, 2022). Terror wird zuerst durch das Streaming, dann weiter durch die »lustige« Meme-Produktion gamifiziert und somit auch anziehend für Menschen, die Teil der ► **Game-Kultur(en)** und von digitalen Subkulturen überhaupt sind.

## Fazit

Es wird deutlich, dass im digitalen Raum gerade Plattformen wie 4chan, 8chan oder Reddit einen großen Einfluss entwickeln, besonders über die Verbreitung dort entstandener Memes. Typischerweise beziehen sich solche Memes auf Subkulturen der Plattformen, darunter die dominanten Game-Fankulturen (Kingdon, 2021). Über die Ästhetik von und Verweise auf Videospiele können junge, Populärkultur-affine Menschen erreicht werden (Kingdon, 2024; Mattheis, 2021) – wenn radikale Narrative an bestehende Fankulturen anknüpfen, erschließen sie sich ein breiteres Publikum. Attraktiv für rechte Memes sind erstens die in Spielen vermittelten Inhalte, etwa die zahlreichen wehrhaften männlichen Figuren im Zentrum der Erzählungen, die zudem oft in einer von extrem rechten Akteuren als *weiß* und männlich idealisierten Vergangenheit angesiedelt sind (► 20 | **Geschichtspolitik**). Propagandamaterial, das mit Bildern aus Games operiert, kann auch Moderations- und Restriktionstechniken unterlaufen, da vor allem automatisierte Moderationsmechanismen den memetischen Gehalt der Bilder nicht erkennen können und die Bilder selbst nicht verboten sind (Kingdon, 2024). Zweitens ist die Form der Spiele für rechte Meme-Kulturen interessant: Shooter, in denen Gegner ausgerottet werden müssten, eignen sich etwa für die Darstellung einer auf Gewalt basierenden Weltansicht (► 14 | **Militarismus**). Aus demselben Grund werden Terroranschläge durch die Täter selbst »gamifiziert« und etwa wie in Christchurch im Stil eines First-Person-Shooters aufgenommen und verbreitet. Die Gamifizierung von Terror und eine »spielerische« Meme-Kultur gehen Hand in Hand, wenn die Attentäter selbst zu Memes werden.

Rechte Meme-Kultur verwendet oft eine grenzüberschreitende und zuge-spitzte Rhetorik und konstruiert Gemeinschaften über die Abgrenzung von anderen Gruppen, die etwa den Meme-typischen Figurenkanon (*Wojaks*, *GigaChads* etc.) nicht kennen. Memetische Kriegsführung besteht in der gezielten Störung von Kommunikation durch das Fluten der digitalen Kanäle mit Inhalten, die für Außenstehende oft unverständlich sind. Da jedes neue Meme eine Umdeutung des vorhandenen Materials beinhalten kann, entstehen Widersprüche und das Ursprungsmaterial, auf das Memes sich beziehen, wird vielfach radikal umgedeutet. Auch zu Spielen wie *Far Cry 5*, die rechte Akteure in ein kritisches Licht rücken, finden sich zahlreiche Memes, die sich Elemente des Spiels zustimmend aneignen. Dies geschieht oft auf humorvolle Weise, wobei Humor ebenso wie die Bezüge auf existierende Fankulturen den Einstieg in

rechte Ideologien erleichtern können. Ob das Gedankengut ernsthaft vertreten oder ironisch zitiert wird, ist dabei weder für die Betrachtenden noch für die Produzierenden zwingend klar.

## Referenzen

- Bogerts, L., & Fielitz, M. (2019). »Do you want Meme war?« Understanding the visual Memes of the German far right. In M. Fielitz & N. Thurston (Hrsg.), *Post-digital cultures of the far right: Online actions and offline consequences in Europe and the US* (S. 137–154). Transcript.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Fielitz, M. (18. März 2019). Christchurch als bitterböses Meme. *Belltower*. <https://www.belltower.news/rechtsextremer-terror-christchurch-als-bitterboeses-Meme-82559/>.
- Friedberg, B., Dreyfuss, E., & Donovan, J. (2022). *Meme wars: The untold story of the online battles upending democracy in America*. Bloomsbury.
- Generation D. (2017). *Handbuch für Medienguerrillas: Teil I. Shitposting 1x1*. <https://www.hogesatzbau.de/wp-content/uploads/2018/01/HANDBUCH-F%bc3%b9cR-MEDIENGUERRILLAS.pdf>.
- id Software. (1993). *Doom*. id Software. Verschiedene Plattformen.
- Kingdon, A. (2019). Framing Far Cry 5: The gamification of white separatist propaganda. In E. Leidig (Hrsg.), *Mainstreaming the global radical right* (S. 257–262). Ibidem-Verlag.
- Kingdon, A. (2021). The Meme is the method: Examining the power of the image within extremist propaganda. In A. Lavorgna & T. Holt (Hrsg.), *Researching cybercrimes: Methodologies, ethics, and critical approaches* (S. 301–322). Palgrave Macmillan.
- Kingdon, A. (6. Februar 2023). God of race war: The utilisation of Viking-themed video games in far-right propaganda. *GNET*. <https://gnet-research.org/2023/02/06/god-of-race-war-the-utilisation-of-viking-themed-video-games-in-far-right-propaganda/>.
- Kingdon, A. (2024). Beauty is power: The use of gaming references and gaming aesthetics in extremist propaganda. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and extremism: The radicalization of digital playgrounds* (S. 130–147). Routledge.
- Marwick, A., & Lewis, R. (2017). Media manipulation and disinformation online. *Data & Society*. <https://datasociety.net/library/media-manipulation-and-disinfo-online/>.
- Mattheis, A. (18. Januar 2021). Beyond the »LULZ«: Memifying murder as »meaningful« gamification in far-right content. *GNET*. <https://gnet-research.org/2021/01/18/beyond-the-lulz-memifying-murder-as-meaningful-gamification-in-far-right-content/>.
- Nowotny, J., & Reidy, R. (2022). *Memes. Formen und Folgen eines Internetphänomens*. transcript.
- Piata, A. (2016). When metaphor becomes a joke: Metaphor journeys from political ads to Internet Memes. *Journal of Pragmatics*, 106(1), 39–56.
- Strick, S. (2021). *Rechte Gefühle: Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. transcript.
- Thorleifsson, C. (2022). From cyberfascism to terrorism: On 4chan/pol/culture and the transnational production of memetic violence. *Nations and Nationalism*, 28(1), 286–301.
- Ubisoft Music. (2018). The Hope County Choir – Keep Your Rifle by Your Side | Far Cry 5: When the World Falls. <https://www.youtube.com/watch?v=v0sDr-UdYzg>.
- Ubisoft. (2018). *Far Cry 5*. Ubisoft. Verschiedene Plattformen.

## Memes

- Abb. 1: Oppressed GamerGater [Meme]. (2014). <https://knowyourmeme.com/photos/845866-oppressed-gamergater>.
- Abb. 2: Oppressed GamerGater-Varianten [Meme]. (2014). <https://x.com/BriannaWu/status/520344200249090048?mx=2>.
- Abb. 3: Keep your rifle by your side [Meme]. (2023). <https://www.memedroid.com/memes/detail/4138258/Keep-your-rifle-by-your-side?refGallery=tags&page=1&tag=farcry>.
- Abb. 4: *Heimat Defender: Rebellion* [Meme]. (2024). <https://t.me/kvltgames/2075>.
- Abb. 5: Christchurch und *Doom* [Meme]. (2019). [https://www.reddit.com/r/iamatotalpieceofshit/comments/b2dhe2/my\\_exbest\\_friend\\_making\\_fun\\_of\\_the\\_christchurch/](https://www.reddit.com/r/iamatotalpieceofshit/comments/b2dhe2/my_exbest_friend_making_fun_of_the_christchurch/).

# 19 GamerGate

Im Sommer 2024 erschien das Action-Rollenspiel *Flintlock: The Siege of Dawn* (A44 Games, 2024) auf PC und Konsolen. Spielende übernehmen die Rolle der Heldin Nor, die sich in einem Fantasy-Setting gegen verschiedene Götter behaupten muss. Rezensionen in der Presse wie auf der Plattform [▶ Steam](#) legten mit Erscheinung dann das Bild eines soliden, aber wenig herausstechenden Videospieles nahe, dem der letzte Feinschliff fehle. Reaktionäre und toxische Stimmen sahen das Problem woanders. Grund für den mutmaßlichen Flop und die geringen Spielerzahlen sei die vermeintliche »[▶ woke](#)« Agenda des Spiels und die Unterstützung der kanadischen Beratungsfirma Sweet Baby Inc. (SBI). Neben einer fehlenden Hypersexualisierung der weiblichen Hauptfigur sei ein »Race Swap«, also der vermeintlich aufgezwungene Wechsel von einer ursprünglich weißen hin zu einer Schwarzen Hauptfigur, Grund für das Scheitern des Spiels. So jedenfalls behauptet es Mark Kern, eine der aktuellen Galionsfiguren der Anti-Diversitäts-Bewegung im Gaming (Kern [[@Grummz](#)], 2024) ([▶ 9 | Misogynie](#)).

Videospiele und ihre Entwickler\*innen für die Platzierung progressiver und inklusiver Werte abzustrafen, ist gängige Praxis toxischer und extrem rechter Gaming-Communities. Auch bei anderen Spielen wie *The Last Of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) oder *Horizon Forbidden West* (Guerilla Games, 2022) illustrierte die Ablehnung beispielsweise der Protagonistinnen dieser Spiele das regressive Weltbild einer lauten toxischen Minderheit ([▶ 26 | Queere Spiele](#)). Neben Spieleentwickler\*innen werden so auch als progressiv geltende Streamer\*innen, Contentschaffende, Journalist\*innen oder Wissenschaftler\*innen angegriffen. Zusätzlich zeigt sich der alltägliche Hass in Spielelobbys und auf Gamingplattformen und richtet sich gegen Gamer\*innen, die auch abseits des Bildschirms von Diskriminierung betroffen sind. Ablehnung und Aversion haben viele Gesichter. Während sachliche Kritik eher eine Seltenheit ist, tauchen neben Hasskommentaren auch konkrete Bedrohungsszenarien wie Gewaltaufrufe oder [▶ Doxing](#) auf. Viele der Strategien sind mit Aufkommen von GamerGate erprobt worden. Sie haben sich jedoch weiterentwickelt und neue Formen angenommen.

In diesem Kapitel wird einleitend auf die Verbreitung von Toxizität im Gaming eingegangen. Ein Verständnis für die Dimensionen von Hass in Videospieldkontexten ist essenziell, um nachfolgend die Geschehnisse um GamerGate einzuordnen. Dabei wird vor allem die Entwicklung um das Jahr 2014 nachgezeichnet. Weiterführend wird umschrieben, welche Strategien sich im Gaming seit Aufkommen der vornehmlich antifeministischen Hasskampagne abgezeichnet haben und auf welche dieser 2014 erprobten Strategien die extrem Rechte aufbaut. Anschließend nähert sich der Beitrag der gegenwärtigen Relevanz von GamerGate an. Im Mittelpunkt steht die Frage, ob die Hasskampagne bis heute nachwirkt und inwiefern sich Narrative und Auftreten gewandelt haben.

## GamerGate – ein antifeministischer Testballon

Auch wenn toxische Communitys kein alleiniges Problem von Gaming-Räumen sind und beispielsweise auch in klassischen Sozialen Medien reaktionärer Aktionismus auffällt, sticht die Präsenz im Gaming heraus. Gründe dafür sind u. a. verhaltene Moderation und das Ignorieren der eigenen Guidelines, ein Ausbleiben digitaler Zivilcourage und eine zaghafte Gegenrede der Spielenden bei rassistischen, sexistischen oder ableistischen Kommentaren, sowie ein toxisches Grundrauschen, welches anschlussfähig ist für rechtsextreme Gruppen (► 24 | Wahrnehmung). Vor allem da, wo es kompetitiver zugeht, herrscht ein rauer und gereizter Umgangston – ein Klima, in dem sich toxische Akteur\*innen besonders wohlfühlen. Auch wenn toxisches Verhalten im Gaming verschiedene Facetten haben kann, sind es vor allem belächelnde, belustigende und verachtende Verhaltensweisen gegen weiblich gelesene Spielerinnen, die besonders weit verbreitet sind (► 9 | Misogynie). Misogynie und Antifeminismus bleiben in den Gaming-Welten unübersehbar. Über 77 % der spielenden Frauen haben schon geschlechterspezifische Diskriminierung in Online-Games erlebt. In der Konsequenz verbergen 59 % der Frauen beim Online-Spielen ihr Geschlecht, wählen nicht feminin klingende Profilnamen, meiden weibliche Skins, lassen das eigene Mikrofon ausgeschaltet oder ziehen sich aus Text- und Sprachchats zurück (Nightingale, 2021). Die Strategie dahinter wird *silencing* genannt und wird vornehmlich gezielt von extrem rechten Accounts genutzt. Dabei wurde erstmals 2013/2014 mit GamerGate erprobt, progressive und weibliche Stimmen großflächig zum Schweigen zu bringen oder diese einzuschüchtern. GamerGate lässt sich als erster rechter

Kulturkampf des Internets verstehen, der sowohl international, aber auch im deutschen Kontext Folgen hatte.

Lange galten Videospiele in vielen Gaming-Communitys als unpolitisches Medium – eine Mär, die vor allem von einer weißen, heterosexuellen und exklusivistischen Dominanz geprägt wurde. Als 2013 dann die Kommunikationswissenschaftlerin Anita Sarkeesian Videobeiträge zu hypersexualisierten Darstellungen und sexistischen Erzählmustern in Videospiele veröffentlichte, fühlten sich vor allem reaktionäre Gamer\*innen bedroht. Hass und Ablehnung sammelte sich ab 2014 unter dem Hashtag GamerGate. Sarkeesian und andere Videospiele-Journalistinnen, aber auch Entwicklerinnen und andere Frauen in Gaming-Kontexten wurden in unzähligen Netzbeiträgen bedroht und attackiert. Es folgten unzählige Doxing-Attacken, Vergewaltigungsdrohungen und versuchte Bombenattentate (Strick, 2021). In gängigen Erzählungen eskalierte diese Ausgangslage zwar erst im August 2014, als die Kampagne ihren Namen bekam, tatsächlich begannen ihre Wurzeln schon 2013 mit orchestrierten Angriffen gegen Sarkeesian.

Neben dieser Form der Belästigung und Abwertung von nicht-männlichen Gamer\*innen entstanden unzählige Meinungsvideos, Redditposts und Tweets, welche Einblicke in das krude Selbstverständnis der GamerGate-Accounts gaben. So sehen sich GamerGater als Bewahrer einer unzensurierten und freien Videospieldwelt. Sie verstehen sich selbst als marginalisierte Gruppe, welche gegen destruktive Einflüsse eines übergriffigen Machtapparates aus Presse, Politik und Wissenschaft zu Felde zieht. Feminist\*innen und sogenannte »Social Justice Warrior« (SJW) würden sie als echte Gamer und »harmlose Minderheit« unrechtmäßig durch Sexismus- und Rassismuskorwürfe isolieren und zum Schweigen bringen wollen. Dieser Mythos vom falsch verstandenen Widerstandskämpfer prägt bis heute das Verständnis von GamerGate-affinen Accounts, die in ihren endlosen Meinungsproduktionen gegen feministische und progressive Werte wettern. Sowohl zu Beginn von GamerGate als auch bei gegenwärtigen Debatten waren und sind rechte bis rechtsextreme Accounts prägend. GamerGate wurde 2014 maßgeblich von der rechtspopulistischen Nachrichtenseite Breitbart gestärkt und verbreitet, die wiederum vom ehemaligen Trump-Berater Steve Bannon geleitet wurde. Hier war es vor allem der Tech-Journalist Milo Yiannopoulos, der auf Breitbart die vermeintliche Verschwörung von Videospielejournalist\*innen »enttarnte« (Breitbart, 2014). Ein mittlerweile öffentlicher Mailverlauf von Bannon und Yiannopoulos illustriert dabei, dass Bannon in GamerGate primär einen Testballon sah, um über einen digitalen Kulturkampf

politische Gegner zu schwächen und die eigene rechtsextreme Bewegung durch den Rückhalt von reaktionären Gamer\*innen zu stärken. GamerGate war ein weiterer Spielball, um einen vermeintlichen Untergang des Abendlandes abzuwenden und gilt gleichzeitig als Initialzündung der ► **Alt-Right-Bewegung** in den USA (Keinen Pixel dem Faschismus, 2020).

GamerGate lässt sich in drei Phasen aufteilen, die aufeinander aufbauten:

- Phase 1 – persönliche Rache und unkoordinierte Angriffe auf weibliche und nicht-binäre Persönlichkeiten der Gamesbranche
- Phase 2 – die Herausbildung einer anti-feministischen Anti-Diversitätsbewegung, deren Anhänger progressive und nicht-männliche Personen im Gaming attackieren und sich selbst als die einzig wahren Verteidiger der Gaming-Kultur verstehen
- Phase 3 – eine verstärkte Nutzung von GamerGate durch rechtsextreme Akteur\*innen, in dem rechtsideologische Narrative mit antifeministischen Gatekeeping-Mechanismen und dem Widerstands- und Verteidigungswillen reaktionärer Gamer kombiniert wurden (Keinen Pixel dem Faschismus, 2020).

## **GamerGate 2.0? – GamerGate war nie weg**

Auch wenn die GamerGate-Hochphase im Jahr 2014 war und einige ehemalige Unterstützer\*innen der hieraus gewachsenen, losen Gemeinschaft mittlerweile den Rücken gekehrt haben, ist GamerGate nie verschwunden. Toxische Narrative, Feindbilder und Strategien haben sich lediglich verändert, verfolgen aber im Widerstand gegen feministische und progressive Wertvorstellungen weiterhin dieselben Ziele. Eine weitere Konstante ist der Verschwörungsglaube, dass eine ominöse Elite aus Kultur, Politik und Zivilgesellschaft das eigene Unterhaltungsmedium vereinnahmen und instrumentalisieren wolle. Die Vorstellung, als letzte Bastion der wahren Gamer gegen einen vermeintlich linken Mainstream anzukämpfen, befindet sich in einer Art Renaissance. Aktuell lässt sich eine Zunahme von reaktionären und diversitätsfeindlichen Dynamiken in vielen Gaming-Communitys erkennen.

Viele dieser Konflikte sind dabei komplex und keinesfalls eindimensional. Es wäre falsch, moderate Stimmen in den Diskussionen um Videospiele wie *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, 2023) oder *Assassin's Creed Shadows* (Ubisoft Québec, 2025) alle in eine rechte GamerGate-Ecke zu stellen. Jedoch

finden sich neben differenzierter Kritik in der Regel auch unzählige Kommentare und Videos, die Argumente von GamerGate reproduzieren.

Bei *Assassin's Creed Shadows* empörten sich einige Spieler\*innen darüber, dass das Spiel einen Schwarzen Samurai als Protagonisten abbildet, obwohl die Figur an eine reale historische Persönlichkeit angelehnt ist. GamerGate-nahe Stimmen lehnen die Wahl dieses Protagonisten mit der Begründung ab, dass eine Schwarze Minderheit in diesem Spiel nicht repräsentiert gehöre. Die Figur habe es nur in das Spiel geschafft, da die bereits angesprochene Beratungsfirma Sweet Baby Inc. (SBI) den Publisher Ubisoft mitberaten habe, so die selbsternannten Kritiker\*innen. Der Argumentation folgen häufig rassistische Stereotype oder als Humor getarnte Diffamierungen Schwarzer Personen. Entscheidend ist also nicht, dass Kritik am Kulturmedium Videospiele geübt wird, sondern auf welchen oft rassistischen oder antifeministischen Argumenten diese Kritik aufbaut. Eine Diskussion über die historische Figur des Yasuke entlang historischer Quellen ist also zu unterscheiden vom grundlegenden Anspruch, Schwarze Menschen hätten in Videospiele und konkret in historischen Darstellungen nichts zu suchen (► 20 | [Geschichtspolitik](#)).

Seit Oktober 2023 ist das Unternehmen SBI auf dem Radar von rechten Anti-Diversity-Gaming-Accounts und wurde oft auf Reddit und dem Imageboard 4chan sowie auf Kiwi Farms (Foren, die für die Belästigung von Einzelpersonen oder Communities bekannt sind) erwähnt. Bedingt durch einen reichweitenstarken Steam-Kurator (einem Profil, welches auf der Plattform Steam Einschätzungen zu Spielen formuliert) entwickelte sich dann im Februar 2024 eine Hasskampagne gegen das Unternehmen. Im Verständnis vieler GamerGater ist die Firma Symbol für eine vermeintlich allgegenwärtige politische Korrektheit, welche die Gaming-Kultur fest im Würgegriff halte. Über Discord und Reddit wird dazu aufgerufen, sowohl SBI als auch Kooperationspartner\*innen mit negativen Nachrichten und Rezensionen zu überhäufen sowie Spieletitel zu boykottieren, an denen SBI (angeblich) mitgearbeitet hat. Dass SBI in der Realität eine Beratungsfirma mit lediglich 16 Mitarbeiter\*innen ist und überschaubaren Einfluss auf die Ausgestaltung von Videospiele hat, ignorieren die GamerGater. Zu einladend ist die Benennung eines vermeintlichen Feindbildes, zu anschlussfähig die Verschwörungserzählung des mächtigen linkspolitischen Unternehmens, welches die ► [Gaming-Kultur](#) zu ‚zwangspolitisieren‘ versuche. Vor allem im Frühjahr 2024 zog die von Rechten mitbefeuerte Debatte dabei weitere Kreise. Elon Musk twitterte z.B. zur Unterstützung: »Videospiele müssen den woke Mist loswerden. Mit langweiliger Propaganda belehrt zu werden,

ist nicht der Grund, warum Menschen Spiele spielen.« Daraufhin wurde er von einer GamerGate-Galionsfiguren mit den Worten »Willkommen bei GamerGate, Mr. Musk« begrüßt (Benjamin [@Sargon\_of\_Akkad], 2024).

Hass formiert sich auch gegen vor allem weibliche Wissenschaftler\*innen, die zu Radikalisierung und Extremismus in Gaming-Communitys forschen. Vor allem die kanadische Wissenschaftlerin Rachel Kowert wurde angefeindet und in die Verschwörungserzählungen rund um SBI eingewoben. Kernerzählung dabei: Kowert versuche auf politischer Ebene und mit staatlichen Mitteln, Gamer\*innen unter Extremismusverdacht zu stellen. Eine Behauptung, die sich mit Blick auf Kowerts Veröffentlichungen schnell widerlegen lässt (Kowert, 2024). Neben Diffamierungen und Beleidigungen erinnern auch Gewaltaufrufe und Doxing-Versuche an die Anfangsphase von GamerGate im Jahr 2014. Die Initiative »Take This«, die zum Thema Repräsentation und Diversität in der Gaming-Kultur, aber auch zum Umgang mit Hass im Gaming arbeitet, wird vermehrt Ziel der Hasskampagne. Das konstruierte Narrativ der GamerGater ist hier: Das Unternehmen würde Gamer als Terroristen framen und wolle damit nach und nach die Gaming-Welt zerstören.

Andere durch GamerGate erprobte Einschüchterungsstrategien finden sich im täglichen Kulturkampf auf Gaming-Plattformen wieder. So gibt es umfassende antifeministische Hasskampagnen gegen weiblich gelesene Streamerinnen, bestehend aus Unmengen an diffamierenden Videobeiträgen, Beleidigungen in Twitch-Chats sowie auf Reddit oder X. Auch Doxing-Fälle und Morddrohungen gehören zum Repertoire der deutschen GamerGate-Blase. Genau wie in den GamerGate-Anfängen mischen dabei auch rechtsextreme Kaderfiguren mit und versuchen zum Hass gegen progressive Stimmen im Gaming anzustacheln. Ein Beispiel dafür ist der Kopf der sogenannten [► Identitären Bewegung](#) Martin Sellner, der auf X die feindliche Stimmung gegen die Streamerin »Shurjoka« instrumentalisierte. Die Intervention Sellners fußt dabei auf klassischen »metapolitischen« Strategien der Neuen Rechten: Anschlussfähigkeit herstellen zu weniger ideologisierten rechtsoffenen Kreisen. Dass er dabei die Gewinnerin des Awards »Spieler\*in des Jahres 2023« angreift, ist kein Zufall – die Streamerin wurde vor allem 2023 von reaktionären und rechtsextremen Communitys angefeindet. Eine Blase, in der Sellners Narrative auf ein Echo stoßen (Wittenberg, 2023).

Während in den USA mit Breitbart und Steve Bannon schon früh Politiker\*innen die Chance witterten, unter Videospiele\*innen Rückhalt zu finden, versuchte im deutschsprachigen Raum die AfD immer wieder an Narrative und

Rhetorik von GamerGate anzuknüpfen. Während sich der Bundesverband der AfD mit Statements zum Thema Gaming, Games-Branche oder ▶ **E-Sport** weitestgehend zurückhält (Gameswirtschaft, 2019), sind die GamerGate-Bezüge bei einzelnen Kommunalverbänden unübersehbar. So greift bzw. griff die AfD Heidelberg (Hertel 2017), aber auch die vom deutschen Verfassungsschutz als gesichert rechtsextrem eingestufte, mittlerweile zumindest formal aufgelöste AfD-Jugendorganisation Junge Alternative (JA) Thüringen auf klassische GamerGate-Erzählungen zurück. Gaming ist beispielsweise Teil eines Imagefilms der JA, in dem Videospiele in das Widerstandsnarrativ der rechtsextremen Aktivist\*innen eingebaut werden. Im Spot heißt es: »Gaming ist einfach nicht mehr das, was es mal war. Einmal das falsche Wort im Voice Chat gedroppt und du wirst gesperrt. Gaming ohne Zensur? JA.« (JA Thüringen, 2024). Abseits davon, dass die JA hiermit fälschlicherweise den Eindruck erweckt, dass Videospiel-Chats konsequent moderiert würden, ist das Anprangern von Reglementierungen und Schutzsystemen Teil klassischer GamerGate-Rhetorik.

## Fazit

GamerGate steht auch Jahre nach Beginn der Kontroverse für einen orchestrierten Kulturkampf rechter und rechtsextremer Gamer\*innen, die sich gegen politische Korrektheit, marginalisierte Gruppen und progressive Werte stellen. Zusammenfassend lässt sich dabei sagen, dass die Bewegung nie verschwunden war und sowohl die Betroffenen aus den Jahren 2014/2015, aber auch weitere Personengruppen und prominente Persönlichkeiten aus Videospiele-Kontexten weiterhin angefeindet werden. Narrative haben sich in ihrer Ausformulierung zwar leicht verändert, beruhen aber noch immer auf der grundsätzlichen Ablehnung eines feministischen, antirassistischen und progressiven Wertekanons. Während 2014 noch von einem Kampf gegen »Social Justice Warrior« gesprochen wurde, ist das Schlagwort der Stunde eine Ablehnung der Zielsetzung »diversity, equality, inclusion« (DEI), die als Teil einer vermeintlichen Verschwörung gegen die »echten« Gamer\*innen positioniert wird. GamerGate darf dabei keinesfalls als repräsentativ für eine heterogene Gaming-Kultur verstanden werden. Jedoch bleibt es essenziell zu verstehen, warum toxische Narrative anschlussfähig im Gaming sind und wo rechtsextreme Stimmen die Gaming-Kultur instrumentalisieren. Letztlich muss ein breites Bündnis aus Spieler\*innen und Plattformverantwortlichen aktiv werden und GamerGate und verwandten Strömungen mit entschiedenem Gegenwind begegnen.

## Referenzen

- A44 Games. (2024). *Flintlock: The Siege of Dawn*. Kepler Interactive. PC, PlayStation 5, Xbox Series.
- Avalanche Software. (2023). *Hogwarts Legacy*. Warner Bros. Games. Verschiedene Plattformen.
- Benjamin, C. [Sargon\_of\_Akkad]. (14. März 2024) *Welcome to GamerGate, Mr Musk*. [Tweet]. [https://x.com/Sargon\\_of\\_Akkad/status/1768197866827215230](https://x.com/Sargon_of_Akkad/status/1768197866827215230).
- Gameswirtschaft. (2019). Deutsche Games-Industrie: Welche Rolle spielt die AfD? *Gameswirtschaft*. <https://www.gameswirtschaft.de/politik/afd-games-branche-deutschland/>.
- Guerrilla Games. (2022). *Horizon Forbidden West*. Sony Interactive Entertainment. PC, PlayStation 4, PlayStation 5.
- Hertel, Y. (29. September 2017). Go Right: GamerGate und AfD. *VideogameTourism*. <https://videogametourism.at/content/go-right-gamergate-und-afd>.
- JA Thüringen [ja\_thueringen]. (27. August 2024). *Gaming ohne Zensur? JA!* [Video]. Instagram. [https://www.instagram.com/ja\\_thueringen/reel/C\\_LoFvDtw2N/?hl=de](https://www.instagram.com/ja_thueringen/reel/C_LoFvDtw2N/?hl=de).
- Keinen Pixel dem Faschismus. (2020). *GamerGate eine Retrospektive*. <https://keinenpixel.de/wp-content/uploads/2020/11/GamerGate-eine-Retrospektive.pdf>.
- Kern, M. [Grummz]. (18. Juli 2024). *SBI game »Flintlock« has launched to very poor Steam stats. Only 607 players where other, older games, are doing much better at this hour. [...]*. [Tweet]. <https://x.com/Grummz/status/1813983202996085142>.
- Kowert, R. (2024). *Research*. <https://rkowert.com/research/>.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 4, PlayStation 5.
- Nightingale, E. (2021). Being a female gamer means facing violent abuse. *The Pink News*. <https://www.thepinknews.com/2021/07/25/twitch-female-gamers-abuse-psyche>.
- Strick, S. (2021): *Rechte Gefühle*. transcript.
- Ubisoft Québec. (2025). *Assassin's Creed Shadows*. Ubisoft. Verschiedene Plattformen.
- Wittenberg, L. (26. Dezember 2023). Hass im Livestream. *RND*. <https://www.rnd.de/digital/hass-im-livestream-streamerin-shurjaka-auf-twitch-angefeindet-3SUBYODZJRG6ZNYPP47FI3QKVM.html>.

## 20 Geschichts- politische Kämpfe

2018 erfasste ein Gerücht das Forum zum Antike-Strategiespiel *Total War: Rome II* (Creative Assembly, 2013) auf der Games-Vertriebsplattform ▶ **Steam**: Ausgehend von einem Screenshot eines anonymen Steam-Accounts (»erick«, 2018) verbreitete sich die Behauptung, dass das Spiel nach einem neuen Update aufgrund einer politischen Agenda der Entwickelnden nicht mehr historisch korrekt sei. Genauer gesagt würde es nach dem Update zu viele Frauen und insbesondere weibliche Generäle enthalten und damit Geschichtsrevisionismus betreiben. Das Spiel würde »politisch korrekt« werden, indem es angeblich für Parität unter weiblichen und männlichen Generälen Sorge. Die Empörung auf Steam daraufhin war groß: Das Spiel wurde ein prominentes Opfer von *Review Bombing*, d. h. seine Bewertungen auf Steam wurden koordiniert mit negativen Rezensionen geflutet, die nichts mit dem Spiel selbst zu tun hatten, sondern seinem Studio eine linke Agenda unterstellten, und im dazugehörigen Forum eskalierte mindestens ein Thread so sehr, dass er geschlossen und einige User gebannt werden mussten. Die Presse begann zu berichten (Chalk, 2018; Rohe, 2018) und deckte schnell auf, dass die Beschwerden jeder Grundlage entbehrten. Doch unter den empörten Gamern, die sich hier im Recht sahen, änderten auch diese Aufklärungsversuche nun wenig. *Total War: Rome II* war nun für diese Strömung Teil einer linken Verschwörung.

Tatsächlich war die Kontroverse so künstlich, wie sie nur sein konnte: Der besagte Screenshot war sehr wahrscheinlich fingiert oder wenigstens gezielt so arrangiert, dass er einen falschen Eindruck erweckte. Im Gegensatz zu diesem Eindruck war und ist es so, dass viele beliebte Fraktionen wie Rom, Griechenland oder Karthago sogar weiterhin gar keine Frauen als Generäle erlauben. Dazu kommt, dass der Account, der den Ausgangsscreenshot gepostet hatte, bis heute ein Profilbild verwendet, das ein rechtes ▶ **Meme** zeigt, und diesen

Screenshot bereits mit dem Kommentar »Ha, the update is pc!« [Übersetzt: Das Update ist politisch korrekt!] (»erick«, 2018) veröffentlicht hatte (► 18 | [Meme-Kultur](#)). Das Bild, das später im großen Stil in der Presse und auf Social Media verbreitet wurde, war also sehr wahrscheinlich nie mit ehrlichen Absichten, sondern zur bloßen Provokation gepostet worden – eine Provokation, die aufging.

## (Un-)Authentisches und (Un-)Politisches

Kontroversen dieser Art sind nicht ungewöhnlich im Gaming-Bereich. Ebenfalls im Jahr 2018 gab es international erneut einen Aufschrei, als in einem Trailer zum Weltkriegsshoooter *Battlefield V* (DICE, 2018) eine Frau als Soldatin zu sehen war (Farokhmanesh, 2018). Im deutschsprachigen Raum kam wiederum eine größere Debatte über *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018) auf, die unter anderem darin wurzelte, dass der Chefentwickler des Spiels schon im Vorfeld offen behauptet hatte, im europäischen Mittelalter hätte es keine People of Color gegeben. Die Liste ließe sich noch um weitere Debatten erweitern, wie etwa der um Sexismus und Rassismus in *The Witcher 3: The Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) oder der zu bisexuellen und asexuellen Figuren in *Crusader Kings III* (Paradox Development Studio, 2020). Anführen ließe sich auch der Protest angesichts einer Schwarzen Frau als nordische Göttin in *God of War Ragnarök* (SIE Santa Monica Studio, 2022) oder zuletzt die Empörung über einen (historisch belegbaren) Schwarzen Samurai in *Assassin's Creed Shadows* (Ubisoft Quebec, 2025). Die Größe und allgemeine Bedeutung dieser Debatten haben in den letzten Jahren zwar abgenommen, aber verschwunden sind sie bisher nicht.

Diese ganz spezielle Spannung im Diskurs um digitale Spiele lässt sich auf vielschichtige Weise erklären. Besonders zentral ist ein spezifischer (historischer) Kontext, der an vielen Stellen eng mit den anderen Beiträgen dieses Bandes verknüpft ist. Der Konflikt darum, ob es nicht eigentlich historisch korrekt sei, wenn *The Witcher 3* seine Frauenfiguren z.B. durch Kameraführung und Animationen im Spiel stark sexualisiert, lässt sich in seiner Intensität auch dadurch erklären, dass er 2015 und damit zu Hochzeiten der reaktionären bis rechtsradikalen Hashtag-Kampagne ► [GamerGate 2014–2016](#) stattfand (► 19 | [GamerGate](#)). Etwas ähnliches ließe sich genauso für die Gegenreaktion zu *Assassin's Creed Shadows* anführen, die mehr oder minder zeitgleich mit einem Wiedererwachen der Reste GamerGates als »GamerGate 2.0« (Keinen Pixel

dem Faschismus, 2024) aufkam. Geschichte *in* Spielen wird hier zum Schlachtfeld größerer gesellschaftlicher Dynamiken, die sich nur durch die Linse der Geschichte *von* Spielen vollends verstehen lassen.

## Die Autoritätskrise weißer Männlichkeit

Digitale Spiele waren und sind die meiste Zeit ihrer Existenz ein Medium weißer cisgender Männer gewesen. Das bedeutet nicht, dass Menschen außerhalb dieser Gruppe keine Spiele gespielt hätten, aber sie waren in der Kultur, die sich um digitale Spiele seit den 1980er-Jahren mehr und mehr entwickelte, sehr lange nicht vorgesehen. Frauen wie Roberta Williams z. B. gelang es sogar, als Entwicklerinnen bereits vor der Jahrtausendwende zu Ruhm zu kommen. Sie passte allerdings nie auf dieselbe Weise in die Genie-Erzählungen, die sich bis heute um ihre männlichen Kollegen ranken. Stattdessen ging ihr Anteil an [▶ Gaming-Kulturen](#) und Gaming-Geschichte(n) nicht im großen Stil in das kollektive Gedächtnis ein. Parallel dazu beanspruchten insbesondere Spielejournalismus und Werbung digitale Spiele lange als reines Männermedium, in dem Frauen primär als Objekt der Begierde heterosexueller Männer Platz hatten (Condis & Morrissette, 2023; Laabs, 2023) und [▶ Queerness](#) grundsätzlich nicht existierte. Mit anderen Worten: ›Gaming‹ als Kultur wurde als sehr enge Nische inszeniert und wer darin Platz hatte und wer nicht, war sehr klar definiert ([▶ 5 | Medien- und Geschlechtergeschichte](#), [▶ 26 | Queere Spiele](#)).

Diese Dominanz, die so bis zur Jahrtausendwende verfestigt wurde, ist allerdings schon spätestens seit den frühen 2010er-Jahren in dieser Form nicht mehr haltbar. Mit der langsamen Öffnung der Spielebranche selbst, die seit Phänomenen wie *Mobile Gaming* in den 2000er-Jahren anfang neue Märkte und Zielgruppen zu erschließen, begann auch die Sonderstellung von weißen, heterosexuellen cis Männern im Mainstream von Gaming-Kulturen mehr und mehr an Bedeutung zu verlieren. Vor diesem Hintergrund ergibt es einerseits Sinn, dass GamerGate als reaktionärer Aufruhr besonders in diese Zeit der Öffnung des Mediums fiel, aber andererseits auch, dass besonders in den 2010er-Jahren Diskussionen um Repräsentation und Diversität eng mit denen um Geschichte in Spielen verschränkt waren – und teilweise, wie oben gezeigt, bis heute sind. Diese Debatten sind ein Symptom einer Autoritätskrise weißer Männlichkeit (Cote, 2020) und sie stehen für Kämpfe um Deutungshoheiten darüber, wer einen Anspruch darauf hat, sichtbar zu sein und repräsentiert zu werden, und wer nicht ([▶ 9 | Misogynie](#), [▶ 10 | Rassismus](#)).

Schon deshalb hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass die Beanspruchung von historischer Korrektheit als scheinbares Gegenargument für die Existenz z.B. von Frauen in Spielen mit historischem Setting tendenziell ein reaktionäres Projekt ist, mit dem eine Autorität über Spiele als Medium beansprucht werden soll, die schon seit einigen Jahren verloren ist (Brandenburg, 2024). Eine Strategie von GamerGate genauso wie von vergleichbaren Bewegungen (Vossen, 2020) war immer die Behauptung, für eine angebliche Mehrheit Rezipierender zu sprechen, die die moderne und angeblich zu linke Presse, aber auch insbesondere Feminismus im Allgemeinen ablehnen und sich scheinbar ›unpolitische‹ Spiele und ›unpolitisches‹ Spielen zurückwünschen würden. Das Politische in diesem Narrativ war dabei von Anfang an immer alles, das insbesondere als feministisch oder auf andere Weise links wahrgenommen wurde (Pfister, 2018). Dieser Anspruch, für eine angeblich schweigende Mehrheit zu sprechen, ließ sich 2014 wie 2024 nie in dieser Form belegen (Wagner, 2021).

Diese reaktionären Bestrebungen haben immer das Ziel, eine bestimmte Realitätsdeutung für sich zu beanspruchen. Diese vermeintliche ›Realität‹ gibt es allerdings entweder nicht oder sie wird bewusst verzerrt dargestellt. Historische Settings in Spielen sind hier ein Paradebeispiel: Von Rechts wird hier in der Regel der Anspruch formuliert, eine historische Wahrheit zu kennen und zu spiegeln. Es ist sehr viel einfacher, einem Spiel wie *Total War: Rome II* Geschichtsrevisionismus vorzuwerfen, weil es angeblich historisch allgemein bekannte patriarchale Zustände nicht abbildet, als zu entkräften, warum und inwiefern der vermeintliche Skandal weiblicher Generäle eigentlich gar keiner ist.

## Rechte Studios und Geschichte

Diese Strategien und die damit verbundenen Schwierigkeiten bei ihrer Bekämpfung sind auch deshalb wichtig, weil es in den letzten Jahren wenigstens vereinzelt Versuche rechter Entwicklungsstudios gab, unter dem Deckmantel von Geschichte bekannte rechte bis rechtsradikale Mythen im Gaming-Mainstream (weiter) zu verankern. Ein prominentes Beispiel hierfür war das oben bereits erwähnte *Kingdom Come: Deliverance*, dessen Chefentwickler Daniel Vávra schon im Vorfeld zur Veröffentlichung des Spiels unter anderem dadurch auffiel, dass er auf einem Presseevent in einem T-Shirt einer Neonazi-Band erschien, dem rechten Nachrichtennetzwerk *Breitbart* Interviews gab und sich auf Social Media mit GamerGate solidarisierte. Darüber hinaus verbreitete

er wiederholt den völkischen Mythos eines rein weißen europäischen Mittelalters, um ›seinem‹ Spiel historische Korrektheit und dem Spielejournalismus, sofern dieser daran Kritik übte, Geschichtsrevisionismus zu unterstellen (Brandenburg, 2023). Gerade im deutschsprachigen Raum provozierte das eine größere Debatte, in der sich nicht nur die Presse, sondern auch die Wissenschaft zum Teil zu Wort meldete und das Geschichtsbild des Spiels auch aufgrund seiner offensichtlichen rechten Einflüsse teilweise scharf kritisierte.

Dabei sind die Inhalte von *Kingdom Come: Deliverance* nie so extrem, dass ihre reaktionäre Agenda auch für ein Laienpublikum schlicht unübersehbar gewesen wäre, allerdings boten sie neben einer deutlich nationalromantisch geprägten Prämisse recht eindeutige rechte Anknüpfungspunkte, wie etwa ein sehr restriktives bis misogynies Frauenbild oder eine Darstellung der im Spiel auftretenden Kumanen im Sinne des rassistischen Mythos einer einfallenden, wilden und komplett deindividualisierten Horde, die eine behütete, weiße Idylle zerstört. Der Streit um das Spiel, genauso wie Vávras Äußerungen, sind über die konkreten Spielinhalte hinaus ein Beispiel dafür, wie von rechts nicht nur die Existenz von Frauen oder People of Color in bereits existierenden Spielen angegriffen wird, sondern auch auf Entwicklungsseite manche Spiele direkt entsprechend konzipiert werden.

Als anderes, noch sehr viel eindeutigeres Beispiel für die Verzahnung von Geschichtspolitik und Spieleentwicklung lässt sich das polnische Studio Destructive Creations heranziehen. Das Studio machte zunächst 2014 mit einem Amoklaufsimulator von sich Reden, der sich nach eigener Aussage gegen politische Korrektheit wenden sollte (Campbell, 2014). Das Spiel wurde in Deutschland durch die Prüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM, mittlerweile Teil der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz) indiziert und international insgesamt negativ bewertet (Keinen Pixel dem Faschismus, 2021) (► 7 | **Rechtliche Vorgaben**). 2016 folgte dennoch ein weiterer, ähnlicher Titel des Studios, in dem es darum ging, offensichtlich arabisch kodierte Menschen an einem Strand zu erschießen, um zu verhindern, dass sie nach Europa einfallen können (Keinen Pixel dem Faschismus, 2021). Beide Spiele brachten Destructive Creations einen zweifelhaften Ruf, aber auch Aufmerksamkeit ein, woraufhin das Studio sich ab 2018 auf Spiele mit historischem Setting verlegte und zumindest vordergründig seine provokativen Tage hinter sich ließ. 2018 folgte mit *Ancestors Legacy* (Destructive Creations, 2018) ein Strategiespiel im Mittelaltersetting und drei Jahre später mit *War Mongrels* (Destructive Creations, 2021) ein Taktikspiel, das im Zweiten Weltkrieg an der Ostfront

angesiedelt ist. Trotz der vermeintlichen Abwendung von provokativen bis rechtsoffenen Spielen stecken weiterhin reihenweise rechte Codes und Mythen in beiden genannten Spielen. Im Schriftzug von *Ancestors Legacy* findet sich beispielsweise eine prominent platzierte Algiz-Rune, die u. a. in Neonazi-Kreisen bis heute verwendet wird (Keinen Pixel dem Faschismus, 2021). Mit der Erzählung von *War Mongrels* ist wiederum der Mythos der »sauberen Wehrmacht« eng verwoben, den das Studio auch im Vorfeld verbreitete und sogar aktiv bestätigte (Keinen Pixel dem Faschismus, 2021; Ziegner, 2022). Zugleich lassen sich darüber hinaus klare Belege für rechte bis rechtsradikale Ansichten und Verbindungen mehrerer Mitarbeiter des Entwicklungsstudios nachweisen (Keinen Pixel dem Faschismus, 2021), die in Verbindung mit den vom Studio veröffentlichten Spielen eine deutlich reaktionäre geschichtspolitische Agenda sichtbar werden lassen.

## Wer hat die Deutungshoheit über Geschichte?

Diese beiden Phänomene der Empörung über scheinbar politisierte, linke Geschichtsbilder und einen angeblichen linken Mainstream in Spielen auf der einen Seite und gezielte rechte Vereinnahmung von Geschichte in Spielen auf der anderen Seite sind zentral, um die geschichtspolitischen Kämpfe zu verstehen, die sich hier im Gaming Bahn brechen. Gaming war in seinem Mainstream lange ein Medium und eine Kultur, die u. a. aufgrund ihrer Homogenität und ihres unterschwellig allgegenwärtigen Antifeminismus ideale Anknüpfungspunkte für rechtsradikale Strömungen bot, was für bestimmte Gaming-Communitys bis heute Gültigkeit besitzt. Gerade wegen dieses zunehmenden Verlusts an Deutungshoheit versuchen Strömungen wie GamerGate und ihre Nachfolger reaktionäre bis rechtsradikale Geschichtsbilder in Spielen als historische Wahrheit zu positionieren. Diese Geschichtsbilder stehen zwar in der Regel im direkten Widerspruch zum geschichtswissenschaftlichen Forschungsstand, doch eignen sie sich hervorragend, um eine eigene Deutungshoheit über das Medium digitaler Spiele mittels Geschichte wiederzuerlangen. Hierbei greifen rechtsoffene bis rechte Gaming-Communitys auf ein breites Spektrum an diskursiven Strategien zurück, um diese Verdrehungen zu legitimieren und so als Werkzeug gegen Frauen und Marginalisierte einzusetzen. Solche Vereinnahmungsversuche lassen sich auch über digitale Spiele und ihre Kulturen hinaus in anderen Mediengattungen beobachten, doch laufen digitale Spiele als Medium teilweise Gefahr, durch u. a. mangelnde kritische Berichterstattung

bei diesen Themen ausgeklammert oder hintenangestellt zu werden, wenn sie eigentlich fest in weitere gesellschaftliche Kontexte sowohl innerhalb ihrer eigenen Mediengeschichte als auch größeren historischen Phänomenen eingebettet werden müssten.

## Referenzen

- »erick«. (2018, August 10). *Screenshot: Ha, the update is pc! Gotta make at least 1/2 the generals women!* <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&tid=1472589135>.
- Brandenburg, A. (2023). »Historiker analysieren«: Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus. In A. Görgen & T. Unterhuber (Hrsg.), *Politiken des (digitalen) Spiels: Transdisziplinäre Perspektiven* (S. 121–136). transcript.
- Brandenburg, A. (2024). Von Lara Croft zu »Deus Vult!«: Spiegelgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter. In T. Spies, Ş. Kurt, & H. Pötzsch (Hrsg.), *Spiel\*Kritik. Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus* (S. 49–68). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839467978-003>.
- Campbell, C. (16. Oktober 2014). The worst trailer of the year revels in slaughtering innocents. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2014/10/16/6988687/the-worst-trailer-of-the-year-revels-in-slaughtering-innocents>.
- CD Projekt RED. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. Bandai Namco Entertainment. PC, Xbox One, PlayStation 4.
- Chalk, A. (24. September 2018). Total War: Rome 2 is getting review-bombed on Steam because of women generals (Updated). *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/total-war-rome-2-is-getting-review-bombed-on-steam-because-of-women-generals/>.
- Condis, M., & Morrisette, J. (2023). Dudes, boobs, and GameCubes: Video game advertising enters adolescence. *Media, Culture & Society*, 1–18. <https://doi.org/10.1177/01634437231159533>.
- Cote, A. C. (2020). *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York University Press.
- Creative Assembly. (2013). *Total War: Rome II*. Sega. Windows.
- Destructive Creations. (2018). *Ancestors Legacy*. Destructive Creations. Windows.
- Destructive Creations. (2021). *War Mongrels*. Destructive Creations. Windows.
- EA Digital Illusions CE (DICE). (2018). *Battlefield V*. Electronic Arts. Verschiedene Plattformen.
- Farokhmanesh, M. (24. Mai 2018). Battlefield V fans who failed history are mad that the game has women in it. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2018/5/24/17388414/battlefield-v-fans-game-women-world-war-2-history>.
- Keinen Pixel dem Faschismus. (2021). *Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus*. <https://keinenpixel.de/2021/09/29/destructive-creations-zwischen-neo-faschismus-neuheidentum-antisemitismus-und-antimuslimischem-rassismus-download/>.
- Keinen Pixel dem Faschismus. (14. Mai 2024). *GamerGate 2.0? – Eine Fußnote*. <https://keinenpixel.de/2024/05/14/gamergate-2-0-eine-fussnote/>.
- Laabs, L. (2023). »Nintendo What Nintendon't«: Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate. In A. Görgen & T. Unterhuber (Hrsg.), *Politiken des (digitalen) Spiels: Transdisziplinäre Perspektiven* (Bd. 4, S. 103–120). transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839467909-005>.

- Paradox Development Studio. (2020). *Crusader Kings III*. Paradox Interactive. PC, PlayStation 5, Xbox Series.
- Pfister, E. (2018). Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel. *Digitale Spiele im Diskurs*, 1–22. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Rohe, J. (25. September 2018). Total War: Rome 2 – Review-Bombing wegen weiblichen Generälen. *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/total-war-rome-2-review-bombing-auf-steam-wegen-weiblichen-generaelen,3335107.html>.
- SIE Santa Monica Studio. (2022). *God of War Ragnarök*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4, PlayStation 5.
- Ubisoft Québec. (2024). *Assassin's Creed Shadows*. Ubisoft. PC, PlayStation 5, Xbox Series.
- Vossen, E. (2020). There and Back Again: Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media. *Feminist Media Histories*, 6(1), 37–65. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>.
- Wagner, P. (2021). Becoming their Enemy—Antifascist Gaming Network »Keinen Pixel den Faschisten!« and its Right-Wing Backlash. In N. Denk, A. Serada, A. Pfeiffer, & T. Wernbacher (Hrsg.), *A ludic society* (S. 171–186). Edition Donau-Universität Krems. <https://door.donau-uni.ac.at/view/o:1399>.
- Warhorse Studios. (2018). *Kingdom Come: Deliverance*. Deep Silver. *Verschiedene Plattformen*.
- Ziegner, D. (7. Januar 2022). Historiker bewerten War Mongrels: Propaganda oder Antikriegsspiel? *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/wie-realistisch-ist-war-mongrels,3376726.html>.

# 21 Kinder- radikalisierung & Cybergrooming

Kinder und Jugendliche sind eine wichtige Zielgruppe extremistischer Radikalisierungsversuche. Neben verschiedensten populären Fankulturen wie Fußball und Musik sind Akteure als *Early Adopter* auf allen im Trend liegenden Social-Media-Diensten aktiv, um ihre verfassungsfeindlichen Ansichten zu legitimieren, den gesellschaftlichen Diskurs zu beeinflussen und Heranwachsende zu rekrutieren (Reinemann et al., 2019). Und schon seit vielen Jahren haben sie auch Gaming-Communitys ins Visier genommen. Gerade in einer eher hedonistisch geprägten und freizeitorientierten Umgebung kann die Unbedarftheit von Heranwachsenden unauffällig ausgenutzt werden. Organisierte Extremist\*innen wenden gezielt psychologische Taktiken an, um Kinder und Jugendliche zu beeinflussen. Sie gehen zunächst moderat auf persönliche Unsicherheiten oder gesellschaftliche Unzufriedenheit ein.

Dabei werden auch die bei Heranwachsenden beliebten [▶ Memes](#) mit Referenzen aus der [▶ Gaming-Kultur](#) gestreut, also digitale Bilder, Videos oder Texte, die auf scheinbar humorvolle, provokante oder subtile Weise rechtsextreme Ideologien, Botschaften und Propaganda verbreiten ([▶ 18 | Meme-Kultur](#)). Die menschenfeindlichen und antidemokratischen Inhalte werden zudem als Humor verharmlost oder als Meinungsäußerung normalisiert, um so die Grenzen des Sagbaren auszuloten. Ähnlich wie bei herkömmlichen Social-Media-Diensten kommt es auch in Gaming-Communitys zu gesteuerten [▶ Troll-Kampagnen](#) gegenüber marginalisierten Gruppen sowie dem Verbreiten von Fehlinformationen, um das Vertrauen in demokratische Institutionen zu untergraben.

Erst schrittweise werden extremere Positionen und Handlungen eingestreut. Zeigen sich Kinder oder Jugendliche für das Gedankengut empfänglich,

folgt eine Einladung in radikalere Communitys, wo rechtsextremistische Inhalte ganz offen verbreitet werden (► 17 | Plattformen, ► 22 | Rekrutierung).

## Ähnlichkeiten und Abgrenzungen zum Cybergrooming

Immer häufiger werden Parallelen zum Phänomen des *Cybergroomings* gezogen, obwohl sich die Motivlage unterscheidet. Denn herkömmlich wird mit dem Begriff die Anbahnung von sexuellen Kontakten (mit Kindern unter 14 Jahren) im Internet bezeichnet. Der Begriff »Cyber« stammt aus dem Englischen und bezieht sich auf virtuelle Räume. »Grooming« bedeutet »Striegeln« und steht metaphorisch für das unterschwellige Annähern von Täter\*innen an Betroffene.

Da viele populäre Games mittlerweile online gespielt werden, finden Anbahnungen hier statt, ähnlich wie bei der Kinderradikalisierung. In Deutschland ist *Cybergrooming* nach § 176 StGB als Begehungsform des sexuellen Missbrauchs von Kindern verboten, wobei Täter\*innen mit Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren rechnen müssen. Auch bei älteren Jugendlichen geschehen Übergriffe, hier können allerdings andere Straftatbestände zutreffen, wie »Sex-tortion« (Erpressung nach § 253 StGB) oder Verbreitung, Erwerb und Besitz von kinder- oder jugendpornografischen Inhalten (nach § 184 StGB).

Obwohl sich das grundlegende Motiv zwischen *Cybergrooming* und Radikalisierungsversuchen unterscheidet, bestehen dennoch ähnliche Merkmale in der individuellen Kommunikation zwischen Extremist\*innen und Minderjährigen. Laut Jugendschutz.net (2023) erfassen gängige Begriffe wie »Rekrutierung« oder »Indoktrination« nur teilweise die wichtigen Aspekte der Radikalisierung, wenn es um die Anwerbung für eine verfassungsfeindliche Gruppierung, antidemokratische Weltanschauung und »politische Aktionen« geht. Vielmehr passe auch hier die oben erwähnte metaphorische Bedeutung des Wortes »Grooming«, nämlich das unterschwellige Annähern an unerfahrene Jugendliche, um emotionale Abhängigkeit sowie Schuld- und Schamgefühle (etwa gegenüber Gleichgesinnten oder der extremistischen Bezugsgruppe) zu erzeugen. Beide Phänomene nutzen zudem die Anonymität und Reichweite des Internets, um gezielt junge Menschen mit psychologischen Tricks zu manipulieren. Das Radicalization Awareness Network (2021) betont, dass Aufklärungskampagnen, die über Grooming-Taktiken auf Gaming-Plattformen informieren, dazu beitragen können, auch die Widerstandsfähigkeit gegenüber Radikalisierung zu stärken.

Die Begriffsbedeutung des *Cybergroomings* im Sinne einer Anbahnung von sexuellen Kontakten bezieht sich auf einen umfangreichen separaten Diskurs, der über den Fokus dieses Beitrags hinausgeht, der aber über u. a. die Studie »Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming« der Landesanstalt für Medien NRW (2024) nachvollzogen werden kann.

## Kinder und Jugendliche als Zielgruppe

Die Tatsache, dass Heranwachsende eine relevante Zielgruppe von Radikalisierungsversuchen sind, hat vielfältige Gründe. Aus entwicklungspsychologischer Perspektive ist die Moral von Kindern noch nicht ausreichend gefestigt, um sich von problematischem Gedankengut distanzieren zu können. Sie verfügen noch nicht über einen ausgeprägten Wissensschatz über politische, gesellschaftliche und historische Zusammenhänge, um die in Gaming-Communitys verbreiteten Vereinfachungen und Fake News erkennen zu können. Aufgrund dessen brauchen sie sichere Angebote, um teilhaben zu können.

Erst ab ca. 13 Jahren beginnen Jugendliche, autonome Moralvorstellungen innerhalb der Gesellschaft herauszubilden sowie nach allgemeingültigen Prinzipien des eigenen Handelns zu suchen. Das an diesem Prinzip orientierte entwicklungspsychologische Stufenmodell von Colby & Kohlberg (1986) stellt laut USK (2022) die Grundlage der jugendschutzrechtlichen Bewertung von digitalen Spielen und der Einschätzung altersabhängiger Entwicklungsrisiken in Deutschland dar. Der Prozess, in dem Jugendliche ihre Gefühle mit moralischen Prinzipien verknüpfen lernen, wird von den rechtsextremen Akteur\*innen gezielt zur Beeinflussung genutzt. Denn bei ihrer Sozialisation und der Entwicklung einer kohärenten Identität spielen Gaming-Communitys eine wichtige Rolle. Sie bieten spannende Interaktions- und Resonanzräume und helfen, soziale Rollen zu erproben und zu festigen.

Wenn Kinder oder Jugendliche auf rechtsextreme Akteur\*innen treffen oder sich Freund\*innen anschließen, kann der Wunsch der Zugehörigkeit zu rechtsextremen Gruppierungen entstehen. Die Radikalisierungsforschung unterscheidet hierbei zwischen Push- und Pull-Faktoren und ihren Wechselwirkungen (Lehmann & Schröder, 2021). Push-Faktoren sind Einflüsse, die einen persönlichen Hintergrund haben. Beispielsweise sind Kinder und Jugendliche in Umbruchsituationen besonders vulnerabel gegenüber Radikalisierungsversuchen. Auch die Zunahme an individuellen Ängsten und Pessimismus bei

Heranwachsenden, wie sie in der Studie »Jugend in Deutschland 2024« (Schnetzer et al., 2024) ermittelt wurde, könnte zu einer Zunahme der Anschlussfähigkeit rechter Positionen führen.

Pull-Faktoren beziehen sich hingegen auf die Handlungen extremistischer Akteur\*innen oder Gruppierungen, die Heranwachsenden auf der Suche nach Halt und Anschluss ein Gefühl von Sicherheit bieten und Gemeinschaft versprechen.

Koehler et al. (2022) zeigten in ihrer Studie, dass durch geteilte Spielerfahrungen eine sozial-emotionale Verbindung zwischen potenziellen Rekrut\*innen und extremistischen Akteuren entsteht, die darauf abzielt, Veränderungen im Verhalten auch außerhalb des Online-Bereichs zu bewirken.

Zwischen den Push- und Pull-Faktoren gibt es Wechselwirkung: Die Angebote der Akteur\*innen (Pull-Faktoren) werden auf subtile und manipulative Weise als Lösung für die Push-Faktoren dargestellt. Das demokratiefeindliche Auftreten erscheint für manche Jugendliche zudem subversiv und aufregend, wenn es sich von der Kultur im konfliktbehafteten Elternhaus unterscheidet.

## Einfallstore für Radikalisierung

In vielen Online-Games ist die Kommunikation mit Fremden nicht nur normal, sondern zentraler Bestandteil des Gameplays. Und auch in den Begleitkulturen steht der Austausch im Vordergrund (► 4 | Soziale Kontexte). Gerade bei Kindern beliebte Games und Dienste tragen eine hohe Verantwortung, der sie oft nicht ausreichend nachkommen. Viele Online-Games und Communitys werden nicht ausreichend oder gar nicht moderiert, Wortfilter funktionieren nur unzureichend, problematische Kommunikationen können nicht gemeldet werden und der Support wird selbst nach Aufforderung nicht tätig (Stiftung Warentest, 2024).

Ein prominentes Beispiel dafür ist *Roblox* (Roblox Corporation, 2006), ein Online-Spieleportal, das bei vielen Kindern populär ist. Anfang 2023 wurden über 60 Millionen Nutzer\*innen weltweit gemeldet, wovon knapp die Hälfte unter 13 Jahre alt war (Jugendschutz.net, 2023). Es gibt eine Vielzahl an Vorsorgemaßnahmen, beispielsweise altersdifferenzierte (Vor-)Einstellungen und Funktionen, die Möglichkeit zur elterlichen Begleitung, Wortfilter sowie ein Meldesystem. Dennoch kommt es laut Jugendschutz.net (2024) immer wieder zu Fällen von *Cybergrooming* oder rechtsextremistischen Inhalten. Problematisch ist die Tatsache, dass Kinder ohne Angabe einer E-Mail-Adresse oder Altersverifikation Zugang zu den meisten von der Community erstellten

Spielerlebnissen haben. Diese Möglichkeit wird von rechtsextremen Akteur\*innen genutzt, um eigene Spielerlebnisse zu schaffen. So wurden hier verschiedene Nachstellungen realer Amok-Szenarien sowie Erlebnisse mit virtuell nachgebauten Konzentrationslagern gefunden (Seng, 2023).

Neben den Games selbst werden auch Begleitdienste (➤ [Gaming-nahe Plattformen](#)) in der Gaming-Community genutzt. Das kostenlose Kommunikations-tool Discord ist gerade bei Gamer\*innen populär und der Text- und Sprachchat ist die Basis des Austauschs während des Spielens und auch abseits dessen. Servern mit diversen Schwerpunkten kann man in der Regel einfach beitreten. Auch rechte Akteur\*innen können hier zur Kommunikation nach außen vertreten sein, um die oben beschriebenen Inhalte zu streuen.

Jugendschutz.net (2023) hat auf 14 themenspezifischen Servern analysiert, wie Kinder und Jugendliche dort potenziell mit extremistischem Gedankengut in Berührung kommen können und stieß u. a. auf Fälle von Volksverhetzung, verbotenen Kennzeichen sowie Holocaustleugnung. Diese sogenannten »*Fringe Communities*« (engl. »fringe« – »Randgemeinschaften«) bewegen sich bewusst außerhalb des gesellschaftlichen Mainstreams und kennzeichnen sich durch die Verwendung eines (scheinbaren) schwarzen Humors. Verbreitet wird auch sogenannter »*Borderline Content*«, der sich an der Grenze zur Legalität bewegt und rechtsextreme Ideologien normalisieren soll (Saltman & Hunt, 2023).

Auf der bei Kindern und Jugendlichen beliebten Online-Distributionsplattform ➤ [Steam](#) erscheinen jeden Tag mehr als hundert neue Spielerlebnisse, darunter auch ➤ [Modifikationen](#) zu bestehenden Games mit ideologischen oder gewalthaltigen Inhalten (➤ [16 | Rechte Games](#)). Weiterhin funktioniert Steam ähnlich einem sozialen Netzwerk: So können Profile angelegt, Kontakte geknüpft und in Gruppen und Chats kommuniziert werden. Allerdings werden Inhalte kaum moderiert und es kommt auch hier zu *Borderline Content* an der Grenze der Legalität (Winkler et al., 2024).

Bei kommentierten Gameplay-➤ [Streams](#) auf der prominenten Plattform Twitch finden ebenfalls häufig Hetze sowie Kontaktabbahnungen statt. Die Plattform bietet dabei nur ein unzureichendes Jugendschutzsystem ohne Altersverifikation. Hierdurch haben Kinder und Jugendliche Einblick in nicht altersgerechte Spielszenen. Die Verbreitung problematischer Inhalte kann sowohl durch Streamer/-innen selbst geschehen, wie beispielsweise durch den bereits erwähnten *Borderline Content*. Die Plattform sei laut O'Connor (2021) allerdings kein zentraler Knotenpunkt für rechtsextreme Akteure.

Häufig können die Kommentierungen auch durch die Zuschauenden problematisch sein. Hier kommt es teils organisiert, teils unorganisiert zu Hass und Hetze, der Verharmlosungen von Gewalt oder der Diskriminierung von Minderheiten (► 19 | [GamerGate](#)). Kanalbetreiber\*innen obliegt die Moderation und sie kommen ihrer Pflicht in vielen Fällen (bewusst oder unbewusst) nicht ausreichend nach.

## (Präventive) Handlungsoptionen

Mit dieser komplexen Problemlage umzugehen, bedarf eines Dreiecks an Lösungsstrategien: Schutz, Befähigung und Teilhabe.

Ein zeitgemäßer Schutz ist essentiell, damit die Anfälligsten in unserer Gesellschaft erst gar nicht mit rechtsextremen Akteur\*innen in Kontakt kommen. Durch die Novellierung des Jugendschutzgesetzes (2022) werden nun z.B. auch Interaktionsrisiken bei der gesetzlichen Alterskennzeichnung von Games berücksichtigt und der europäische Digital Services Act (DSA, 2024) soll dafür sorgen, dass illegale Inhalte schneller entfernt und die Grundrechte von Nutzer\*innen des Internets umfassender geschützt werden (► 30 | [Politische Maßnahmen](#)).

Gerade bei Kindern und jüngeren Jugendlichen können Vorsorgemaßnahmen nach § 24a JuSchG helfen, Risiken präventiv zu verhindern (bspw. »die Bereitstellung eines Melde- und Abhilfeverfahrens mit einer für Kinder und Jugendliche geeigneten Benutzerführung«). Zudem gibt es auf beinahe allen populären Plattformen mittlerweile Vorsorgemaßnahmen, mit denen sich u.a. Chats mit Fremden oder die Kontaktaufnahme unterbinden lassen (Spieleratgeber-NRW, 2024).

Befähigung meint, Kinder und Jugendliche zu mündiger Teilhabe als Bürger\*innen in einer digitalisierten Gesellschaft zu befähigen. Die Förderung von Medienkompetenz ist dabei ein wirkungsvolles Mittel, um Heranwachsende für Herausforderungen zu stärken und sie dabei zu unterstützen, mit Erlebnissen von *Cybergrooming* oder Radikalisierungsversuchen rechter Akteur\*innen in digitalen Spielen und Communitys verantwortlich, reflektiert und selbstbewusst umzugehen.

Wichtig zu erwähnen ist, dass der größte Teil der Spieler\*innen sexistische, rassistische und antisemitische Haltungen ablehnen. Sie müssen gestärkt werden, um eine laute und entschiedene Haltung gegen Menschenfeindlichkeit in den entsprechenden Communitys einzunehmen. Aufgrund dessen sollten sie

die »Spielregeln« bei Online-Games kennen, die beispielsweise auf dem Spielratgeber-NRW (2023) ausführlich dargestellt werden, z.B. das Melden der Beiträge, Gegenrede oder das Sichern von Beweisen.

Bei der Intervention, also der Kontaktaufnahme mit bereits radikalisierten Kindern oder Jugendlichen, sollten Expert\*innen einbezogen werden. Der Bundesverband Mobile Beratung gegen Rechtsextremismus bietet eine Übersicht zu kompetenten Ansprechpartnern in allen Bundesländern (Bundesverband mobile Beratung, 2025).

In der Schule ist es wichtig, Gaming zum Thema zu machen und Strukturen eines positiven Schulklimas zu schaffen. Ansätze wie »Schule ohne Rassismus« oder »Mediencouts« initiieren Räume, in denen sich Schüler\*innen als Peers engagieren können. Auch die außerschulische Kinder- und Jugendarbeit kann Kompetenzen fördern, um Heranwachsende fit zu machen, mit diesen Herausforderungen kompetent umzugehen. Durch attraktive, lebensweltorientierte Projekte zu ▶ eSports, ▶ Cosplay oder ▶ Streaming, können auch diejenigen erreicht werden, die innerfamiliär wenig Förderung und Aufklärung erfahren. Angebote zur Demokratieförderung wie das von der Bundeszentrale für Politische Bildung geförderte Abenteuerspiel *Krypto Kids* (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, 2020) kann exemplarisch zur Extremismusprävention mit Kindern und Jugendlichen zwischen zehn und 14 Jahren eingesetzt werden.

Während Heranwachsende viel mehr begleitete Lern- und Erfahrungsräume zu digitalen Spielen vorfinden müssen, benötigen auch Eltern Unterstützung. Denn ihre Erziehung spielt eine zentrale Rolle bei der Entwicklung eines moralischen Kompasses, sie fungieren als erste Rollenvorbilder und prägen grundlegende Normen und Werte. Für die Medienerziehung in der digital geprägten Gesellschaft benennt § 10a Nr. 4 JuSchG die Förderung von Orientierung im Medienalltag als Ziel. Eltern, aber auch andere pädagogisch Tätige, brauchen verlässliche Informationen über Games, um sie einordnen zu können und die sichere Nutzung zu fördern. Die neuen Zusatzhinweise neben den Alterskennzeichen der USK geben Aufschluss darüber, ob Kontaktrisiken bestehen (▶ 7 | **Rechtliche Vorgaben**).

In dem gesamten Diskurs darf die Teilhabe nie aus dem Blick geraten. Denn Heranwachsende haben laut Artikel 17 der UN-Kinderrechtskonvention das Recht auf einen adäquaten Zugang zu Games. Und daher haben sie einen Anspruch auf altersdifferenzierte Angebote, sichere Voreinstellungen, funktionierende Melde- und Abhilfeverfahren sowie ein Umfeld, das sich für ihre Interessen engagiert.

## Referenzen

- Bundesverband mobile Beratung. (2025). <https://bundesverband-mobile-beratung.de/>.
- Colby, A. & Kohlberg, L. (1986). Das moralische Urteil: Der kognitionszentrierte entwicklungspsychologische Ansatz. In H. Bertram (Hrsg.), *Gesellschaftlicher Zwang und moralische Autonomie* (S. 130–162). Suhrkamp.
- Fachstelle für Jugendmedienkultur. (2020). *Krypto Kids und das geheime Netzwerk*. PC.
- Jugendschutz.net. (2023). *Wie sicher ist Roblox?* [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_wie\\_sicher\\_ist\\_roblox.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_wie_sicher_ist_roblox.pdf) (Stand: 13.07.2024).
- Jugendschutz.net. (2024). *Demokratiefeindliche Anbahnungsrisiken auf Discord*. [https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos\\_reports/report\\_demokratiefeindliche\\_anbahnungsrisiken\\_auf\\_discord\\_neu.pdf](https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_demokratiefeindliche_anbahnungsrisiken_auf_discord_neu.pdf).
- Landesanstalt für Medien NRW. (2024). *Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming*. [https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/Forschung/LFM\\_Cybergrooming\\_Studie\\_2024.pdf](https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/LFM_Cybergrooming_Studie_2024.pdf).
- Lehmann, L. & Schröder, C. P. (2021). Dynamiken bei der Online-Radikalisierung von Jugendlichen. *BPJMAKTUELL 2* | 2021. <https://www.bzjk.de/resource/blob/181742/ce3648cc9f191fc75c2f302318e9440c/20212-dynamiken-bei-der-online-radikalisierung-von-jugendlichen-data.pdf>.
- Koehler, D., Fiebig, V. & Jugl, I. (2022). From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms. *Political Psychology*, 44(2). <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/pops.12855>.
- O'Connor, C. (2021). Gaming and Extremism: The Extreme Right on Twitch. *ISD Global*. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/05-gaming-report-twitch.pdf>.
- Radicalization Awareness Network. (2021). *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities*. [https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/fran-cn-digital-grooming-tactics-video-gaming-video-gaming-adjacent-platforms-threats-and\\_en](https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/fran-cn-digital-grooming-tactics-video-gaming-video-gaming-adjacent-platforms-threats-and_en).
- Reinemann, C., Nienierza, N., Fawzi, N., Riesmeyer, K. & Neumann, K. (2019). *Jugend – Medien – Extremismus. Wo Jugendliche mit Extremismus in Kontakt kommen und wie sie ihn erkennen*. Springer.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Saltman, E. & Hunt, M. (2023). Borderline Content: Understanding the Gray Zone. *Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT)*. <https://gifct.org/2023/06/29/borderline-content-understanding-the-gray-zone/>.
- Seng, M. (19. Februar 2023). Das Kinderspiel mit Nazicontent. *Zeit Online*. <https://www.zeit.de/digital/games/2023-02/roblox-rechtsextremismus-gaming-kinder-inhalte>.
- Schnetzer, S., Hampel, K. & Hurrelmann, K. (2024). Trendstudie Jugend in Deutschland 2024: Verantwortung für die Zukunft? Ja, aber. *Simon Schnetzer*.
- Spieleratgeber-NRW. (2023). *Chats und Kontakte*. <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/risiken/chats-und-kontakte/>.
- Spieleratgeber-NRW. (2024). *Jugendschutzeinstellungen*. <https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/plattformen/jugendschutzeinstellungen/>.
- Stiftung Warentest. (2024). Spiele-Apps für Kinder. In ders. (Hrsg.), *test 6/2024*. <https://www.test.de/Spiele-Apps-fuer-Kinder-im-Test-5197290-0/>.

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (2022). *Leitkriterien der USK für die Prüfung von digitalen Spielen*. <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen>.

Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L., Jaskowskiz, J. (2024). Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. *RadiGaMe*. [https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe\\_Report1.pdf](https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_Report1.pdf).



Alex Newhouse & Rachel Kowert

Übersetzung aus dem Englischen von  
Jessica Hackenbroch

## 22 Rekrutierung & Mobilisierung

Videospiele sind zu einem unverzichtbaren Bestandteil des digitalen Lebens geworden und beeinflussen alle Aspekte unserer Gesellschaft, einschließlich des Aufbaus von Beziehungen, des sozialen und emotionalen Lernens, des Kompetenzerwerbs und der Politik (Kowert & Quandt, 2015). Games sind einzigartig in ihrer Wirkung auf die Individuen und Gruppen, die sie spielen. Die Forschung der Game Studies hat gezeigt, dass die den digitalen Spielen innewohnende Interaktivität, ihre sozialen Möglichkeiten sowie ihre kooperative und kompetitive Dynamik eine Reihe von psychosozialen Auswirkungen haben. Motiviert durch gewalttätige Angriffe, die durch Videospiele inspiriert, an sie angelehnt oder in ihnen simuliert werden, haben Forschende begonnen, Games als potenzielle Vermittler gesellschaftsfeindlicher Verhaltensweisen zu untersuchen, einschließlich Radikalisierung und Mobilisierung zu gewalttätigem Extremismus (Schlegel & Kowert, 2024). Es gibt Hinweise darauf, dass extremistische Ideen und Hass in der [▶ Games-Kultur](#) zunehmend normalisiert werden. Allerdings ist das tatsächliche Ausmaß, in dem die Rekrutierung und Mobilisierung von Extremisten digitalen Spielen stattfindet, noch weitgehend unbekannt.

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die Schnittstellen von Videospielen und Extremismus und stellt den Stand der Forschung darüber dar, ob, wie und warum Games zu extremistischen Rekrutierungs- und Mobilisierungsprozessen beitragen können. Dazu gehört auch eine Bestandsaufnahme unseres derzeitigen Wissensstandes über die Verbindungen zwischen Extremismus und Videospielen sowie Denkanstöße über mögliche Wege, die Forschende in Zukunft beschreiten könnten. [▶ Rechtsextremismus](#) ist zunächst ein Sammelbegriff. Hier sind wir speziell an Gruppierungen interessiert, die illiberale, reaktionäre, autoritäre,

nativistische oder rassistische Überzeugungen in einer Weise vertreten, die offen feindselig oder gewalttätig gegenüber Fremdgruppen ist (Berger, 2018; Harrison, 2013). Fremdgruppen (engl. *out-groups*) stehen im Gegensatz zu der jeweiligen Eigengruppe (engl. *in-group*): Sie beziehen sich auf sämtliche Personengruppen, denen sich ein Individuum nicht zugehörig fühlt und gehen oft mit einer abwertenden Haltung gegenüber der fremden Gruppe einher. Wenn Menschen sich extremistische Überzeugungen zu eigen machen, wird dies als Radikalisierung bezeichnet (Berger, 2018). Rekrutierung bezieht sich im Allgemeinen auf den Prozess, durch den extremistische Organisationen oder Gruppierungen neue Personen in ihre Reihen aufnehmen (Hunter et al., 2017; Reilly & Edwards, 2021). Und schlussendlich können Personen, die in extremistische Bewegungen eingetaucht sind, eine Mobilisierung durchlaufen, bei der die Wahrscheinlichkeit steigt, dass sie gewalttätige oder nicht-gewalttätige Aktionen zur Unterstützung der extremistischen Ziele durchführen (Long, 2023; Stern, 2016).

## Die Radikalisierungspipeline

Menschen werden in der Regel nicht über Nacht zu Extremisten, und der Prozess der Radikalisierung verläuft nicht bei jeder Person nach dem gleichen Muster. Manche können neugierig auf rechtsextreme Überzeugungen werden und dann nur noch passive Konsumenten rechtsextremer Inhalte sein; andere können innerhalb weniger Monate zu Gewalt mobilisiert werden. Trotz dieser unterschiedlichen Pfade gibt es bei der Radikalisierung Stufen des Engagements und Phasen der Veränderung, die zusammen eine Abfolge ergeben, die als Radikalisierungspipeline bezeichnet wird (Champion & Frank, 2021; Munn, 2019). In den letzten Jahren wurde das Pipeline-Modell weiter angepasst, um besser zu verstehen, wie Radikalisierung und Rekrutierung in Online-Räumen, einschließlich Online-Spielen, stattfinden (Kowert & Kilmer, 2023). Die Pipeline besteht aus vier Bausteinen, wobei jede Stufe von immer weniger, aber dafür umso entschlosseneren Personen erreicht wird:

1. **Agitation:** Unter Agitation kann man politische Anstiftung oder Hetze verstehen, aber auch eine Art innere Aufgewühltheit oder Aufregung: Personen, die für Radikalisierungsmaßnahmen anfällig sind, können in dieser Phase beginnen, nach Gemeinschaft zu suchen. Sie treffen auf weitere Menschen, die aufgrund von Isolation, fehlenden Ressourcen oder anderer Faktoren mit ähnlichen Frustrationen oder Herausforderungen zu kämpfen

haben. Diese Faktoren gelten als mögliche Auslöser für die Unterstützung extremistischer Weltanschauungen. Solche Dynamiken sind grundsätzlich erst einmal nicht problematisch, aber sie deuten auf eine mögliche Anfälligkeit für das Fortschreiten in die nachfolgenden Phasen hin.

2. Selbstidentifikation: Einzelpersonen können in dieser Phase beginnen, sich mit extremistischen Gruppen und Ideologien zu identifizieren und Verbindungen zu Menschen mit ähnlichen Ansichten aufzubauen.
3. Indoktrination: Extreme ideologische Überzeugungen werden weiter verfestigt. Anzeichen für extreme ideologische Überzeugungen, wie das Teilen von Propaganda oder Gewaltvideos mit Gleichgesinnten, werden am ehesten mit dem Prozess der Indoktrination in Verbindung gebracht (Koehler et al., 2022).
4. Mobilisierung zum Handeln: Diese Phase tritt ein, nachdem eine Person eine starke Identitätsbindung mit der extremistischen Ideologie oder einer Organisation aufgebaut hat, einen Großteil der Ideologie verinnerlicht und in ihr eigenes Welt- und Selbstbild integriert hat und beginnt, sich darauf vorzubereiten, die Verbreitung dieser Ideologie aktiv zu fördern (NCTC, 2021).

In jeder dieser Phasen können Games als Werkzeuge eingesetzt werden, um den Weg durch die Radikalisierungspipeline zu unterstützen. Beispielsweise dienen viele Online-Spiele gleichzeitig auch als soziale Plattformen (Steinkuehler, 2023). Sie können als soziale Räume genutzt werden, in denen enge, feste Beziehungen entstehen (Cole & Griffiths 2007; Williams, 2006; Yee, 2002), Gemeinschaften gebildet und Mobilisierungsprozesse angestoßen werden können. Online-➔ **Multiplayer**-Titel wie *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) und *Fortnite* (Epic Games, 2017) sowie ➔ **Gaming-nahe Plattformen** wie Twitch und Discord, die Funktionen sozialer Netzwerke wie z. B. Chats enthalten, ermöglichen extremistischen Netzwerken einen direkten Zugang zum Kontaktaufbau und somit die Möglichkeit, neue Mitglieder zu rekrutieren. Auch Games selbst gelten als kulturelle Kontaktpunkte oder ›Einflussgüter‹ (Kowert & Newhouse, 2022), da sie für die Entwicklung gemeinschaftlicher Identitäten von Bedeutung sind.

## Rekrutierung und Radikalisierung in Games

Rechtsextremisten und Verfechter der ➔ **White Supremacy** zeigen mindestens seit den 1990er- und frühen 2000er-Jahren Interesse an Videospielen. Dazu gehörten Versuche, ein eigenes Spiel wie *Ethnic Cleansing* (2002) oder

► **Modifikationen** wie *Shoot the Blacks*, *NSDoom*, *WPDoom* und eine Pro-Nazi-Variante von *Return to Castle Wolfenstein* (ADL, 2002; SPLC, 2002) zu veröffentlichen (► 16 | Rechte Games). Titel wie *Ethnic Cleansing*, der von der Neonazi-Gruppe National Alliance entwickelt wurde, sollten Menschen gezielt radikalisieren: Sobald das Game seinen Beitrag zur Förderung der ›Rassentrennung‹ geleistet habe, sei der Zweck des Spiels erfüllt und das Ziel der National Alliance erreicht, erklärte der damalige Vorsitzende der Gruppierung, Shaun Walker (Gibson, 2005). Obwohl diese Spiele als Rekrutierungsmaßnahmen entworfen wurden, haben sie jedoch möglicherweise in erster Linie zur Indoktrination und Mobilisierung bereits engagierter Personen beigetragen, d. h. eher ›zu den Bekehrten gepredigt‹ (Robinson & Whitaker, 2020).

Es gibt auch Hinweise darauf, dass beliebte und etablierte Videospiele gezielt für Radikalisierungsversuche ausgenutzt werden. Auf der Online-Spieleplattform *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) machen Extremist\*innen beispielsweise Gebrauch vom Favoritenbereich ihrer Profile, um extremistische Bilder und Ideologien zu verbreiten (Amarasingam & Kelley, 2024; Newhouse & Kowert, 2024) – eigentlich können Spielende hier u. a. ihre liebsten Kostüme, Gegenstände oder Orte markieren und präsentieren. Zudem haben sich Gaming-nahe Plattformen, die ursprünglich geschaffen wurden, um neben dem Spielen auch soziale Funktionen bereitzustellen, als Schauplätze ausgeklügelter extremistischer Aktionen erwiesen. Discord beispielsweise wird von White-Supremacy-Anhänger lange nicht mehr nur für spielbezogene Aktivitäten genutzt: Die Kommunikation über die Plattform dient auch der Organisation von Offline-Veranstaltungen, wie z. B. der Kundgebung von *Unite the Right*, die 2017 in Charlottesville, einer Stadt im US-Bundesstaat Virginia, stattfand (Roose, 2017).

In einer 2022 veröffentlichten Fallstudie präsentieren Koehler et al. Polizeiakten zu einem Fall der Radikalisierung und Rekrutierung zweier Jugendlicher über eine Online-Gaming-Plattform. Die Teenager schlossen über ihr gemeinsames Interesse am Spielen eines historischen Strategiesimulationsspiels mit Schwerpunkt auf dem Zweiten Weltkrieg auf *Roblox* Freundschaft mit einer Person, die vermeintlich 16 Jahre alt war. Nachdem sie zusammen gespielt hatten, wurden die Teenager von der Person eingeladen, einer Discord-Community beizutreten, deren Mitglieder rechtsextreme Überzeugungen vertraten und diese in Chats teilten. Obwohl sich die Teenager dadurch unwohl fühlten, blieben sie auf der Plattform, da sie gerne mit ihrem neuen Bekannten *Roblox*

spielten. Es dauerte nicht lange, bis ihr neuer ›Freund‹ und weitere Personen sie in ideologische Diskussionen verwickelten, um sie zu radikalieren und sie gar zu Gewalttaten in der Offline-Welt zu überreden (► 21 | [Kinderradikalisierung](#)).

Rekrutierung und Mobilisierung müssen nicht immer auf solche direkte und gezielte Weise erfolgen. So können beispielsweise Online-Multiplayer-Spiele auch als eine Art Raum zum anonymen Ausprobieren gesellschaftsfeindlicher Strategien dienen, die für die Identität vieler extremistischer Gruppierungen von zentraler Bedeutung sind (Fitzpatrick & Giles, 2007; Vichot 2009). Feindlich gesinnte Spielende und Netzwerke können andere Spielende ► [trollen](#) oder ›griefen‹, was oft in Form von Belästigungen, aktiven Spielunterbrechungen und bewussten Übergriffen auf ausgewählte Opfer geschieht, um deren Spielerlebnis negativ zu beeinträchtigen (Komaç & Çağiltay, 2019; Thacker & Griffiths, 2012). Das vielleicht prominenteste Beispiel solcher Angriffe in Spielräumen ist die Belästigungskampagne ► [GamerGate](#) aus dem Jahr 2014 (► 19 | [GamerGate](#)). Dass es dieser groß angelegten, koordinierten Belästigungskampagne gelang, sich online zu organisieren und ihren Einfluss sogar in die Offline-Welt zu übertragen, wird seitdem als ›Lehrbuchbeispiel‹ und ›Nährboden‹ für die moderne rechtsextreme Bewegung (► [Alt-Right](#)) angesehen (Nagle, 2017; Wells et al., 2023).

Diese Vorfälle haben dazu beigetragen, dass die Besorgnis über ›Toxizität‹ von Games und die Berichterstattungen darüber zunehmen. In diesem Zusammenhang wird Toxizität als Sammelbegriff verwendet, der sich auf ein breites Spektrum gesellschaftsfeindlicher, ›vergiftender‹ Verhaltensweisen beziehen kann. Ihre zunehmende Verbreitung, insbesondere in Multiplayer-Spielen, hat Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Seit über zwei Jahrzehnten versucht die Wissenschaft, die Gründe, Systeme und Auswirkungen der Toxizität zu verstehen, wobei Aspekte des Rechtsextremismus hier häufig als besonders gefährlich eingestuft werden (Beres et al., 2021; Kowert et al., 2022; Shen et al., 2020). Diese toxischen, gesellschaftsfeindlichen Handlungen sind an sich nicht extremistisch, aber sie werden häufig von Extremisten ausgenutzt und können andere mit ihren Ideologien und riskantem Verhalten vertraut machen. Forschende haben festgestellt, dass Games aggressive Handlungen wie Belästigung oder Trolling normalisieren können (Hilvert-Bruce & Neill, 2020), dass diese Handlungen häufig zu heftigem Rassismus, Sexismus sowie Homophobie aufrufen (Nakamura, 2012; Nakamura 2017; Ortiz, 2019) und dass das Beobachten von Trolling die Bereitschaft erhöhen kann, sich selbst aktiv an Trolling zu beteiligen (Santos et al., 2023). Die Verbreitung gesellschaftsfeindlicher

Verhaltensweisen speziell in ›Gamer-Kulturen‹ (Kowert et al., 2022) kann eine Form der indirekten Rekrutierung für extremistische Gruppierungen darstellen, da die Normalisierung eines solchen Verhaltens zu ihren Zwecken ausgenutzt werden kann.

## Abschließende Gedanken und Ausblick

Rechtsextremistinnen und -extremisten spielen Videospiele, sozialisieren sich in Gaming-nahen Räumen und übernehmen die Ästhetik von Spielen in ihre Rhetorik und visuellen Kommunikationsmittel (► 18 | Meme-Kultur, ► 23 | Terror). Es gibt zahlreiche Belege dafür, dass Extremist\*innen sich innerhalb von Games vernetzen und dass einige von ihnen Games nutzen konnten, um Personen zu rekrutieren und zu radikalisieren. Die grundlegende Frage, die Forschende in diesem Bereich beantworten müssen, ist jedoch, wie weit verbreitet diese Art der Ausnutzung von digitalen Spielen ist. Der nahezu vollständige Mangel an Zugang zu Nutzungsdaten aus Videospiele stellt für die Forschung allerdings ein unlösbares Problem für das weitere Verständnis des Umfangs dieses Phänomens dar (Amarasingam & Kelley, 2024).

Darüber hinaus bleibt offen, ob die einzigartigen Eigenschaften, die Videospielen innewohnen, hier eine besondere Rolle spielen. Es gibt möglicherweise keinen Unterschied zwischen digitalen Spielräumen und anderen Arten von sozialen Medien in ihrer Anfälligkeit dafür, von extremistischen Gruppierungen ausgenutzt zu werden; Videospiele könnten einfach den kulturellen Kontext widerspiegeln, in dem sie existieren – einschließlich des darin vorherrschenden Ausmaßes an Toxizität, Hass und Extremismus. Die Forschung hierzu befindet sich in der Anfangsphase, einige erste Ergebnisse deuten jedoch darauf hin, dass ► [Gameplay](#) sowie die einzigartigen sozialen Aspekte von Videospielen und Gaming-nahen Räumen gezielt bestimmte Verhaltensweisen ermöglichen, die für extremistische Vereinnahmung anfällig machen, z. B. die sozialen Beziehungen und das Vertrauen, das durch gemeinsames Spielen aufgebaut wird. Es besteht ein dringender Bedarf an mehr Forschungsarbeit, die diese einzigartigen Auswirkungen von digitalen Spielen im Radikalisierungsprozess im direkten Vergleich zu anderen Arten von Medien und sozialer Interaktion untersucht.

Und schließlich bleibt weitgehend unbeantwortet, welche (Arten von) Videospielen die für Radikalisierung und Rekrutierung erforderlichen Bedingungen schaffen (Schlegel & Amarasingam, 2022). Es ist zwar allgemein

bekannt, dass Online-Spiele das größte Risiko darstellen, da sie die meisten sozialen Netzwerkfunktionen enthalten, die einen Radikalisierungsprozess erleichtern können – aber es gibt viele **► Genres** an Online-Spielen. Zu erwarten ist, dass sich im Rahmen weiterer Forschungsbemühungen Unterschiede dabei zeigen werden, wie sich Extremismus in verschiedenen Genres entfalten kann. Dies liegt einerseits an den mechanischen Unterschieden zwischen den Genres. Andererseits zeigen Umfragen, dass Spielende ihre Games danach auswählen, wie stark sie dort mit toxischen Inhalten konfrontiert werden (Kowert, 2023). Die gängige Meinung – die in der allgemeinen Diskussion zu diesen Themen vertreten wird und die sich mit der Einschätzung von Spieleentwicklerinnen und -entwicklern deckt, die von den Autor/-innen dieses Beitrags befragt wurden – besagt, dass kompetitive Spiele und insbesondere kompetitive Shooter, in denen Spielende gegeneinander antreten, das wohl gesellschaftsfeindlichste Verhalten hervorrufen (**► Ego-Shooter**). Diese Behauptung wird durch Studien gestützt, die zeigen, dass Twitch-Kommentare, die im Zusammenhang mit Multiplayer-Spielen gepostet werden, häufiger von toxischer Natur sind (Dreier & Pirker, 2023).

## Referenzen

- Amarasingam, A. & Kelley, D. (2024). Hate and extremism on gaming platforms. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 110–129). Routledge.
- Anti-Defamation League. (2002). *Racist groups use computer gaming to promote hate*. <https://www.adl.org/sites/default/files/documents/assets/pdf/combating-hate/Racist-groups-use-computer-gaming.pdf>.
- Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L. & Klarkowski, M. (2021). Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming. In *Proceedings of the 2021 CHI conference on human factors in computing systems* (S. 1–15).
- Berger, J. M. (2018). *Extremism*. MIT Press.
- Champion, A. & Frank, R. (2021). Exploring the »radicalization pipeline« on YouTube. In R. Corrado, G. Wössner & A. Merari (Hrsg.), *Terrorism Risk Assessment Instruments* (S. 359–374). IOS Press.
- Cole, H. & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology \*Behavior; 10*(4), 575–583.
- Dreier L. & Pirker, J. (2023). Toxicity in twitch live stream chats: Towards understanding the impact of gender, size of community and game genre. In *2023 IEEE Conference on Games (CoG)* (S. 1–4).
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. Verschiedene Plattformen.
- Fitzpatrick, C., Giles, J. (2007). Serious grief. *New Scientist*, 195 (2619), 52–53.
- Gibson, E. (18. Juli 2005). Racists Launch PC Game. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/news180705racists>.

- Harrison, S. (2013). Decoding Manifestos and Other Political Texts: The Case of Extreme-Right Ideology. In M. Bruter & M. Lodge (Hrsg.), *Political Science Research Methods in Action* (S. 47–63). Palgrave Macmillan.
- Hilvert-Bruce, Z. & Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*, 102, 303–311.
- Hunter, S. T., Shortland, N. D., Crayne, M. P. & Ligon, G. S. (2017). Recruitment and selection in violent extremist organizations: Exploring what industrial and organizational psychology might contribute. *American Psychologist*, 72 (3), 242–254.
- Infinity Ward, Aspyr. (2003). *Call of Duty*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Koehler, D., Fiebig, V. & Jugl, I. (2022). From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children online Gaming Platforms. *Political Psychology*, 44(2), 419–434.
- Komaç, G. & Çağiltay, K. (2019). An overview of trolling behavior in online spaces and gaming context. In *2019 1st International Informatics and Software Engineering Conference (UBMYK)* (S. 1–4).
- Kowert, R., & Quandt, T. (2015). *Video Game Debate*. Taylor & Francis.
- Kowert, R., & Newhouse, A. (2022, März). The landscape of extremist behaviors in games. *Games Developer Conference* (GDC). San Francisco, California.
- Kowert, R. (7. Juli 2023). Positive game cultures are good business. *Take This*. <https://www.takethis.org/2023/07/positive-game-cultures-are-good-business/>.
- Kowert, R. & Kilmer, E. (2023). Extremism in Games: A Primer. *Take This*. [https://www.takethis.org/?sdm\\_process\\_download=1&download\\_id=71132](https://www.takethis.org/?sdm_process_download=1&download_id=71132).
- Kowert, R., Martel, A., & Swann, W. B. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Communication*, 7. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>.
- Long, S. (2023). White identity, Donald Trump, and the mobilization of extremism. *Politics, Groups, and Identities*, 11(3), 638–666.
- Munn, L. (2019). Alt-right pipeline: Individual journeys to extremism online. *First Monday*. <https://doi.org/10.5210/fm.v24i6.10108>.
- Nagle, A. (2017). *Kill all normies: Online culture wars from 4chan and Tumblr to Trump and the alt-right*. Zero Books.
- Nakamura, L. (2012). «It's a nigger in here! kill the nigger!»: User-generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games. *The International Encyclopedia of Media Studies* (Band 5). Wiley.
- Nakamura, L. (2017). Racism, sexism, and gaming's cruel optimism. In J. Malkowski & T. M. Russworm (Hrsg.), *Gaming Representation: Race, gender, and sexuality in video games* (S. 245–251). Indiana University Press.
- National Alliance. (2002). *Ethnic Cleansing*. Resistance Records. PC.
- Newhouse, A. & Kowert, R. (2024). Digital games as vehicles for extremist recruitment and mobilization. In L. Schlegel and R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism* (S. 72–94). Routledge.
- NCTC (2021). *US Violent Extremist Mobilization Indicators*. [https://www.dni.gov/files/NCTC/documents/news\\_documents/Mobilization\\_Indicators\\_Booklet\\_2021.pdf](https://www.dni.gov/files/NCTC/documents/news_documents/Mobilization_Indicators_Booklet_2021.pdf).
- Ortiz, S. M. (2019). »You can say i got desensitized to it«: How men of color cope with everyday racism in online gaming. *Sociological Perspectives*, 62(4):572–588.

- Reilly, B. & Edwards, A. (2021). Preliminary analysis on the recruitment process for domestic violent extremist groups. In *Intelligent Human Systems Integration 2021, Palermo, Italy*, (S. 350–356). Springer.
- Robinson, N. & Whittaker, J. (2020). Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Roose, K. (16. August 2017). This was the alt-right's favorite chat app. then came Charlottesville. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2017/08/15/technology/discord-chat-app-alt-right.html>.
- Santos, I. L., Pimentel, C. E. & Mariano, T. E. (2023). Online Trolling: The impact of antisocial online content, social media use, and gender. *Psychological Reports*, 126(3), 1416–1429.
- Schlegel, L. (2021). Connecting, competing, and trolling. *Perspectives on Terrorism*, 15(4):54–64.
- Schlegel, L. & Amarasingam, A. (2022). *Examining the intersection between gaming and extremism*. United Nations Office of Counter-Terrorism. [https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org/counterterrorism/files/221005\\_research\\_launch\\_on\\_gaming\\_ve.pdf](https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org/counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf).
- Schlegel, L. & Kowert, R. (2024). *Games and Extremism: The radicalization of our digital playgrounds*. Routledge.
- Shen, C., Sun, Q., Kim, T., Wolff, G., Ratan, R. & Williams, D. (2020). Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in world of tanks. *Computers in Human Behavior*, 108. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106343>.
- SPLC. (5. März 2002). *Games Extremists Play*. <https://www.splcenter.org/resources/reports/games-extremists-play/>.
- Steinkuehler, C. (2023). Games as social platforms. *ACM Games: Research and Practice*, 1(1), 1–2.
- Stern, J. (2016). Radicalization to extremism and mobilization to violence: What have we learned and what can we do about it?. *The Annals of the American Academy of political and social science*, 668(1), 102–117.
- Thacker, S., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory study of trolling in online video gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(4), 17–33. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012100102>.
- Vichot, R. (2009). »Doing it for the lulz«? Online communities of practice and offline tactical media. [Master's thesis] Georgia Institute of Technology. <https://repository.gatech.edu/entities/publication/f95c03ec-38a4-41fe-9dfc-5cd9474f7ee5>.
- Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K. & Steinkuehler, C. (2023). Right-wing extremism in mainstream games: A review of the literature. *Games and Culture*, 19(4), 469–492.
- Williams, D. (2006). Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game. *Journal of Broadcast Electronic Media*, 30(4), 651–760.
- Yee, N. (2002). *Befriending Ogres and Wood Elves*. <http://nickyee.com/hub/relationships/relationships.pdf>.



# 23 Gamifizierung des Terrors

In den letzten 15 Jahren hat der Begriff der **► Gamification** bzw. auf Deutsch Gamifizierung eine erhebliche Popularisierung erfahren. Ursprünglich aus der digitalen Medienindustrie stammend (Deterding et al., 2011) entdeckten zunächst Unternehmen und Wirtschaftswissenschaften Gamifizierung als Thema (Stieglitz, 2017). Im Marketing und der Mitarbeiter\*innenführung, aber auch in der Pädagogik wird mit dem Einsatz von Gamifizierung die Hoffnung verbunden, Ziele wie Markenbindung, Mitarbeiter\*innenzufriedenheit oder Lernerfolg besser zu erreichen (Basten, 2022).

Anders als im Deutschen kennt das Englische zwei unterschiedliche Wörter für Spiele und spielen: *game* und *play*. Zum Verständnis von Gamifizierung ist diese Unterscheidung von zentraler Bedeutung. Während *play* das freie, unstrukturierte und spontane Spielen meint, sind nach verbreiteter Auffassung *games* Spiele, die durch einen bestimmten Aufbau, Regeln, eindeutige Ziele und Feedback geprägt sind. Sie können Wettbewerb als auch Kooperation unter den Spieler\*innen voraussetzen, basieren auf Freiwilligkeit und sind wiederholbar (Kapp, 2012; Martens & Müller, 2017). Regelbasierte Mannschaftssportarten wie Fußball sind *games*, aber auch Brett-, Karten- oder Videospiele. Letztere sind durch ein *game design* charakterisiert. Den unterschiedlichen Game-Design-Modellen ist gemeinsam, dass sie sowohl Mechaniken als auch Ästhetiken beinhalten (Freyermuth, 2015). Mechaniken bilden die regelbasierten Handlungsmöglichkeiten im Spiel und die Folgen dieser Handlungen ab. Sie zählen zum Kern eines Spielsystems. Ästhetiken hingegen sind das Äußere eines Spiels, etwa die Art, wie es aussieht. Während Mechaniken eine Eigenart von Spielen sind, können Ästhetiken eines Spiels durchaus große Ähnlichkeiten mit aus Film und Fernsehen bekannten Ästhetiken aufweisen (ebd.).

Eine einflussreiche Definition fasst Gamifizierung als »the use of game design elements in non-game contexts« (Deterding et al., 2011) zusammen. Von Gamifizierung ist also dann zu sprechen, wenn Game-Design-Elemente in spielfremde Kontexte integriert werden. Spielfremd meint dabei Kontexte, in denen nicht Unterhaltung im Vordergrund steht, sondern etwa Produktion, Konsum und Vermarktung von Gütern und Dienstleistungen oder pädagogische Zwecke verfolgt werden.

Ein als gelungen wahrgenommenes Spielerlebnis setzt regelmäßige Höhepunkte und Herausforderungen voraus, die weder zu Langeweile noch zu Frustration führen dürfen (Rackwitz, 2015). Kompetitive Elemente oder Belohnungen beinhaltende Mechaniken können dieses Erlebnis erzeugen bzw. verstärken. Beispiele aus Videospiele sind etwa Stufen- und Rangsysteme, die neue Fähigkeiten ermöglichen, das Freischalten neuer Level und Orte, von besiegten Gegnern hinterlassene Beute (»loot«) oder auch Bestenlisten und Abzeichen. In gamifizierten Anwendungen werden diese Elemente genutzt. So belohnen etwa Gesundheitsapps bestimmte Verhaltensweisen ihrer Nutzer\*innen mit Punkten und Auszeichnungen. Neben dieser auf Belohnung basierenden Gamifizierung ist auch eine stärker auf Sanktionierung ausgerichtete möglich, die unerwünschtes Verhalten bestraft (Nicholson, 2014).

Ästhetik und Narration beeinflussen ebenfalls das Spielerlebnis. Bei (Video-)Spiele ist dann von einem **immensiven** Erlebnis die Rede, wenn Spielende das Gefühl haben, in das Spiel regelrecht einzutauchen und sich stark mit der Spielwelt oder den Protagonist\*innen identifizieren. Im Gegensatz zu Mechaniken sind Ästhetik und Narration keine exklusiven Merkmale von Spielen, weshalb zu fragen ist, inwiefern sie für Spiele charakteristisch sind. Nach Deterding et al. (2011) sollten, um eine zu weite Definition von Gamifizierung zu vermeiden, nur charakteristische Elemente einbezogen werden,

Zentral ist, dass Gamifizierung immer zweckgebunden ist. Die Integration der Game-Design-Elemente dient dazu, Engagement zu fördern, Handlungen auszulösen, Lernprozesse anzuregen und Probleme zu lösen (Kapp, 2012). Gamifizierung ist demnach als Methode der Verhaltenslenkung mittels Game-Design-Elementen im Rahmen eines zielgerichteten Prozesses zu begreifen, in dem das Verhalten von Dritten (seien es Mitarbeiter\*innen, Konsument\*innen oder Schüler\*innen) auf einen festgelegten Zweck hin ausgerichtet werden soll.

## Gamifizierung und Terrorismus

In Bezug auf Rechtsterrorismus ist der Gamifizierungs-Begriff erst vor einigen Jahren adaptiert worden. Ausgangspunkt bildete der Anschlag von Christchurch 2019, bei dem der Täter seine Gewalttat live via Facebook ▶ [streamte](#). Macklin (2019) beschrieb die Tat als Gamifizierung von Massenmord. Er bezog sich dabei auf die einem ▶ [Ego-Shooter](#) ähnelnde Videoperspektive und die Bezüge auf Videospiele im Tatbekenntnisdokument des Täters. Etwas später veröffentlichte ein US-Journalist den Artikel »The El Paso Shooting and the Gamification of Terror« (Evans, 2019), der auch in Deutschland breit rezipiert wurde und das Stichwort für die Deutung des Anschlags von Halle (Saale) im Oktober 2019 lieferte (Ay-yadi, 2019; Ebner, 2019; Pfahl-Traughber, 2021; Rahner, 2020; Sieber, 2019; Sieber, 2020). In der Terrorismusforschung ist der Begriff nunmehr gebräuchlich, allerdings sind Beiträge von in den Game Studies tätigen Forscher\*innen (Fizek & Dippel, 2020) selten. Unklar bleibt vielfach, wessen Erleben und Handeln, das der Zuschauer\*innen oder das des Täters, gamifiziert wird. Wird angenommen, dass der Täter selbst Teil des gamifizierten Erlebnis ist, bei dem er »so viele Gegner wie möglich töten muss, um eine hohe Punktzahl zu erhalten« (Pfahl-Traughber, 2020), dann stellt sich die Frage, welche externe Instanz die Gamifizierung entwickelt hat. Sollen die Zuschauer\*innen von der Gamifizierung betroffen sein, so stellt sich die Frage, inwieweit es ihnen möglich ist, mit dem Gewalttäter zu interagieren und Einfluss auf das Geschehen zu nehmen.

Schlegel (2020) führte die Unterscheidung zwischen *top-down-* und *bottom-up gamification* ein. Während erstere auf den strategischen Entscheidungen extremistischer Organisationen basiert, die damit Sympathisierende zu rekrutieren bzw. zu radikalisieren versuchen, zeichnet sich *bottom-up gamification* durch das Fehlen einer solchen Steuerung aus. Sie entsteht organisch in digitalen Communitys und Gruppen von Online-Freunden (Schlegel, 2021). Typische Elemente dieser Art von Gamifizierung sind Livestreaming, gamifizierte Sprache, Online-Highscore-Listen und persönliche »Quests« (ebd.). Bei Gewalttaten sind es sowohl die Zuschauer\*innen, die ihre gemeinsame Erfahrung des Beobachtens intuitiv in eine Spielerfahrung umwandeln, als auch die Täter, welche die Gewalt für sich selbst und für die Zuschauer\*innen gamifizieren (Schlegel, 2020).

Als Beispiel für *bottom-up gamification* untersuchten Lakhani und Wiedlitzka (2023) den Christchurch-Anschlag. Dazu nutzen sie als theoretische Grundlage ein Gamifizierungs-Modell von Robson et al. (2015), das die drei Prinzipien

Mechaniken (bezogen auf Aufbau, Regeln und Progression), Dynamiken (bezogen auf Spielerverhalten) und Emotionen (bezogen auf die geistige Verfassung der Spieler) beinhaltet (MDE-Modell). Das MDE-Modell unterscheidet verschiedene Rollen, die in gamifizierten Erlebnissen eingenommen werden können: »Player« sind die Handelnden, die aktiv und hochgradig immersiv an dem gamifizierten Erlebnis beteiligt sind. »Designer« erstellen, verwalten und betreuen das gamifizierte Erlebnis, an dem die »Player« teilnehmen, spielen selbst aber keinen aktiven Part (ebd.). Mit ihrem Design bezwecken sie die Förderung eines bestimmten Verhaltens der »Player«. Beim Christchurch-Anschlag ist aber keine Instanz erkennbar, welche die Rolle des »Designers« übernahm. Lakhani und Wiedlitzka (2023) reagieren darauf, indem sie den Täter zugleich zum »Player« und zum »Designer« erheben. Er soll die getrennten Rollen in seiner Person verkörpern. Damit entfernen sie sich aber vom MDE-Modell sowie von der grundlegenden Annahme, dass es sich bei Gamifizierung um designte Prozesse mit dem Ziel der Verhaltensbeeinflussung von Dritten handelt. Die Autor\*innen lesen das Tatbekenntnisdokument als eine Art Spielanleitung, in welcher der Täter ein Narrativ vorstellt und den Aufbau (Ort, Zeitpunkt) des gamifizierten Erlebnisses darlegt. Auch Spielregeln und Ziele erkennen sie in dem Dokument (ebd.). Allerdings dienen diese Mechaniken nicht dazu, wie in einem Spiel, ein Erlebnis zu schaffen, das von Dritten wiederholbar ist. Regeln und Ziele gibt sich der Täter selbst. Was ihnen in ihrem Fokus auf Ähnlichkeiten zu Spielen darüber hinaus entgeht, ist, dass die vom Täter formulierten Ziele – Rache zu üben, Angst und Schrecken zu verbreiten, einen Konflikt zu schaffen und zu Agitieren (ebd.) – ganz typische strategische Ziele terroristischer Gewalt sind und damit auf Inhaltsebene keineswegs Videospiel-spezifisch (Richardson, 2006; Waldmann, 2012).

Im Tatbekenntnisdokument des Halle-Täters sind Anleihen an Videospiele in seiner Auflistung von zu erreichenden *achievements* (dt. Errungenschaften) hingegen deutlich zu erkennen. Aber auch hier stellt sich die grundsätzliche Frage, ob selbst formulierte Ziele ein Kriterium für Gamifizierung sein können. Handelt es sich nicht vielmehr um Beispiele für den zynischen und menschenverachtenden »Witz«, der sich auch an anderer Stelle der Dokumente findet, etwa wenn der Täter eine mit Geldmünzen präparierte Schrotpatrone abbildet, die er zum Einsatz gegen Jüdinnen\*Juden empfiehlt und damit auf das antisemitische Stereotyp der besonderen Verbindung des Judentums zum Geld abhebt (► 12 | Antisemitismus)?

Vielfach wird angenommen, dass das Livestreaming einer Gewalttat zu deren Gamifizierung führt (Schlegel, 2020). Parallelen zu Videospiele und Lets

Play-Videos sind offenkundig, sie zeigen sich etwa in der für Ego-Shooter typischen First-Person-Ansicht. Allerdings handelt es sich dabei lediglich um die Übernahme von Ästhetiken. Interaktionsmöglichkeiten zwischen Täter und Zuschauer\*innen existieren nicht, erst recht können die Zuschauer\*innen nicht in das Geschehen eingreifen. Sie spielen für das Handeln des Täters nur insofern eine Rolle, als dass er die Erwartungen seines abwesenden Publikums antizipiert (Schattka, 2024). Zielführender ist es deshalb, von der Integration von Videospiele als *Motiv* in terroristische Propaganda (Dauber et al., 2019) zu sprechen. Damit ist die Nutzung von Videospiele-Ästhetiken und -Begriffen im Rahmen einer Kommunikationsstrategie gemeint, die sich an Erwartungen, Sehgewohnheiten und popkulturell geprägten Wissensbeständen von anvisierten Zielgruppen orientiert. Und zugleich verweist diese Nutzung auf den Hintergrund des Täters, nämlich auf dessen Einbettung in Online-Gemeinschaften, für welche die Begriffs- und Bilderwelten von Videospiele kulturell prägend sind. Diese Gemeinschaften können die Funktion eines radikalen Milieus einnehmen.

## Eine andere Perspektive: Radikale Milieus statt Gamifizierung

Peter Waldmann und Stefan Malthaner (2012) verstehen unter einem »radikalen Milieu« das mit terroristischen Gruppen interagierende soziale Umfeld, das deren politische Ziele teilt, bestimmte Formen der Gewaltanwendung befürwortet und den Gewaltakteuren logistische wie moralische Unterstützung bietet. Die Autoren gehen von einer »komplexen mitunter ambivalenten Beziehung« aus, die »sich sowohl gewaltfördernd als auch gewalthemmend auswirken kann« (ebd., S. 12). Inhaltlich teilt es die rassistischen, antisemitischen und misogynen Vorstellungen der Täter, die wiederum unterschiedliche Botschaften an das Umfeld senden: Da ist zunächst die Erwartung der Hilfe bei der Verbreitung des Tatmaterials (Videos, Bilder, Tatbekenntnisdokumente). Der Christchurch-Täter schrieb etwa in seiner 8chan-Ankündigung, die Online-Community möge ihren Teil beitragen, indem sie seine Botschaft verbreitet, Memes erstellt und »Shitposting« betreibt (»please do your part by spreading the message, making memes and shitposting as you usually do«) (► 3 | Digitale Kulturen, ► 18 | Meme-Kultur). Dieser Aufforderung wurde umgehend nachgekommen, u. a. beteiligte sich der spätere Täter von Halle. Des Weiteren soll ein Anschlag Sympathisierende ermutigen, also ihnen aufzeigen, wozu ein

Einzelner in stande ist, und sie inspirieren, selbst ›den Kampf‹ aufzunehmen. Zwar orientieren sich Täter an durch vorangegangene Anschläge geprägte Muster der Tatbegehung, sie befolgen aber keine Anleitung und streben nicht lediglich die Kopie einer Tat an. Vielfach ist zu beobachten, dass sie einen eigenen, unverwechselbaren ›Akzent‹ setzen wollen. So schrieb der Halle-Täter im Bekenntnisdokument, er wolle beweisen, dass ein Anschlag mit selbstgebauten Schusswaffen möglich sei.

Die digitalen Orte, an denen Tatankündigungen publiziert und die Gewalttaten verherrlicht und zu Memes werden, bilden den Raum, in dem sich das transnationale »radikale Milieu« dieser Einzeltäter bildet. Meist handelt es sich um eher randständige Foren, vor allem um Imageboards wie 4chan oder krautchan, deren User\*innen sich, nicht zuletzt unter dem Einfluss der GamerGate-Kampagne, deutlich nach Rechtsaußen radikalisierten (Beran, 2019) (► 19 | [GamerGate](#)). Auch Dienste wie das bei Gamer\*innen beliebte Discord, Telegram oder Youtube-Alternativen wie VidLii werden genutzt (► 17 | [Plattformen](#)). Im Falle des Olympia-Einkaufszentrum-Attentats in München 2016 bildete sich das »radikale Milieu« im kaum moderierten Community-Bereich der ► [Gaming-Plattform](#) Steam ab. Einzelne Personen dieses »radikalen Milieus« lernten sich über das Videospiel *Hatred* (Destructive Creations, 2015) kennen und vernetzten sich in Steam-Gruppen mit anderen ›Amokfans‹ und Rechtsextremen, darunter auch dem Täter. Eine dieser Gruppen, die sich dem »weißen Nationalismus« verschrieben hatte, bezeichnete sich als von den 4chan-Boards / *pol/* und / *r9k/* (Untergruppen des Forums, »politically incorrect« und »ROBOT9000«) beeinflusst und verlinkte direkt selbige. Auch der Halle-Täter spielte Videospiele und nutzte bei der Tat einzelne Songs aus Videospiel-Soundtracks. Die Polizei stellte bei ihm eine Datei mit einem von Fans erstellten Level für das Videospiel *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) sicher, der das Nachspielen des Christchurch-Anschlags ermöglicht. Die ► [Modifikation](#) von Videospielelementen zwecks Verherrlichung rechtsterroristischer Gewalt ist nicht ungewöhnlich (► 16 | [Rechte Games](#)).

## Fazit

Zweifellos verdienen die Videospiel-Referenzen von rechtsterroristischen Einzeltätern Aufmerksamkeit. Auch das mit den Tätern sympathisierende »radikale Milieu« nutzt aus Videospielelementen bekannte Ästhetiken und Begriffe. Fraglich

erscheint aber, ob diese Referenzen mit dem Konzept der Gamifizierung erfasst werden können.

## Referenzen

- Ayyadi, K. (2019). Antisemitische Tat in Halle: Die »Gamification« des Terrors – Wenn Hass zu einem Spiel verkommt. *Belltower*. <https://www.belltower.news/antisemitische-tat-in-halle-die-gamification-des-terrors-wenn-hass-zu-einem-spiel-verkommt-91927/>.
- Basten, L. (2022). *Gamification: Grundbegriffe, Chancen und Risiken*. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504558/gamification-grundbegriffe-chancen-und-risiken/>.
- Beran, D. (2019). *It came from Something Awful. How a Toxic Troll Army Accidentally Memed Donald Trump into Office*. All Points Books.
- Dauber, C. E., Robinson, M. D., Baslios, J. J., Et Blair, A. G. (2019). Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17–31.
- Dennaton Games. (2012). *Hotline Miami*. Devolver Digital. Verschiedene Plattformen.
- Destructive Creations (2015). *Hatred*. Destructive Creations. PC.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Et Nacke, L. E. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Ebner, J. (2019). Gamifizierter Terrorismus. *logbuch-suhrkamp.de*. <https://www.logbuch-suhrkamp.de/julia-ebner/gamifizierter-terrorismus/#>.
- Evans, R. (2019). The El Paso Shooting and the Gamification of Terror. *bellingscat.com*. <https://www.bellingscat.com/news/americas/2019/08/04/the-el-paso-shooting-and-the-gamification-of-terror/>.
- Fizek, S., Et Dippel, A. (2020). Gamification of Terror—Power Games as Liminal Spaces. In M. Groen, N. Kiel, A. Tillmann Et A. Weßel (Hrsg.), *Games and Ethics* (S. 77–94). Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_6).
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung*. transcript.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Lakhani, S., Et Wiedlitzka, S. (2023). »Press F to Pay Respects«: An Empirical Exploration of the Mechanics of Gamification in Relation to the Christchurch Attack. *Terrorism and Political Violence*, 35(7), 1586–1603.
- Macklin, G. (2019). The Christchurch Attacks: Livestream Terror in the Viral Video Age. *CTS Sentinel*, 12(6), 18–29.
- Martens, A., Et Müller, W. (2017). Gamification. In R. Nakatsu, M. Rautenberg Et P. Ciancarini (Hrsg.), *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies* (S. 909–932). Springer.
- Nicholson, S. (2014). Exploring the Endgame of Gamification. In M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino Et N. Schrape (Hrsg.), *Rethinking Gamification* (S. 289–303). meson press.
- Pfahl-Traugher, A. (2020). *Der Einzeltäter im Terrorismus. Definition, Fehldeutungen, Typologie, Zusammenhang*. <https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/304169/der-einzeltaeter-im-terrorismus>.

- Pfahl-Traugber, A. (2021). Lone Actor-Fälle im neueren Rechtsterrorismus. Eine Analyse zu den Kontexten im internationalen Vergleich. In H. Hansen & A. Pfahl-Traugber (Hrsg.), *Jahrbuch für Extremismus- und Terrorismusforschung 2019/2020: Bd. II* (S. 158–185). Hochschule des Bundes für öffentliche Verwaltung.
- Rackwitz, R. (2015). Gamification. Spielen ist keine Erfindung der Unterhaltungsindustrie. In C. Stiegler, P. Breitenbach, & T. Zorbach (Hrsg.), *New Media Culture: Mediale Phänomene der Netzkultur* (S. 217–235). transcript.
- Rahner, J. (2020). Tödlicher Antifeminismus. Antisemitismus, Rassismus und Frauenfeindlichkeit als Motivkomplex rechtsterroristischer Attacken. In A. Henninger & U. Birsl (Hrsg.), *Antifeminismen. »Krisen«-Diskurse mit gesellschaftspaltendem Potential?* (S. 337–352). transcript.
- Richardson, L. (2006). *What Terrorists want. Understanding the Enemy, containing the Threat*. Random House.
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Buisness Horizons*, 58(4), 411–420. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>.
- Schatcka, C. (2024). Eine mikrosoziologische Analyse des Anschlags auf die Synagoge in Halle. Zur situativen Handlungsrelevanz von abwesenden Dritten. *Zeitschrift für Rechtsextremismusforschung*, 4(1), 60–73.
- Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization process. *Journal for Deradicalization*, 23.
- Schlegel, L. (2021). *The gamification of violent extremism Et lessons for P/CVE*. Publications Office of the European Union. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran\\_ad-hoc\\_pap\\_gamification\\_20210215\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf).
- Sieber, R. (2019). Anschlag von Halle—Inszeniert wie ein Ego-Shooter. *Der Rechte Rand*, 180. <https://www.der-rechte-rand.de/archive/5454/halle-anschlag-ego-shooter/>.
- Sieber, R. (2020). Terror als Spiel. Virtuell vernetzter Rechtsterrorismus rund um den Globus. In J.-P. Baeck & A. Speit (Hrsg.), *Rechte Ego Shooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat* (S. 46–66). Christoph Links Verlag.
- Stieglitz, S. (2017). Enterprise Gamification – Vorgehen und Anwendung. In S. Strahinger & C. Leyh (Hrsg.), *Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen* (S. 3–13). Springer Vieweg.
- Waldmann, P. (2012). Thesen: Terrorismus und Kommunikation. In K. Weinbauer & J. Requate (Hrsg.), *Gewalt ohne Ausweg? Terrorismus als Kommunikationsprozess in Europa seit dem 19. Jahrhundert* (S. 49–61). Campus.
- Waldmann, P., & Malthaner, S. (2012). Radikale Milieus: Das soziale Umfeld terroristischer Gruppen. In P. Waldmann & S. Malthaner (Hrsg.), *Radikale Milieus: Das soziale Umfeld terroristischer Gruppen* (S. 10–42). Campus.

# 24 Wie Spielende Hass und Extremismus wahrnehmen

Dass extremistische Akteure digitale Spiele ausbeuten und für ihre eigenen Interessen nutzen, ist inzwischen hinreichend belegt. Wenig Aufmerksamkeit hat bisher allerdings die Perspektive von Gamer\*innen selbst erfahren. Es gibt lediglich eine Handvoll Studien und Umfragen, die ihre Wahrnehmung von extremistischen Inhalten im Gaming-Bereich abbilden. Im Folgenden werden die bisher existierenden Studien zusammengefasst. Besonders rar sind Umfragen, die sich auf den deutschsprachigen Raum fokussieren. Es gibt nur zwei Erhebungen, die die Erfahrungen deutscher Nutzer\*innen aufzeigen.

## Re:Gain: Gaming-Plattformen und Rechtsextremismus

Das Projekt Re:Gain des Violence Prevention Networks (VPN) beschäftigt sich mit rechtsextremen Strukturen auf ▶ [Gaming-Plattformen](#) und führte 2022 die bisher einzige quantitative Erhebung zu Extremismus im Gaming in einem rein deutschsprachigen Kontext durch (Re:Gain, 2023). Dafür platzierte VPN eine Umfrage in 18 verschiedenen ▶ [Steam-Gruppen](#), diversen (Gaming-)Foren und Spielmagazinen. Insgesamt nahmen 240 Personen teil. Diese waren überwiegend männlich (89 %) und zu einem Großteil über 26 Jahre alt (74 %). Zuvor ist herauszustellen, dass mehr als die Hälfte der Umfrageteilnehmer\*innen den Eindruck äußerte, dass über Videospiele und Gaming unangemessen berichtet werde und Stigmatisierungen stattfinden würden, die Spielende in eine rechtsextreme Ecke rücken würden. Dies deckt sich mit Befürchtungen von

Gamer\*innen aus anderen Befragungen und scheint ein internationales Phänomen zu sein (Schlegel & Amarasingam, 2022 S. 12).

50 % der Befragten spielen täglich online mit anderen, wohingegen nur zwei Prozent der Befragten der VPN-Studie (Re:Gain, 2023) angaben, dass sie nie online mit anderen gemeinsam spielen. Dies bedeutet, dass ein Gros der Spieler\*innen ein hohes Maß an sozialer Interaktion während des Spielens erlebt und Gaming für die meisten eine explizit soziale Aktivität ist. Dies deckt sich auch mit der in der Studie erhobenen Angabe, dass 2 von 10 der Spieler\*innen täglich oder wöchentlich neue Leute über Online-Gaming kennenlernen. Gaming-Aktivitäten werden von den Befragten also auch als ein Raum wahrgenommen, in dem Kontakte geknüpft und Netzwerke gebildet werden können. Die Themen, die in diesen Räumen besprochen werden, müssen aber nicht zwangsläufig einen direkten Bezug zu Gaming oder digitalen Spielen aufweisen. Mehr als die Hälfte der Befragten gab an, dass auch andere Themen wie Politik, Nachrichten und Alltagsthemen aufkommen.

Die digitalen Räume und Plattformen, an denen den Umfrageteilnehmer\*innen bereits rechtsextremer Content auffiel, sind vielfältig. Die drei am häufigsten erwähnten Plattformen sind dabei YouTube (60 %), Reddit (60 %) und Steam (48 %). Zwei Drittel der Umfrage-Teilnehmenden sind dabei in offenen Foren auf rechtsextreme Aussagen gestoßen und etwas mehr als die Hälfte (55 %) in **▶ In-Game-Chats**, d. h. sprach- oder textbasierter Kommunikation innerhalb digitaler Spiele. Zumindest teilweise existiere hier, laut Umfrageteilnehmer\*innen, die Gefahr potenzieller Radikalisierung innerhalb digitaler Spiele oder im Austausch auf **▶ Gaming-nahen Plattformen**. Andere Studien zeigten bereits, dass insbesondere In-Game-Chats ein hohes Potenzial für extremistische Einflussnahmen bieten, da diese nur schwer systematisch zu überwachen sind, weil es sich um schnelllebige, geschlossene Kommunikationsräume handelt, die in Echtzeit beobachtet werden müssten (Winkler et al. 2024, S. 11).

Hinsichtlich einer potenziellen Widerstandsfähigkeit gegenüber rechtsextremen Aussagen wurde die Frage gestellt, wie die Umfrageteilnehmenden auf rechtsextreme Inhalte reagieren würden. Knapp 8 von 10 Befragte antworteten, dass sie den Inhalt melden würden und mehr als die Hälfte gab an, dass sie solchen Posts bewusst eine schlechte Bewertung geben würde (sie 'down-voten'), sodass die Reichweite des Beitrags sich reduziert. Hinsichtlich der Verantwortlichkeiten der Plattformen äußerten nur 40 % den Eindruck, dass Meldungen von Seiten der Plattform-Betreiber und der Plattform-Moderation ernst genommen würden. 38 % hatten eine gegenteilige Einschätzung und knapp ein

Viertel der Befragten gab an, dass es hierzu keine allgemeingültige Antwort gäbe, da sich die Plattformen zu sehr unterscheiden würden. Hinsichtlich der möglichen Gegenmaßnahmen äußerten einige der Befragten, dass das Betreiben von Aufklärungsarbeit oder ein funktionierendes Meldesystem sinnvolle Maßnahmen darstellen würden.

## NYU: Gaming The System

Die zweite, zumindest in Teilen den deutschsprachigen Raum abdeckende Umfrage wurde 2023 vom Stern Center der New York University (NYU) initiiert und in fünf der weltweit wichtigsten Gaming-Absatzmärkten durchgeführt (Rosenblatt & Barrett, 2023). Dazu zählen die USA, Großbritannien, Frankreich, Südkorea und Deutschland. Insgesamt nahmen 1 128 Online-Multiplayer-Spieler\*innen, an der Umfrage teil, 234 davon waren minderjährig. Die binäre Geschlechterverteilung war weitestgehend ausgeglichen, sechs gaben an, nichtbinär zu sein (S. 25). Zusätzlich wurde eine Auswahl an internationalen Expert\*innen befragt.

Eine der zentralen Erkenntnisse der Umfrage ist, dass auf globaler Ebene die Hälfte der Online-Spieler\*innen extremistischen Narrativen oder Statements ausgesetzt ist (S. 10). 35 % der Befragten in den Vereinigten Staaten seien bereits auf Aussagen gestoßen, die die Anwendung von Gewalt gegenüber einer bestimmten Person oder Gruppe aufgrund ihrer Identität befürworten, wohingegen dies in Deutschland bei 29 % der Befragten der Fall sei. Umfrageteilnehmende, die bereits auf Aussagen gestoßen sind, die eine bestimmte ethnische, geschlechtliche oder religiöse Gruppe als minderwertig darstellen, sind in den USA mit 41 % am häufigsten vertreten, in Deutschland gab dies nur knapp ein Drittel der Befragten an (S. 11).

36 % der Teilnehmenden haben selbst Hass und Belästigungen erlebt. Im Ländervergleich wurde der höchste Wert mit 42 % in den USA gemessen und der niedrigste Wert mit knapp 32 % in Deutschland (S. 12). Die Ergebnisse der Umfrage zeigen, dass auch Minderjährige von Hass und Belästigung im Gaming betroffen sind. Dabei sind es insbesondere Hate Raids und Mobbing, die ein Viertel aller minderjährigen Umfrageteilnehmenden bereits erlebt hat. Volljährige Personen haben weniger Erfahrung mit dieser speziellen Form der Belästigung (15 %). Beide Gruppen haben ähnlich viel sexuelle Belästigung (Minderjährige 15 %, Volljährige 14 %) und Androhung von Gewalt (Minderjährige 15 %, Volljährige 12 %) erleben müssen (S. 12).

Viele der für den Bericht befragten Expert\*innen gaben an, dass digitale Spiele für extremistische Akteure attraktiv seien, da sie einen Zugang zu einem jungen, globalen Publikum, einschließlich Kindern, eröffnen würden, die potenziell beeinflussbar seien und die Konsequenzen von realweltlichen Handlungen oft nicht einzuschätzen wüssten (S. 23). Insbesondere Games mit Plattform-Charakter wie *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) hätten ein hohes Potenzial, Schaden anzurichten, da sich hier Schätzungen zufolge täglich fast 32 Millionen Spieler\*innen unter 13 Jahren bewegen (Clement, 2024) ([▶ 21 | Kinderradikalisierung](#)).

## Studien International

Auf internationaler Ebene sind vor allem die Studie des Office of Counter-Terrorism der Vereinten Nationen (UNOCT; Schlegel & Amarasingam, 2022) und die jährlich stattfindende Befragung von Gamer\*innen durch die US-amerikanische Anti-Defamation League hervorzuheben (ADL, 2024).

### UNOCT: Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism

Die insgesamt 622 befragten Gamer\*innen der UNOCT-Studie stammen größtenteils aus Nordamerika (54 %) und Europa (29 %). Die Geschlechterverteilung beläuft sich auf 74 % männliche Personen, 15 % weibliche Personen und 11 % nicht-binäre Personen. Die Hälfte der befragten Gamer\*innen gab an, zumindest gelegentlich online zu spielen (Schlegel & Amarasingam, 2022, S. 13).

Auf die Frage danach, was Gamer\*innen am meisten an Videospiele und Gaming(-nahen) Plattformen störe, gaben die Befragten u. a. Spielfehler, sogenannte ›Bugs‹, oder die überhandnehmende Monetarisierung einiger Spiele an. Häufiger jedoch wurde toxisches Verhalten thematisiert, beispielsweise Angriffe auf People of Color oder [▶ LGBTQIA+-Personen](#). Fast 9 von 10 Befragte bejahten die Frage, ob sie bereits toxisches Verhalten in Räumen digitaler Spiele erlebt hätten. Als besonderes Problemfeld wurden hier verbale Angriffe genannt, v. a. Äußerungen in In-Game-Chats und Voice-Chats, also sprachbasierte Kommunikation. Auf die Frage, wie oft ihnen solche Angriffe begegnen würden, gaben 30 bis 34 % der Befragten an, dass sie signifikante Mengen an Misogynie, Rassismus, Xenophobie oder Homophobie wahrgenommen hätten ([▶ 9 | Misogynie](#), [▶ 10 | Rassismus](#), [▶ 26 | Queere Spiele](#)). Mit 15 bis 16 %

► **Abb. 1** Überblick über die Verteilung von wahrgenommenem Hass und Hetze (Schlegel & Amarasingam, 2022).

	A great deal	A lot	A moderate amount	A little	None at all
Misogynistic	16%	15%	23%	28%	18%
Racist/Xenophobic	14%	16%	26%	30%	14%
Extremist	9%	7%	16%	34%	33%
Antisemitic	9%	6%	13%	34%	38%
Islamophobic	9%	7%	14%	34%	36%
Homophobic	17%	17%	21%	28%	18%

weniger verbreitet waren expliziter Extremismus, Antisemitismus und Islamophobie (Abb. 1) (► 12 | Antisemitismus, ► 13 | Islamophobie). Ebenfalls wurden Aufrufe zum Suizid sowie negative Stereotype angeführt (S. 14).

### Anknüpfungspunkt für weitere Explorationen

Die Umfrage zu Hass und Extremismus auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen beinhaltet etliche Anregungen für Anschlussforschung. Die Studie zeigt, dass Hass und Extremismus zwar omnipräsent sind und von fast allen Umfrageteilnehmenden als problematisch wahrgenommen werden, positive Erfahrungen und Auswirkungen des Spielens in den Augen vieler befragten Gamer\*innen allerdings überwiegen. Zu diesen positiven Aspekten gehören die Erfahrung von Gemeinschaft, Unterhaltung, Eskapismus, Entspannung, neuen Herausforderungen, Wettbewerb und persönliche Entwicklung. Trotz dieser positiv geschilderten Aspekte sind toxische Verhaltensweisen und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit weit verbreitet. Hier sind sowohl Gaming- als auch Gaming-nahe Plattformen betroffen. Wichtig zu erwähnen ist auch, dass Umfrageteilnehmende hervorhoben, dass toxischer und extremistischer Inhalt zwar leicht in öffentlich zugänglichen Gaming-Communities vorzufinden sei, in geschlossenen Gruppen jedoch ein noch höherer Anteil an antidemokratischen Inhalten geteilt werde. Als Gegenmaßnahmen werden dabei häufig das Ignorieren solcher Inhalte und, wenn möglich, das Blockieren von Nutzer\*innen genannt. Andere Umfrageteilnehmenden gaben an, die betroffenen digitalen Räume verlassen zu haben und nun zu meiden.

Die Teilnehmer\*innen waren der Meinung, dass weitere Moderation und Rechenschaftspflichten seitens der Plattformen notwendig seien, um Hass und

Hetze zu begegnen. Dazu würden Verwarnungen, Sanktionen im Spiel sowie Sperrungen, ▶ **De-Platforming**, also der vollständige und dauerhafte Ausschluss des Profils von der Plattform, und in extremen Fällen die Weiterleitung an Strafverfolgungsbehörden gehören (S. 16).

### ADL: Hate is No Game

Die Anti-Defamation League (ADL) führte 2023 bereits zum fünften Mal eine jährliche Umfrage zu Hass und Belästigungen in Online-Games durch. Die Umfrage fand in den USA statt und umfasste 1971 Gamer\*innen zwischen 10 und 45 Jahren. Im Fokus stehen Themen wie beispielsweise Belästigungen, die von Gamer\*innen erlebt werden, das Sicherheitsgefühl von Gamer\*innen in diversen Online-Multiplayer-Games sowie die am häufigsten von Hass und Belästigungen betroffenen Personengruppen in digitalen Spielen (ADL, 2024).

Die Autor\*innen der Studie schätzen, dass circa 83 Mio. von 110 Mio. Online-Multiplayer Gamer\*innen in den USA Hass und Belästigungen in den letzten sechs Monaten vor der Umfrage ausgesetzt waren. Dreiviertel der in der Erhebung befragten minderjährigen Gamer\*innen zwischen 10 und 17 Jahren erlebte Hass und Hetze. Am häufigsten waren Spieler\*innen ▶ **Trolling** und ▶ **Griefing** ausgesetzt (45 %). Darauf folgen Beleidigungen (41 %) und negative Aussagen hinsichtlich Hautfarbe, Usernamen oder In-Game-Besitztümern der Spieler\*innen (34 %). Identitätsbasierte Belästigung haben 4 von 10 der befragten Kinder und Jugendliche erfahren.

Bei erwachsenen Spieler\*innen hat identitätsbasierte Diskriminierung, d. h. Diskriminierung bspw. aufgrund von Hautfarbe oder Geschlecht, im Vergleich zu den letzten Jahren zugenommen. Insbesondere Diskriminierungserfahrungen von afroamerikanischen Gamer\*innen nahm zu. So stieg der Wert von 44 % im Jahr 2022 um 6 Prozentpunkte auf 50 % im Jahr 2023 an. Die beobachtete Diskriminierung von Frauen liegt bei durchschnittlich 48 %. Außerdem berichteten 36 % der muslimischen Befragten sowie 36 % der asiatisch-amerikanischen Gamer\*innen, dass sie aufgrund ihrer erkennbaren Identität diskriminiert wurden. Eine bedeutende und interessante Erkenntnis ist, dass sich das subjektive Sicherheitsgefühl sowie die Wahrscheinlichkeit, Belästigungen ausgesetzt zu sein, von Spiel zu Spiel unterscheidet. Die Spiele *League of Legends* (Riot Games, 2013), *Player Unknown Battleground* (PUBG Studios, 2017) und die Spiele der *Call of Duty*-Reihe (Infinity Ward u. a., seit

2003) sind die Spiele mit dem höchsten Grad an Toxizität, berichteten die Befragten.

Den Umgang mit Hass und Hetze empfinden viele Gamer\*innen als besonders herausfordernd. In qualitativen Interviews zeigte sich, dass sich viele Spielende stummschalten und sich nicht an Unterhaltungen beteiligen, um Angriffsflächen zu verringern. Dies schränke jedoch ihre Kommunikation mit Teamkollegen und ihre Spielerfahrung erheblich ein. Laut Umfrageteilnehmenden und Interviewpartner\*innen sind sprachbasierte Kommunikationsmöglichkeiten Hauptorte für Hass und Belästigung. Eine weibliche Befragte erläuterte beispielsweise, dass sie sich Hilfe in der eigenen Gaming-Community geholt habe, um sich vor Anfeindungen während des Spielens zu schützen. Andere reagierten auf den identitätsbasierten Hass, indem sie die betroffenen Spiele ganz verließen.

Konsens herrscht unter den Befragten darüber, dass diskriminierende Sprache und Belästigungen in Gaming-Räumen erwartbar sei und zum Alltag gehöre. Somit bestätigen die meisten Befragten, dass Belästigungen keine Seltenheit sind und es beim Spielen von Online-Multiplayer-Spielen zu erwarten ist, Anfeindungen ausgesetzt zu sein.

## Resümee und Ausblick

Allen Umfragen ist gemein, dass es Gamer\*innen ein großes Anliegen ist, die positiven Aspekte des Gamings zu betonen und einer Stigmatisierung entgegenzuwirken. Dennoch wurden Hass und Diskriminierung über alle Studien hinweg sowie plattformübergreifend wahrgenommen und scheinen auf einem konstant hohen Niveau zu sein.

Diese Verbreitung hasserfüllter Inhalte kann Konsequenzen haben. Die Studien zeigen, dass sich Gamer\*innen, die vermehrt Hass und Hetze ausgesetzt sind, aus den betroffenen Kommunikationsräumen und Spielen zurückziehen und sie im Zweifel denen überlassen, die Hass und Hetze verbreiten.

Aus den bisher getätigten Umfragen wird ebenfalls deutlich, dass sich sowohl Gamer\*innen wie auch interviewte Expert\*innen einen bewussteren Umgang der Spieleplattformen mit Hass, Hetze und Extremismus wünschen. Dass Plattformen bisher wenig Bewusstsein hinsichtlich der beschriebenen Phänomene haben, geht auch aus einer Umfrage von Take This, einer US-amerikanischen Nichtregierungsorganisation, die mentale Gesundheit und strukturelle

Probleme im Gaming-Bereich thematisiert, hervor. Mitarbeitende der Spieleindustrie machen hier deutlich, dass sie sich unzureichend gegenüber extremistischer Einflussnahme im Gaming gewappnet fühlen (Kilmer & Kowert, 2024).

Als Ausblick lässt sich festhalten, dass es weitere zielgerichtete Studien braucht, um die Bedarfe und Eindrücke von Gamer\*innen hinsichtlich Hass, Hetze und Extremismus noch nuancierter abbilden zu können. Die Perspektive der Gamer\*innen muss ernst genommen und in präventiven Maßnahmen seitens Zivilgesellschaft und Games-Unternehmen eingearbeitet werden.

## Referenzen

- Anti-Defamation League (ADL). (2024). *Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023*, Center for Technology and Society. <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>.
- Clement, J. (2024). Daily Active Users (DAU) of Roblox games worldwide from 4<sup>th</sup> quarter 2019 to 1<sup>st</sup> quarter 2024, by age group. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/1190309/daily-active-users-worldwide-roblox/>.
- Infinity Ward u. a. (seit 2003). *Call of Duty*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Killmer, E. & Kowert, R. (2024). *Empowering The Gaming Industry, Strategies for Addressing Hate, Harassment, and Extremism in Online Communities*. <https://www.takethis.org/2024/02/empowering-industry-whitepaper/>.
- PUBG Studios. (2017). *Player Unknown Battleground*. Krafton. Verschiedene Plattformen.
- Re:Gain. (2023). Stimmungsbild Gaming & Rechtsextremismus. *Violence Prevention Network*. <https://violence-prevention-network.digital/projekt-regain-2/>.
- Riot Games. (2013). *League of Legends*. Riot Games. PC.
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Rosenblat, M., O., Baret, P., M. (2023). Gaming The System: How Extremists Exploit Gaming Sites and What Can Be Done To Counter Them. *Center for Business and Human Rights, NYU Stern*. <https://bhr.stern.nyu.edu/publication/gaming-the-system-how-extremists-exploit-gaming-sites-and-what-can-be-done-to-counter-them/>.
- Schlegel, L. & Amarasingam, A. (2022). Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism. *United Nations Office for Counter-Terrorism*. [https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005\\_research\\_launch\\_on\\_gaming\\_ve.pdf](https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf).
- Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L. & Jaskowski, J. (2024). Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. *RadiGaMe*. [https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe\\_Report1.pdf](https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_Report1.pdf).

# Auswege



Marylin Marx

## 25 Community- Management

Wer bereits einmal ein kompetitives Onlinespiel gestartet hat, kennt den rauen Umgangston, der oftmals im Text- und Voicechat herrscht. Es wird sich aufgeregt, immer seien die anderen oder ein Fehler im Spiel schuld. Das kann sich in Spielen wie *League of Legends* (Riot Games, 2009), *Call of Duty* (Activision, 2003) oder *Fortnite* (Epic Games, 2017) sogar zu komplett normalisierter Hassrede steigern. Rassistische, sexistische und antisemitische Beleidigungen stehen hier oftmals an der Tagesordnung. Dabei ist es den Spielerinnen in vielen Fällen sogar egal, dass diese Anfeindungen dabei zum Teil schon im strafrechtlich relevanten Bereich liegen. Eine Verfolgung oder gar schwerwiegende Konsequenzen, die über einen temporären Ausschluss vom Spiel hinausgehen, finden selten statt. Die Sprechintention der Hatespeech äußernden Spieler\*innen ist dabei vielfach die der Beleidigung. Ihnen ist dabei egal, ob die getätigte Äußerung beispielsweise **► rechtsextrem** ist. Sie suchen im Eifer des Gefechts nur nach den schlimmsten Beleidigungen, die sie kennen, weil die eigene Wut nur noch das größtmögliche Ventil kennt.

Was daraus aber unweigerlich resultiert, ist eine Normalisierung solcher Hassrede, die dann aus den Spielen heraus in die sozialen Medien schwappt – oder den umgekehrten Weg geht. Ein sehr plakatives Beispiel dafür ist der **► Ingame-Chat** in *League of Legends*. Gerade in gewerteten Spielen (eng. *Ranked*) ist es keine Seltenheit, dass Spieler\*innen ihre Gegner extrem beleidigen. Aussagen wie »bring dich um«, »du bist ein dreckiger Jude« oder »dich sollte man vergasen« sind keine Seltenheit. So entsteht am Ende eine Spirale von immer extremeren Äußerungen und eine Verschiebung des Sagbaren: Äußerungen, die normalerweise von der Gesellschaft strikt abgelehnt werden, erfahren im Zuge der häufigen Nutzung im Gaming oder den sozialen Medien mehr Akzeptanz. Im politischen Kontext nennt man dieses Phänomen auch Overton-Fenster (Mackinac Center, 2019).

Die Communitys können sich nicht mehr selbst regulieren. Folglich muss die Plattform oder der Spieleentwickler aktiv werden, um mit einem personell und strukturell gut aufgestellten Community-Management dieser Strömung entgegenzuwirken. Community-Management ist, wie der Name schon vermuten lässt, die Arbeit mit den eigenen Communitys. Anders als das Social-Media-Management etwa, fokussieren sich Community-Manager\*innen nicht auf das Posten und Teilen von Beiträgen in sozialen Netzwerken, sondern auf die Belange einzelner User\*innen. Ziel ist es, das Wohlbefinden der User\*innen zu steigern, indem durch eine professionelle Moderation der Kommentare und Beiträge von User\*innen Hass, Hetze und extreme Strömungen herausgefiltert und sanktioniert werden. Gutes Community-Management ist aber nicht nur die Moderation von Beiträgen oder das Bearbeiten von Usermeldungen.

Wie gutes Community-Management im Detail funktioniert, wird im Laufe dieses Kapitels besprochen. Dazu bedarf es zuerst einer Erläuterung, wie Hass im Netz in die physische Welt überschwappt, wie das Community-Management Hatespeech definiert und welche konkreten Beispiele es für Hass gibt. Der zweite Teil diskutiert die Handlungsmöglichkeiten und Hindernisse und wie gutes Community-Management zu einer wehrhaften Community führen kann. Zum Schluss werden Zukunftsperspektiven aufgezeigt.

## Von Beleidigung über Hassrede zum Tod

Nicht nur im Netz nimmt Hass immer weiter zu (NETTZ et al., 2024), sondern auch der Sprung von der digitalen in die physische Welt geschieht immer schneller. In der Spielentwicklung ist es nicht unüblich, dass sich angekündigte Veröffentlichungstermine verschieben. Spiele erscheinen später als gedacht, weil sie noch fehlerhaft sind, sodass die Entwickler\*innen mehr Zeit für ihre Behebung beanspruchen. Das ist für viele, die sich auf eben jenes Spiel freuen, eine herbe Enttäuschung. Diese Enttäuschung scheint sich allerdings immer extremer auszudrücken, wie sich am Beispiel von *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020) zeigt. Das Erscheinungsdatum des Spiels wurde insgesamt dreimal aufgrund qualitativer Mängel der Konsolenversionen verschoben. Der Missmut bei jeder Verschiebung war groß. Kurz nach der Ankündigung der dritten Verschiebung meldete sich Lead Game Designer Andrzej Zawadzki zu Wort und berichtete von Morddrohungen gegen das Entwicklerteam (Bertits, 2020). Aus dem Unmut wurden Drohungen gegen Leib und Leben.

Solche Spiralen des immer größer werdenden Hasses sind keine Seltenheit. Obwohl CD Projekt RED ein ausgezeichnetes Community-Management hat, reichen die präventiven Maßnahmen nicht aus. Hass in dieser extremen Form kann nicht nur von einer Seite bekämpft werden. Was können wir als Spieler\*innen, aber auch als Teil der Zivilgesellschaft oder der politischen Bildung also gegen diese Spirale aus Hass und Gewalt tun?

## Hatespeech: Schwammiger Begriff

Bevor wir über konkrete Handlungsmöglichkeiten nachdenken, braucht es eine Definition von Hatespeech, um sie von der »harmlosen« Beleidigung abzugrenzen. Denn nicht jeder Fluch oder jede beleidigende Aussage heizt die oben beschriebene Gewaltspirale an. In der Arbeitspraxis des Community-Managements hat sich folgende Definition auf Basis unserer Erfahrung im Umgang mit zahllosen Kommentaren bewährt: Hatespeech ist immer eine menschenverachtende Aussage. Das heißt, dass man sich sprachlich immer mit dem beschäftigt, was die Person ausmacht. Das kann das Aussehen, die Herkunft, sexuelle Orientierung oder Religion sein. Hatespeech pickt eines oder mehrere dieser Merkmale heraus und bewertet sie negativ. Die Person wird also sprachlich abgewertet, weil sie so ist, wie sie ist. Gewalt ist im ersten Schritt rein suggestiv, oftmals indirekt geäußert. User\*innen sagen eher »Ich hoffe, du fällst eine Klippe herunter« anstatt »Ich schubse dich die Klippe herunter«. Hatespeech wird auch gerne aus einer Gruppe heraus und vermeintlich anonym im Internet geäußert, weil sich die Täter so stärker fühlen. 2014 fanden sich etwa unter GamerGate (► 19 | [GamerGate](#)) viele weiße, männliche und rechtsgerichtete Spieler zusammen, die gegen Frauen in der Videospielebranche hetzten (Graf, 2014).

Humor kann auch als Werkzeug verwendet werden. Etwa, indem rassistische, sexistische oder anderweitig menschenfeindliche ► [Memes](#) erstellt und verbreitet werden (► 18 | [Meme-Kultur](#)). Unter dem Deckmantel des angeblichen Spaßes machen vor allem Rechtsextreme Hassrede salonfähig und spielen die Ausmaße herunter. Es sei ja »nur Spaß«. Eines der wohl bekanntesten rechtsextremistischen Memes ist *Pepe der Frosch*. Der Frosch entstammt ursprünglich einem 2005 erschienenen Comic. 2008 wurde er auf dem Imageboard 4chan zum – erstmal – harmlosen Meme. 2014 starteten Rechtsextreme eine Kampagne, das Meme für sich zu beanspruchen, indem sie den Frosch als Nationalsozialisten oder Mitglied des Ku-Klux-Klan zeigten (Nuzzi, 2017).

## Wie Rechtsextremismus durch Hatespeech Halt in Gaming-Communitys findet

Wie bereits eingangs erwähnt, werden menschenfeindliche Aussagen immer akzeptierter, je öfter sie etwa beim Spielen von Onlinespielen fallen. Eine ähnliche Strategie gibt es auch in Gaming-verwandten Bereichen in den sozialen Medien. Etwa bei der Debatte um nicht-weiße, nicht-männliche oder nicht-heterosexuelle Charaktere in Videospiele. Während sich die Gamingindustrie stetig weiterentwickelt und sich um mehr Repräsentation in ihren Produkten bemüht, gibt es eine Gegenbewegung, die diesen Trend nicht gutheißt (► 9 | **Misogynie**, ► 10 | **Rassismus**, ► 26 | **Queere Spiele**). Was als harmlose Diskussion um die Darstellung und Ausgestaltung diverser Charaktere beginnt, schwappt in den Vorwurf über, dass Entwickler\*innen den Spieler\*innen Diversität »aufzwingen« würden, und endet oftmals in Hatespeech. Zentraler Begriff dieser Debatte ist das Wort »► **woke**«, was in seiner ursprünglichen Form als »erwacht« oder »aufmerksam« verstanden wurde und aus dem politisch linken Spektrum kommt.

Mittlerweile wurde der Begriff allerdings zum Teil von der extremen Rechten angeeignet und als Beleidigung gegen Menschen und Produkte verwendet, die sich für Diversität und Vielfalt einsetzen. Er findet zudem in allgemeinen Diskussionen Einzug und wird von Personen genutzt, die nicht dem extrem rechten Spektrum zuzuordnen sind. Dadurch entsteht eine Verbindung zwischen dem politisch gemäßigtem und dem extremen Lager.

Ähnliche Phänomene lassen sich bei einigen Influencer\*innen, beziehungsweise Gaming-Content-Creatoren wie dem amerikanischen ► **Streamer** »Asmongold« sehen. Auch er bedient sich rechter Narrative oder Begriffen wie »woke«, ohne dass er selbst zwangsläufig dem extrem rechten Spektrum angehört. Durch das Aufweichen der sprachlichen Grenzen nach rechts außen wird aber so Verständnis und Akzeptanz für die extrem Rechte innerhalb seiner Community geschaffen. Diese haben wiederum vereinfachten Zugang, um weitere Menschen von ihren Narrativen zu überzeugen.

## Community-Management als Schlüssel zur wirksamen Prävention

Rutschen Menschen einmal ins rechtsextreme Spektrum ab, wird es schwer, sie argumentativ zu erreichen. Die Lösung liegt daher vielmehr in der Prävention solcher Probleme, indem der extremen Rechten kein Platz in Diskussionen oder allgemein auf Plattformen gelassen wird. Dazu braucht es vor allem auf Plattformen und eigens betreuten Kanälen ein aktives und gut aufgestelltes Community-Management, bestehend aus einer personell starken Moderation und geschulten Community-Manager\*innen. Während sich die Moderator\*innen auf das Löschen, Melden oder gar Anzeigen von Hasspostings und potenziell gefährlicher Inhalte konzentrieren, überblicken Community-Manager\*innen die Gesamtsituation. Sie entwickeln übergreifende Strategien, richten Notfallpläne ein und antizipieren Entwicklungen in ihrer Community.

Ziel dieser Strategien ist es, eine aktive, laute Community aus den Nutzer\*innen zu bilden, die sich für Toleranz, Akzeptanz und ein produktives sowie konstruktives Diskussionsklima einsetzen. Das wird erreicht, indem positiv auffallende User\*innen in ihrem Verhalten bekräftigt werden und mehr Aufmerksamkeit von Kanalhaber\*innen oder Plattformbetreiber\*innen für ihre Inhalte bekommen. Gleichzeitig werden durch die Durchsetzung von nachvollziehbaren Nutzungsbedingungen und Community-Regeln Kommentare gelöscht und Nutzer\*innen gesperrt, die destruktiv auf die Community einwirken wollen. Dadurch entwickelt sich organisch über die Zeit hinweg eine Community, die das Community-Management aktiv unterstützt. Sie wird bei destruktiven oder gar extremistischen Nutzer\*innen selbst tätig, indem sie Gegenrede betreibt oder Meldungen an das Community-Management macht.

Gutes Community-Management schafft folglich gemeinsam mit den User\*innen digitale Räume, in denen ein Gefühl von Sicherheit und Zugehörigkeit herrscht. Hier können sich User\*innen austauschen und gemeinsamen Interessen frönen, ohne Angst zu haben, angefeindet zu werden. In der Praxis geschieht dies etwa durch den Aufbau von Hürden, die Internet-**→ Trolle** oder extremistische Einzelstörer\*innen davon abhalten, niedrigschwellig Hass zu verbreiten. Konkret heißt das etwa, Kommentare nur für zahlende Abonent\*innen zuzulassen oder Kommentarsektionen in einen anderen Bereich wie ein Forum zu verlegen. Erfahrungsgemäß reicht ein einzelner zusätzlicher Klick aus, um die Zahl an plumpen Hasspostings zu reduzieren. Gleichzeitig nehmen sich Community-Manager\*innen Zeit, mit Menschen in den Dialog zu gehen,

die noch nicht ins rechtsextreme Spektrum abgerutscht sind, allerdings Gefahr laufen, dies irgendwann zu tun. Hier ist viel Fingerspitzengefühl gefragt. Die betroffenen User\*innen müssen sich ernst genommen und verstanden fühlen, während gleichzeitig eine Gegenposition aufgezeigt wird. So entwickeln sich Gespräche weg von radikalen Aussagen und hin zu produktiven Diskussionen über schwierige Themen. Das hat neben zufriedenen User\*innen auch zwei weitere positive Effekte: Die Community selbst läuft einerseits weniger Gefahr zu einer monothematischen Blase zu werden, weil ein möglichst breites Meinungsspektrum akzeptiert wird. Andererseits sehen die stillen Mitleser\*innen, wie die aufgestellten Community-Regeln vom Community-Management umgesetzt werden. Oft geäußerte Vorwürfe, das Community-Management und die Moderator\*innen würden nur eine Meinung zulassen, werden so haltlos und User\*innen werden selbst dazu animiert, produktive Diskussionen zu führen.

## Fehlendes Personal, Wissen, Ressourcen, Fingerspitzengefühl

So schön diese Idealvorstellung einer friedlich diskutierenden Community ohne Hass klingt, so schwierig ist die Umsetzung: Gerade Personal- und Ressourcenmangel sowie die oftmals fehlende Anerkennung für die oft unsichtbare Arbeit von Community-Manager\*innen und die fehlende Ausbildung in diesem Beruf legen viele Steine in den Weg. Klassische Bildungswege wie ein Studium oder eine dreijährige Berufsausbildung gibt es bisher nicht. Die interne Ausbildung ist ebenfalls in vielen Unternehmen stark begrenzt, weil die Community-Management-Arbeit oft als Nebentätigkeit zu anderen Aufgaben verstanden wird. Somit wird etwa Wissen über rechtsextreme Kommunikationsstrategien, rechte Codes oder allgemeine Strategien im Community-Management nicht vermittelt. Community-Manager\*innen müssen sich dieses Wissen folglich auf eigene Faust aneignen. Gab es vor einigen Jahren noch so gut wie gar kein Material zu dem Thema, sind mittlerweile einige Handreichungen wie *The Pocket Mentor for Game Community Management* (Wendt, 2023) oder *Communitys erfolgreich aufbauen* (Laub, 2023) auf dem Markt.

Gerade kleinen Unternehmen wie etwa [► Indie-Entwickler\\*innen](#), ehrenamtlichen Betreiber\*innen von Foren, Discord-Servern oder Kanälen in den sozialen Medien fehlen häufig die monetären Mittel, um Community-Manager\*innen dauerhaft zu unterhalten. Oftmals werden daher die Aufgaben im

Community-Management mit denen des Social-Media-Managements zusammengelegt. Auf den ersten Blick mögen sich die beiden Berufe ähneln, weswegen eine Zusammenlegung naheliegt. Schaut man jedoch genauer hin, sind Social-Media-Manager\*innen vor allem für die Akquise neuer Zielgruppen und das Posten von Inhalten in den sozialen Netzwerken mit dem Ziel jedweder Interaktion zuständig. Community-Manager\*innen hingegen müssen ihren Fokus auf die bereits bestehenden Nutzer\*innen in ihrer Community legen. Sie sind für das Wohlbefinden der bereits akquirierten User\*innen verantwortlich und versuchen, Nutzerinhalte (sogenannten *User-Generated Content*) wie Kommentare, Blogposts und Forenbeiträge zu steigern, um mehr aktive Partizipation innerhalb der Community zu schaffen.

Je nachdem, wie groß und laut eine Community ist und ob sie zentral auf einer Plattform oder dezentral über mehrere hinweg agiert, braucht es vor allem Zeit, um über Jahre hinweg das Vertrauen einer Community aufzubauen und sie zu einer wehrhaften Interessensgemeinschaft zu entwickeln. Communitys sind im Kern immer Gruppen von Menschen, die sich zueinander hingezogen fühlen, weil sie dasselbe Hobby teilen, Interesse vertreten oder gemeinsame Merkmale besitzen. Sie tauschen sich untereinander vorrangig positiv konnotiert über das aus, was sie verbindet. Das Ziel von Community-Management ist es folglich, nicht nur die Quantität von Interaktion, sondern auch die Qualität zu erhöhen. Bezogen auf Videospiele heißt dies, dass Community-Manager\*innen immer darauf hinarbeiten, dass sich ihre Communitys vor allem darüber austauschen, welche Videospiele sie gerne spielen und nicht und warum. Die Diskussion über problematische Spiele und Themen ist ein wichtiger Teil der Community-Aktivität, sollte sie aber nicht vereinnahmen. Durch diese Hinwendung zum Positiven entwickeln sich Communitys zu einer Art Safe Space, der Werte wie Vielfalt, Inklusion oder Demokratie ganz selbstverständlich lebt. Sie stehen damit auch im direkten Gegensatz zu den fälschlicherweise als Hass-Communitys bezeichneten Räumen, in denen Bindung nur durch Hass entsteht.

## Zukunftsansichten

Der Kampf gegen Hassrede und Extremismus ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Das hat die Europäische Union ebenfalls erkannt: Der Digital Services Act, der 2024 in Deutschland als Digitales Dienste Gesetz (DDG, 2024) in Kraft trat, ist ein Versuch, Plattformbetreiber\*innen mehr in die Verantwortung zu

nehmen und zumindest auf der größten Ebene Community-Management zu betreiben (► 7 | **Rechtliche Vorgaben**, ► 30 | **Politische Maßnahmen**). Er kann aber nur eines von vielen Zahnrädchen im Getriebe gegen Extremismus sein. Ähnlich sieht es auf technischer Ebene aus. Hier kann in den nächsten Jahren die künstliche Intelligenz in vielen Bereichen, etwa bei der Sichtung von Kommentaren oder bei der Erkennung von Falschmeldungen, unterstützen. Ganz ohne menschliche Hilfe wird aber keine Moderation auskommen. Es braucht neben dem Einsatz von KI weiterhin gut geschultes Personal. Gerade im Gaming muss es zukünftig mehr fachliche Expertise sowie ein Mitwirken der Entwickler\*innen, Publisher und Plattformbetreiber\*innen wie ► **Steam**, Discord, Reddit und Co. geben, um rechte Einwirkungsversuche frühzeitig erkennen und handeln zu können.

Videospiele sind schon lange kein Nischenthema mehr (► 4 | **Soziale Kontexte**). Laut des Jahresberichts des game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (2023) spielen 58 Prozent der 6- bis 69-Jährigen in Deutschland Computer- und Videospiele. Es ist durch seine schiere Größe allein ein vielfältiges und soziales Medium, welches Menschen über die Grenzen ihres eigenen Wohn- und Lebensortes hinweg zusammenbringt, jedoch nicht frei von Schattenseiten ist. Deswegen ist es umso wichtiger, dass Plattformen, Sicherheitsbehörden, Publisher, Entwickler\*innen, Spieler\*innen und Streamer\*innen gemeinsam gegen Hatespeech vorgehen. Durch eine starke Vernetzung, einen Wissensaustausch und gemeinsame Aktionen kann rechtsextremer Einfluss langfristig wirksam unterbunden werden und Gaming der sichere Hafen bleiben, der er für viele Spieler\*innen bereits ist.

## Referenzen

- Bertits, A. (28. Oktober 2020). Cyberpunk 2077: Enttäuschte Spieler drohen den Entwicklern, sie zu töten. *Mein-MMO*. <https://mein-mmo.de/cyberpunk-2077-morddrohung-releaseverschiebung/>.
- Bernhard, L. & Ickstadt, L. (2024). *Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung*. [https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/wp-content/uploads/2024/02/Studie\\_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf](https://kompetenznetzwerk-hass-im-netz.de/wp-content/uploads/2024/02/Studie_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf).
- CD Projekt RED. (2020). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt. Windows, Playstation 4, Xbox One.
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. Verschiedene Plattformen.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (11. August 2023). *Jahresreport 2023*. <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2023/>.

- Graf, M. (11. September 2014). Branchenweite Kontroverse – Worum geht's bei #GamerGate? *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/branchenweite-kontroverse-worum-gehts-bei-gamergate,3078220.html>.
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Laub, T. (2023). *Communities erfolgreich aufbauen: Ein Einsteigerleitfaden zum Aufbau engagierter Online-Communities*. BoD – Books on Demand.
- Mackinac Center. (1. Mai 2019). *The Overton window*. <https://www.mackinac.org/OvertonWindow>.
- Nuzzi, O. (13. April 2017). How Pepe the Frog Became a Nazi Trump Supporter and Alt-Right Symbol. *TheDailyBeast*. <https://www.thedailybeast.com/how-pepe-the-frog-became-a-nazi-trump-supporter-and-alt-right-symbol>.
- Riot Games. (2009). *League of Legends*. Riot Games. PC.
- Wendt, C. (2023). *The Pocket Mentor for Game Community Management*. CRC Press.



Christina Grübler

## 26 Queere Spiele, queer spielen

Während der Corona-Pandemie verwandelte sich meine WG in einen Gaming-Haushalt. Der Lockdown legte unser soziales Leben lahm und die von meiner Partnerin und mir angeschaffte PlayStation wurde zum abendlichen Mittelpunkt. Queere Treffpunkte wurden geschlossen, Proteste verschoben und unsere Wahlfamilien vom Bild der heterosexuellen ›Kernfamilie‹ ausgeschlossen (Haritaworn, 2021). In dieser Zeit waren Spiele mehr als [► LGBTQIA-Repräsentation](#) – sie vermittelten ein Gefühl von Gemeinschaft und prägten unser Zusammenleben.

Queere Menschen haben schon immer Spiele genutzt, über sie gesprochen und sie miteinander geteilt. Dabei haben wir uns auch etwas über unser gemeinsames Queersein erzählt. Spiele können auf vielfältige Weisen queer sein, etwa indem sie LGBTQIA-Lebensweisen zeigen. Doch es geht nicht nur um den Inhalt von Spielen: Beim Spielen können wir neue, unbekannte Erfahrungen machen und alte Normen infrage stellen. Außerdem bietet Gaming queeren Menschen die Möglichkeit, sich zu vernetzen und gemeinsam gegen Diskriminierung stark zu machen.

### Queere Darstellungen in Videospiele

Queere Spiele gibt es seit den Anfängen digitaler Spiele. Laut den Kurator\*innen der Ausstellung *Rainbow Arcade* des Schwulen Museums Berlin stammt die erste explizite Darstellung queerer Lebensweisen aus dem Spiel *Caper in the Castro* (Ralph, 1989). Spieler\*innen schlüpfen in die Rolle der lesbischen Detektivin Tracker McTyke, die im LGBTQIA-Viertel San Franciscos nach der verschwundenen Drag Queen Tessy LaFemme sucht. Das Spiel, entwickelt als Spendenaktion für AIDS-Hilfsorganisationen, verdeutlicht die frühe Bedeutung queerer Spiele für die gegenseitige solidarische Unterstützung. Die lesbische

Entwicklerin CM Ralph setzte damit ihren an AIDS verstorbenen Freund\*innen ein digitales Denkmal (Shaw et al., 2019).

Explizit queere Spielfiguren sind aber weiterhin selten und häufig nicht spielbar. Besonders transgeschlechtliche Figuren sind kaum vertreten und ihr Geschlecht wird häufig als Problem behandelt, das Spieler\*innen lösen müssen (Shaw & Friesem, 2016). Die YouTube-Reihe »Queer Tropes in Video Games« des feministischen Blogs *Feminist Frequency* (2019) beleuchtet z.B. wie trans Sexarbeiterinnen in *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) als lächerliche Figuren dargestellt werden. Sie können von den Spieler\*innen angegriffen oder umgebracht – und damit sinnbildlich aus der Spielwelt beseitigt werden.

Häufig sind LGBTQIA-Inhalte in Spielen rein optional, z.B. wenn die Asexualität eines Charakters wie Parvati Holcomb im Sci-Fi-Rollenspiel *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019) in einer Nebenmission versteckt wird. Wenn Spieler\*innen im Rollenspiel *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) mit ▶ NPCs des eigenen oder eines anderen Geschlechts flirten können, dann ermöglicht dies zwar queere Beziehungen. Es reduziert diese aber gleichzeitig auf eine rein sexuelle Wahlmöglichkeit. Die Entscheidung hat keine tiefere Wirkung auf den Spielverlauf oder darauf, wie andere Spielfiguren auf die Beziehung reagieren. Vielschichtige queere Identitäten, queere Kultur und befreiungspolitische Anliegen werden so aus Spielwelten ausgeblendet (Shaw, 2013).

## Wenn queeres Gaming unser Denken infrage stellt

In den Gender und Queer Studies bedeutet ›queeren‹ als Verb, heteronormative Wissensformen zu stören, zu verfremden oder ins Lächerliche zu ziehen (Sullivan, 2003). Heteronormativität bezeichnet die Annahme, dass es nur zwei Geschlechter – männlich und weiblich – gibt, die sich ausschließlich gegenseitig anziehen. Queere Theorien hinterfragen diese Annahme, indem sie Heterosexualität und die Zwei-Geschlechter-Norm selbst zum Untersuchungsgegenstand machen (Hark, 2009). Dadurch werden Annahmen darüber, was scheinbar ›natürlich‹ ist, kritisch darauf hinterfragt, ebenso wie die Frage, wen diese Annahmen ausschließen.

In *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, 2015) erlaubte sich ein ▶ Modder einen Scherz, indem er die Charaktermodelle von Batman und Catwoman vertauschte. In einer auf YouTube veröffentlichten Zwischensequenz stolziert Batman mit ausladendem Hüftschwung vor Catwoman, die ihrerseits steif dasteht und mit tiefer Stimme spricht (»Phantom Thief Irwin 2«, 2019;

- **Abb. 1** Batman tänzelt verführerisch vor Catwoman in *Batman: Arkham Knight*. Möglich macht den Rollentausch eine technische Modifikation, welche das Aussehen von Batman und Catwoman in der Szene vertauscht («Phantom Thief Irwin 2», 2019).



Abb. 1). Dieser Geschlechtertausch stört Sehgewohnheiten, indem er die Rollenbilder in der Szene als konstruiert entlarvt. Ein Kommentar unter dem Video verdeutlicht: »Das zeigt, wie übertrieben Geschlechterunterschiede in Videospielen sind« («azmilog», 2019, Übersetzung).

Diese Modifikation kann als queer verstanden werden, weil sie eine unausgesprochene Norm sichtbar macht und verfremdet. Sie zeigt, wie die Interaktion mit Spielen vermeintlich ›Normales‹ stören kann. Queere Bildungsansätze machen sichtbar, dass Geschlecht und Sexualität nicht naturgegeben, sondern gesellschaftlich geschaffen sind (Hartmann, 2018). Anstatt Kategorien wie männlich und weiblich als gegeben vorauszusetzen und einfach zu bejahen, fragt ein queerer Blick, wie Unterschiede hergestellt werden und wem sie gesellschaftliche Vorteile verschaffen (ebd.). Ähnlich können Games genutzt werden, um spielerisch Geschlechterkategorien und Machtverhältnisse zu hinterfragen.

Spiele können auch queer gedeutet werden, selbst wenn sie keine direkten Darstellungen von Geschlecht und Sexualität enthalten. Medienwissenschaftler\*in

Bo Ruberg spricht sogar davon, dass alle Spiele schon immer queer waren. Indem die Interaktion mit der Spielumgebung über den Handlungsinhalt gestellt wird, kann jedes Spiel als queer erlebt werden (Ruberg, 2017). In *Octodad: Deadliest Catch* (Young Horses, 2014) versuchen wir z.B., uns als achttarmiger Tintenfisch erfolgreich wie ein menschlicher Familienvater im Anzug zu verhalten. Hierbei ergeben sich komische Alltagsvergleiche dazu, wie es ist, als trans Person im gelebten Geschlecht durchzugehen (Ruberg, 2019).

Solche spielerischen Erfahrungen, anzuecken oder fehl am Platz zu sein, bieten die Möglichkeit, über die unbewussten Regeln und Erwartungen nachzudenken, die in der Welt außerhalb des Games oft unhinterfragt bleiben. Wenn wir das Queere als den Wunsch verstehen, das Leben anders zu leben, sich sozialen Strukturen zu widersetzen, und das Unbekannte willkommen zu heißen (Ruberg, 2017), dann können wir in vielen Spielen queere Erfahrungen entdecken.

Die Vielfalt an Bedeutungen des Begriffs ›queer‹ zeigt, dass es viele gültige Wege gibt, Spiele zu deuten. Gleichzeitig besteht ein Spannungsfeld zwischen queeren Interpretationen und der tatsächlichen Sichtbarkeit von LGBTQIA-Lebensweisen in Spielen. Queere Menschen stehen weiterhin vor der Herausforderung, sich in Geschichten wiederzufinden, die nicht für sie geschrieben wurden, denn ausdrücklich queere Figuren sind selten (steele, 2023). Spiele queer zu interpretieren oder zu modden, egal ob sie so gemeint waren oder nicht, schafft Platz in Geschichten, statt auf die eigene Inklusion zu warten. Eine queere Sicht- bzw. Spielweise fordert somit nicht einfach Vielfalt von der Spieleindustrie, sondern hinterfragt alle Geschlechter und Sexualitäten – besonders die gesellschaftlich mächtigen.

## **Angriffe auf Queer von rechts und solidarischer Widerstand**

Rechte Akteur\*innen setzen auf Geschlecht und Sexualität, um nicht-unterdrückten, weißen Männern das Gefühl zu vermitteln, sie seien die Unterdrückten einer vermeintlich feministischen, queer geprägten Verschwörung (Strick, 2021). Diese Macht-Umkehr war bereits 2014 Kern von **▶ GamerGate** (Braithwaite, 2016) (**▶ 19 | GamerGate**). Die Hasskampagne war nicht nur ein wichtiger Vorläufer der amerikanischen ›Alternativen Rechten‹ (Lees, 2016), sondern bahnte auch den Weg für eine Form weißer, heterosexueller Männlichkeit aus der Mittelschicht, die sich selbst in die Opferhaltung begibt (**▶ Alt-Right**).

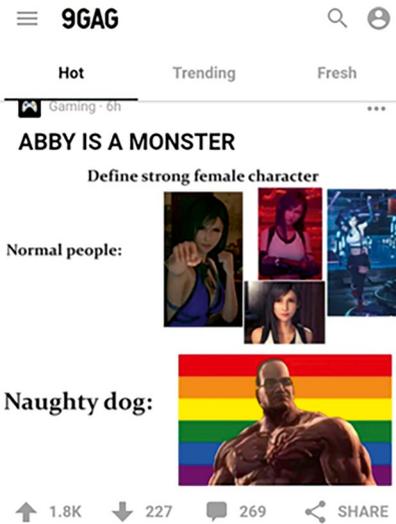
Deren ›Erben‹ sind in der Spielekultur bis heute aktiv (Dietrich, 2022). Ein Beispiel hierfür ist das Spiel *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), das den muskulösen, weiblichen Charakter Abby Anderson als neue handelnde und auch von Spieler\*innen steuerbare Figur einführt. Im Laufe der Handlung tötet Abby aus Rache den Protagonisten des Vorgängerspiels, Joel, was im Netz Feindseligkeit entfachte. Abbys Synchronsprecherin Laura Bailey und der Entwickler Neil Druckmann wurden frauenverachtend und antisemitisch bedroht (Druckmann, 2020), worin u. a. die Verschwörungserzählung ›des Juden‹ als Steigbügelhalter einer gefährlichen ›Gender-Ideologie‹ anklang (Kracher, 2021) (► 9 | Misogynie, ► 12 | Antisemitismus).

Andere zogen Abby auf ► Meme-Seiten wie 9GAG ins Lächerliche, indem sie die kräftige Frau als übertrieben maskulines Zerrbild ihrer selbst darstellten. Transfeindlichkeit und Rassismus (► 10 | Rassismus) erhalten sich in den Memes gegenseitig aufrecht: Die weiße Abby wird mit ostasiatisch wirkenden, weiblichen Figuren aus japanischen Rollenspielen verglichen. Diese Figuren werden als ursprünglich und heterosexuell begehrenswert dargestellt (Abb. 2 und 3). Dies führt eine rassistische Medientradition fort, die ostasiatische Frauen zu Sexualobjekten für weiße Männer verflacht (Matsumoto, 2020). Abby steht im Kontrast sinnbildlich für die angebliche Unterwanderung der westlichen Spieleindustrie durch eine als gefährlich vorgestellte ›Transgender-Ideologie‹, die weiße Frauenbilder verderbe (Grübler, 2022). Abby ist im Spiel nicht trans, doch wurde ihr auf transfeindliche Weise abgeschrieben, eine Frau zu sein.

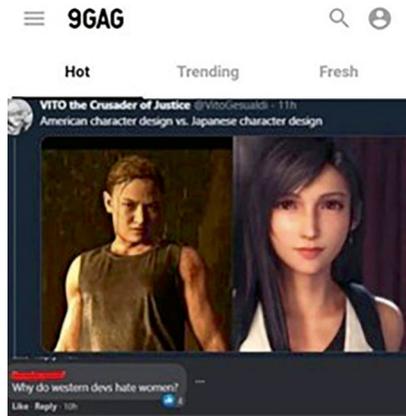
Queere Menschen gelten als notwendige, innere Feindbilder für westliche, als ausschließlich weiß vorgestellte Nationalstaaten und sind somit zentraler Bestandteil rechter Ideologie (Dietze & Roth, 2020). Der rechte Kampfbegriff ► woke meint häufig LGBTQIA-Menschen oder -Inhalte. Dahinter steckt der faschistische Mythos der kulturellen ›Entartung‹ oder inneren Zersetzung westlicher Nationen durch den vermeintlichen Verfall fester Geschlechterkategorien. Queere Menschen, stellvertretend durch Spielfiguren, werden so entmenschlicht und zu Feinden erklärt.

Jedoch führt queerer Widerstand gegen reaktionäre Gaming-Bewegungen auch zu breiten Bündnissen (Evans & Janish, 2015). Zeitgleich zu GamerGate twitterten Nutzer\*innen ab 2014 unter dem Hashtag #INeedDiverseGames, warum ihnen Vielfalt in Spielen wichtig ist. Anfang 2023 riefen trans Gamer\*innen zum Boykott des Kaufs von *Hogwarts Legacy* (Avalanche Software, 2023) auf,

► **Abb. 2** Das Meme auf 9GAG (2020a) vergleicht Tifa Lockhart aus *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix Creative Business Unit 1, 2020) mit einer Figur, die Abby aus *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) darstellen soll. »Normale Menschen« würden bei einem »starken weiblichen Charakter« an Tifa denken, das Studio Naughty Dog bevorzuge hingegen eine »LGBTIAQ-Ideologie«.



► **Abb. 3** Meme auf 9GAG (2020b). Die obere Hälfte zeigt ein Twitter-Meme des »Users VITO the Crusader of Justice«, das Abby und Tifa unter der Überschrift »American character design vs. Japanese character design« (deutsch: »Amerikanisches Charakterdesign vs. japanisches Charakterdesign«) gegenüberstellt. Die untere Hälfte enthält die Frage eines Users: »Why do western devs hate women?« (deutsch: »Warum hassen westliche Entwickler Frauen?«).



um die transfeindlichen Kampagnen der Harry-Potter-Autorin J. K. Rowling sowie antisemitische und rassistische Stereotype im Spiel nicht zu unterstützen (GameStar Redaktion, 2023). Sie nutzten den Boykott, um auf ihren Plattformen über Diskriminierung aufzuklären (FiNessi, 2023; Lilischote, 2023). Diese Widerstände zeigen das Bestreben queerer Bündnisse, verflochtenen Machtstrukturen entgegenzuwirken.

Den Boykott begleitete ein antifeministischer und queerfeindlicher Aufruhr, befeuert durch rechte Social-Media-Kanäle (Prinz, 2023). Trans Spieler\*innen und Unterstützer\*innen erlebten vermehrt Hasskommentare und Gewaltandrohungen sowie Gleichgültigkeit gegenüber Transfeindlichkeit. Die cis Streamerin

»Shurjoka« spielte *Hogwarts Legacy* aus Solidarität nicht, woraufhin auch sie Gewaltdrohungen erhielt (Humpert & Reinhard, 2023).

## Ausblick

Alle Spiele sind politisch. Solange nicht diejenigen gestärkt werden, die an den Bruchlinien einer heteronormativen, rassistischen Spielekultur Widerstand leisten, wird es weiterhin rechte Anfeindungen geben. Doch die Spieleentwicklerin Naomi Clark verdeutlicht: »Als LGBTQIA\* Person bist du Teil einer Tradition des Überlebens, des Wachstums und der gegenseitigen Unterstützung, die neue Wege jenseits traditioneller Normen bahnbreicht und schon lange da war, bevor du überhaupt wusstest, wer du bist« (Shaw et al., 2019, S. 82, Übersetzung). Wir sind hier. Wir sind anders. Wir bleiben.

## Referenzen

- 9GAG. (Mai 2020a). ABBY IS A MONSTER [Meme]. 9GAG. Abgerufen am 10. Mai 2020. <https://9gag.com/gag/abGq0ev>.
- 9GAG. (Mai 2020b). [Meme]. 9GAG. In der Kategorie »Hot«. Abgerufen am 10. Mai 2020. <https://9gag.com/>.
- Avalanche Software. (2023). *Hogwarts Legacy*. Warner Bros. Games. PlayStation 5.
- »azmilog« (2021). Kommentar zum Video: Phantom Thief Irwin 2. (04. Dez. 2019). *Someone swapped the Batman and Catwoman character models ...* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JUWBoYwAgaE>.
- Braithwaite, A. (2016). It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity. *Social Media + Society*, 2(4). S. 1–10. <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>.
- Dietrich, M. (28. März 2022). Die Erben von GamerGate – Gaming-Youtuber beeinflussen den Diskurs über Videospiele. *Bundeszentrale für politische Bildung*. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504985/die-erben-von-gamergate-gaming-youtuber-beeinflussen-den-diskurs-ueber-videospiele/>.
- Dietze, G., & Roth, J. (2020). Right-wing populism and gender: A preliminary cartography of an emergent field of research. In G. Dietze & J. Roth (Hrsg.), *Right-wing populism and gender* (S. 7–22). transcript.
- Druckmann, Neil. [@Neil\_Druckmann]. (5. Juli 2020). *You can love or hate the game and share your thoughts about it. Unfortunately too many of the messages I've been getting are vile, hateful, & violent* [Tweet]. [https://x.com/Neil\\_Druckmann/status/1279841603843051520](https://x.com/Neil_Druckmann/status/1279841603843051520).
- Evans, S. B., & Janish, E. (2015). #INeedDiverseGames: How the queer backlash to GamerGate enables nonbinary coalition. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2(2), S. 125–150. <http://dx.doi.org/10.14321/qed.2.2.0125>.
- Feminist Frequency. (5. März 2019). *Can we do better than Zelda? Queer tropes in video games* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_3FWnATopP8](https://www.youtube.com/watch?v=_3FWnATopP8).

- FiNessi. (6. Februar 2023). *Hogwarts Legacy und der Boykott (Grabenkampf) [2023]/FiNessi*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=g8lnSjZyUzI>.
- GameStar Redaktion. (31. Januar 2023). Wieso wollen manche Hogwarts Legacy boykottieren? Wir fassen die Kontroverse zusammen. *GameStar*. <https://www.gamestar.de/artikel/hogwarts-legacy-kontroverse-zusammenfassung,3389165.html>.
- Grübler, C. (28. September 2022). *The Last of Men? Anti-queer anxieties, straight desires and anti-feminist conspiracy ideology in online gaming cultures discussing The Last of Us Part II*. [Konferenzpräsentation]. Clash of Realities – 13th International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, TH Köln.
- Haritaworn, J. (12. Oktober 2021). *Von Corona-Rassismus zu Abolitionismus: Queere Präfigurationen jenseits des racial Kapitalismus*. [Vortrag]. 67. Innsbrucker Gender Lecture, CGI- Center Interdisziplinäre Geschlechterforschung Innsbruck, Universität Innsbruck. Kommentar von V. E. Thompson, Europa-Universität Viadrina Frankfurt/Oder. Moderation von G. Ludwig.
- Hark, S. (2009). Heteronormativität revisited. Komplexität und Grenzen einer Kategorie. *Queer Studies in Deutschland*. In A. Kraß (Hrsg.), *Queer Studies in Deutschland. Interdisziplinäre Beiträge zur kritischen Heteronormativitätsforschung* (S. 23–40). Frankfurter Kulturwissenschaftliche Beiträge, Band 8. trafo Verlag.
- Hartmann, J. (2018). Theoretisch fundiert handeln! Einführung in eine queere genderreflektierte Pädagogik. In A. Spahn & J. Wedl (Hrsg.), *Schule lehrt/lernt Vielfalt: Praxisorientiertes Basiswissen und Tipps für Homo-, Bi-, Trans- und Interfreundlichkeit in der Schule* (S. 44–51). edition waldschlösschen materialien.
- Humpert, M., & Reinhard, T. (07. Sept. 2023). *Off-Cam: So ticken deutsche Twitch-Stars*. [Film]. WDR. <https://www.ardmediathek.de/video/menschen-hautnah/off-cam-so-ticken-deutsche-twitchstars/wdr/Y3JpZDovL3dkci5kZS9CZWl0cmFnLXNvcGhvcmEtYTA0OWEwYWEtZGM3MCO0ZjJLTk40TctYmU5ZWJIMGE4MzFk>.
- Kracher, V. (6. Juli 2021). Was Transfeindlichkeit mit Anti-Semitismus zu tun hat. *Belltower*. <https://www.belltower.news/ideologie-was-transfeindlichkeit-mit-antisemitismus-zu-tun-hat-118187/>.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3*. Larian Studios. PC. Version 4.1.1.5849914.
- Lees, M. (1. Dezember 2016). What Gamergate should have taught us about the «alt-right». *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>.
- Lilischote. (14. Februar 2023). *Der Hogwarts Legacy Boykott gescheitert? – Fazit einer trans Aktivistin*. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=DtuuNt9R\\_Oo](https://www.youtube.com/watch?v=DtuuNt9R_Oo).
- Matsumoto, K. (2020). Orientalism and the legacy of racialized sexism: Disparate representational images of Asian and Eurasian women in American culture. *Young Scholars in Writing*, 17, 114–126. <https://youngscholarsinwriting.org/index.php/ysiw/article/view/305>.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II*. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.
- Obsidian Entertainment. (2019). *The Outer Worlds*. Private Division. PC.
- »Phantom Thief Irwin 2«. (4. Dez. 2019). *Someone swapped the Batman and Catwoman character models ...* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JUWBoYwAgAE>.
- Prinz, M. (17. August 2023). Gamergate 2.0?: Hass gegen Streamerinnen. *Amadeu-Antonio-Stiftung*. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/gamergate-2-0-103279/>.
- Ralph, C. M. (1989). *Caper in the Castro*. C. M. Ralph. PC.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games. PlayStation 3.

- Rocksteady Studios. (2015). *Batman: Arkham Knight*. Warner Bros. Interactive Entertainment. PlayStation 4.
- Ruberg, B. (2017). Playing to lose: The queer art of failing at video games. In J. Malkowski & T. M. Russworm (Hrsg.), *Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games* (S. 197–211). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005rgq>.
- Ruberg, B. (2019). *Video games have always been queer*. New York University Press.
- Shaw, A. (16. Oktober 2013). The lost queer potential of Fable. Culture Digitally. <http://dx.doi.org/10.34944/dspace/8979>.
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the queerness in games? Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication*, 10, 3877–3889. <http://dx.doi.org/10.34944/dspace/8970>.
- Shaw, A., Rudolph, S., & Schnorrenberg, J. (2019). *Rainbow Arcade: Over 30 Years of Queer Video Game History*. [Ausstellungskatalog, Schwules Museum Berlin]. edition winterwork.
- Square Enix Creative Business Unit 1. (2020). *Final Fantasy VII Remake*. Square Enix. PlayStation 4.
- steele, n. (2023). I Was a Teenage Transgender Supersoldier. In J. R. Lennon & C. M. Machado (Hrsg.), *Critical hits: Writers playing video games* (S. 157–166). Greywolf Press.
- Strick, S. (2021). *Rechte Gefühle: Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. transcript Verlag.
- Sullivan, N. (2003). *A critical introduction to queer theory*. New York University Press.
- Unbekannt. (Mai 2020). [Meme]. 9GAG. In der Kategorie »Hot«. Abgerufen am 10. Mai 2020, von <https://9gag.com/>.
- VITO the Crusader of Justice [@VitoGesualdi]. (28. Apr. 2020). *American character design vs. Japanese character design*. [Tweet]. <https://twitter.com/VitoGesualdi>.
- Young Horses. (2014). *Octodad: Dadliest Catch*. Young Horses. PlayStation 4.



# 27 Computerspiele im edukativen Einsatz

Seit Marc Prenskys Werk *Digital game-based Learning* (2001) werden in digitale Spiele mitunter heilsbringerische Lernerwartungen gesetzt. Dieses Kapitel mahnt demgegenüber eine kritische, realistische und vorurteilsfreie Haltung ein – digitale Spiele sind, wie alle Lernmedien, keine Selbstläufer. Nicht alle Schüler und Schülerinnen spielen gern; vor allem brauchen Schule, politische Bildung und ▶ **Demokratiekompetenzen** immer soziale Kontexte. Politik, als Spielregeln einer Gesellschaft verstanden, und ganz besonders demokratische Kultur benötigen die Primärerfahrung, wollen sie nachhaltig Einstellungen und Werte verändern, das heißt, Menschen müssen selbst unmittelbare Erfahrungen mit politischem und demokratischem Handeln machen. Das stille und einsame Computerspielen einer Lerngruppe ist nicht automatisch gleichzusetzen mit einem nachhaltigen Lernerlebnis – hier wird Computerspielen gelernt und noch nicht über die Welt verfügt. Die völlige ▶ **Immersion** kann genauso aus eigenem Antrieb (intrinsisch) motivieren, wie sie Lernerfolge durch Überforderung bei Denkprozessen und Informationsverarbeitung unterbindet; Spielsysteme lassen sich, auch wenn sie oberflächlich politikrelevante Inhalte umsetzen, immer mathematisch optimieren, geradezu perfektionieren, anders als realweltliche Politik. Digitale Spiele im Fach politische Bildung einzusetzen, bedeutet daher grundlegend anderes, als einfach Konsolen zu verteilen und Apps in Klassenstärke zu starten.

## Möglichkeiten der Spielverwendung

Mit digitalen Spielen Lerngelegenheiten zu schaffen, ist also in mehreren Hinsichten herausfordernd. Wenn es aber gelingt, so stellen Computerspiele wirksame Lernmedien dar. (Meta-)Studien weisen auf Grenzen und Möglichkeiten sowohl von spielbasierten Lernmechanismen (etwa intrinsische Motivation,

Subjektorientierung) als auch -effekten hin (Wang et al., 2022). Wirksam sind vor allem das Feedback-System und der Transfer:

**Feedback:** Lernen bedeutet eine nachhaltige Verhaltensänderung des Lernenden. Digitale Spiele stellen an sich aufgrund ihrer Interaktivität und der simulierten ▶ *Agency*, also Handlungsmöglichkeiten und Handlungsmacht, ein hervorragendes Lernmedium dar. Der Input-/Output-Loop verbindet spieler- und spielerinnenseitige Eingabe mit systemseitiger Ausgabe. Damit dieser Kreislauf edukativ wirkt, muss das System-Feedback stimmig konzipiert sein: Es darf nicht zu wenig und nicht zu viel Auskunft geben; es muss auf die Offenheit der Spielwelt Rücksicht nehmen, darf aber nicht ungeleitet sein; es muss belehren, aber darf nicht manipulativ sein; es muss motivieren und dennoch bewertend sein. Mit vielen ▶ *Serious Games* findet Lernen implizit statt. Schule setzt aber auf anleitendes, explizites Lernen und das nicht als Selbstzweck, sondern weil leistungsschwächere Schüler und Schülerinnen darauf angewiesen sind.

**Transfer:** Ein Szenario in einem Computerspiel erfolgreich beendet zu haben, bedeutet, das Spiel spielen gelernt zu haben. Das ist im edukativen Kontext aber an sich noch nicht bedeutsam. Schule bildet nicht erfolgreiche Gamer aus, sondern Menschen, die sich über digitale Spiele die Welt erschließen. Dies gelingt, wenn die spielerisch vermittelten Inhalte auf die ›Realität‹ bezogen werden. Dieser Transfer ist in den wenigsten Spielen direkt angelegt.

Es ist Aufgabe der Lehrkraft, das spielbasierte Lernarrangement so zu konzipieren, dass Lernen gelingen kann. Ausgehend von obiger Darstellung müssen Lehrkräfte daher die *Agency* der Spielenden sichtbar machen (Feedback) und auf die ›Realwelt‹ (Transfer) beziehen. Je näher das Spiel diesen Anforderungen von sich aus, etwa durch geeignetes Game Design, durch zum Lernziel passende Mechaniken oder Begleitmaterialien entgegenkommt, desto weniger Aufwand stellt der Prozess der Didaktisierung für die Lehrkraft dar. Das Computerspiel wird durch die Lehrkraft zur Lernaufgabe gemacht – das mag enttäuschen: mitunter die Schüler und Schülerinnen, die unter Computerspielen vielfach actiongeladene Strategiespiele und Ego-Shooter, aber sicherlich keine subtilen Indie-Spiele verstehen und auch die Lehrkräfte, die annehmen, mit digitalen Spielen im schulischen Kontext wie automatisch offene Türen bei ihren Schülern und Schülerinnen einzurennen. So wie die Lektüre von *Harry Potter* (Rowling, 1998) im Unterricht schwerlich mit der privaten Lektüre in den Ferien konkurrieren kann, so ist auch Gaming in der Schule analytisch,

mitunter sperrig, aber auch, sofern gut gemacht, intellektuell herausfordernd, bereichernd und anregend. Schulisches Gaming konkurriert nicht mit der privaten Nutzung – es ist schlichtweg etwas anderes.

Hinsichtlich der vorgestellten Spezifika, Möglichkeiten und Limitationen spielbasierten Lernens lässt sich folgende idealtypische Typologie zum edukativen Spieleinsatz erstellen:

Lernen und Spielverwendung / ➤ ludische Ebene	allgemeine Systematik der Spielnutzung, bezogen auf deklarativ-politikbezogenes Wissen (Arbeitswissen)	politisch-fachdidaktische Spielnutzung	Politikbewusstsein / didaktisches Verfahren
spielimmanent / Rules / Regelstrukturen	Lernen findet durch Lerngelegenheiten innerhalb der Spielwelt statt (z. B. Serious Game)	das Spiel als politische Bildner/-in; kein Aufwand für Lehrkraft	Sachkompetenz, re-konstruierend, informierend
spielintern / Play / Spielhandeln	Lernen durch die Analyse politischer Aspekte im digitalen Spiel als Medium	politikbezogene, spielinterne Analyse; minimaler Aufwand für Lehrkraft	Sachkompetenz, re-konstruierend, informierend und erarbeitend
Schnittpunkt spielintern und -extern / Play / Spielhandeln	Lernen durch die (fach-) spezifische politikbezogene Kontextualisierung	politikbezogene Kontextualisierung mit spielexternen Inhalten; mittlerer Aufwand für Lehrkraft	reflektiertes Politikbewusstsein re- / dekonstruierend, erarbeitend
spielextern / Culture / kulturelle Einbettung	Analyse der spielbezogenen Anschlusskommunikation (Rezensionen, Vermarktungsstrategien, öffentliche Diskussionen etc.)	Analyse des Spiels als Ausdruck von Kultur, Wirtschaft, Politik, Ereignissen; hoher Aufwand für Lehrkraft	selbstreflexives Politikbewusstsein dekonstruierend, forschend-entdeckend

► Abb. 1 Spielen in der Gruppe mit *Save the Earth*. (Quelle: Aufnahme des Autors)



Ein spielimmanentes, d.h. im Spiel von sich aus angelegtes Lernen, lässt sich durch Games wie *Bad News* (GUSMANSON, 2017) oder *Fake News App* (planpolitik, o.D.) umsetzen. In ersterem leitet eine allwissende Erzählerstimme die Spielhandlungen an, bei zweitem gibt es u.a. ergebnissichernde Lückentexte, die die Spielinhalte begleiten. Die Lehrkraft muss also keine externen Materialien bereitstellen, sodass die immanent didaktisierten Spiele ohne Vorbereitung im Unterricht verwendet werden können. Aufgrund ihrer Nähe zum instruktionalen Lernen, also einer Schleife aus Anleitung und Nachmachen, sind diese Spiele jedoch meist linear und gehen kaum über eine reproduzierende Lehr-Lern-Interaktion hinaus.

Der spielinterne Lerneinsatz bedeutet, dass die etwa über Arbeitsblätter angeleitete Aufgabenstellung rein über die digi-

digitale Spielwelt zu lösen ist. Politikbezogene Zusammenhänge, Sachverhalte und Merkmale werden aus dem Spielangebot herausgearbeitet. Mit dieser Nutzung geht meist die stillschweigende Gleichsetzung von ›Realwelt‹ und digitaler Repräsentation einher, d.h. es wird davon ausgegangen, dass die im Spiel dargestellten Inhalte wahr bzw. faktisch richtig sind.

Der Übergang zur nächsten Verwendung, jener am Schnittpunkt von interner und externer Nutzung, ist fließend: Das digitale Spiel wird dabei mit spielexternen, politikbezogenen Kontexten konfrontiert. Die im Spiel gemachten Erfahrungen werden auf die ›Wirklichkeit‹ außerhalb des Spiels hinsichtlich eines bestimmten Aspekts bezogen (Korrektheit der Darstellung; Erarbeitung

und Vergleich realer politischer Vorbilder oder Ereignisse mit der digitalen Spielwelt). Die Arbeitsaufgaben erfolgen daher materialbasiert und leiten zu Recherchen an. Während die ersten beiden Nutzungen rekonstruierend sind, wird mit der dritten das Spiel als Spiel sichtbar und dekonstruiert.

Die spielexterne Nutzung benötigt das digitale Spiel und die mit ihm verbundene Spieleskultur als Veranschaulichung für etwas anderes. Dazu gehören beispielsweise rechte Gamer-Foren auf [► Steam \(► 17 | Plattformen\)](#), extremistische Spiele wie *Heimat Defender* (Kvltgames, 2020) ([► 16 | Rechte Games](#)) oder sexistische YouTube-Kommentare unter Let's Plays ([► 9 | Misogynie](#)). Nutzungsformen wie diese sind also um das Spiel herum angesiedelt und kommen mitunter ohne Spielverwendung aus. Wie im Falle von *Heimat Defender* ist diese aufgrund einer Indizierung des Spiels auch zumindest rechtlich gar nicht möglich oder sogar bedenklich. Weniger das Game als die mit ihm verbundenen Anschluss-handlungen, -diskussionen und -ereignisse stehen im Zentrum.

► **Abb. 2** Plenarspiel, hier mit *Democracy 3* (Positech Games 2013). (Quelle: Aufnahme des Autors)

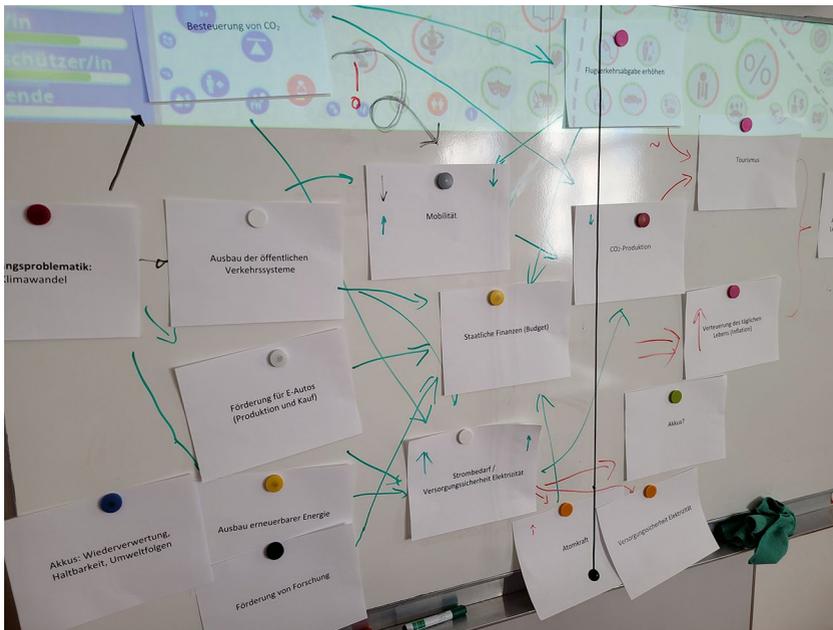


## Guidelines für den konkreten Spieleinsatz

Da das Lernen über digitale Spiele prinzipiell nicht anders funktioniert als das Lernen mit anderen Lernmaterialien, lassen sich Gestaltungsbedingungen ‚guten‘ Unterrichts auch hier heranziehen. Damit Lernen gelingt, muss es vielfältig, sinnstiftend, vernetzt, sozial-eingebunden, materialbasiert, abwechslungsreich und metakognitiv, als Lernen lernen, begleitet erfolgen. Nachfolgend seien einige didaktische Konkretisierungsideen, Prinzipien und Konzepte dazu vorgestellt:

- **Spiele verbindet analoge und digitale Welt:** Schule und Lernen finden immer im sozialen Raum statt. Für die edukative Spielnutzung bedeutet das, digitale Spiele und analoge Bearbeitung möglichst abwechslungsreich und integrativ zu verbinden, damit Computerspielen nicht zur einsamen Tätigkeit verkommt. Erst durch den Transfer, die sprachliche Selbstaneignung, die Kommunikation mit anderen in neuen Formaten und Kontexten findet Lernen statt.
- **Spiele mit Arbeitsaufträgen:** Vertieft wird spielbasiertes Lernen, wenn es von Anfang mit einem bestimmten Ziel erfolgt. Bearbeitungs- oder Forschungsaufträge leiten spezifische Spielnutzungen und Auswertungen an. Sie reduzieren die Komplexität des multimodalen, also auf unterschiedlichen Kanälen kommunizierenden Computerspiels auf zentrale Lernaspekte. Vor allem die selbstständige sprachliche Aneignung der Spielinhalte, also in Worte zu fassen, was im Spiel passiert, führt zu einer vertieften und subjektorientierten Auseinandersetzung.
- **Spiele mit Lernziel:** Vielfach wird angeführt, dass digitale Spiele im Unterricht zu viel Zeit beanspruchen würden. Digitale Spiele müssen weder komplett durchgespielt noch in voller spielmechanischer Tiefe erschlossen werden. Wenn das Lernziel im Rahmen einer kompakten Sequenz machbar ist, in der auf bestimmte Aspekte fokussiert wird, während andere unberücksichtigt bleiben, so handelt es sich um einen sinnvollen Spieleinsatz. Auch analoge Lernmedien werden nicht direkt im Unterricht immer komplett und inhaltlich vollumfänglich verwendet.
- **Spiele in wechselnden Bearbeitungs- und Sozialformen:** Vom kommentierten Spiel vor der Klasse (Plenarspiel, Abb. 2) über ein Spiel in der Gruppe bis hin zum beobachteten Spiel (eine Person spielt, die anderen sehen zu und bekommen Aufträge) sind mit digitalen Spielen vielfältige Bearbeitungsformen sowie wechselnde Sozial- und Präsentationsformen

➤ **Abb. 3** Die Spielinhalte (*Democracy 4*) werden per Ausdrucken analog vernetzt.  
(Quelle: Aufnahme des Autors)



möglich. Gerade für die politische Bildung sind die Multiperspektivität und Kontroversität in wechselnden sozialen Bezugsrahmen wichtig.

- **Spielen mit Produktionsorientierung:** Spielaspekte in einer grafischen Darstellung (etwa Concept Map) herausarbeiten, Figuren clustern, Events zu Zeitleisten verarbeiten oder ein kommentiertes Let's Play-Video drehen, setzt ein aktives, inhaltsbezogenes Spielen voraus.
- **Spielen mit Transfer:** Digitale Spiele müssen auf realweltliche Kontexte bezogen werden, soll Lernen stattfinden. Dazu können zusätzliche Materialien, etwa Zeitungsartikel, ebenso verwendet werden wie spieleexterne Bearbeitungsformen (z.B. Podiumsdiskussion). Spielprozesse lassen sich gegebenenfalls im Klassenraum nachstellen, etwa in Form von Ressourcenkreisläufen oder Problem-Lösung-Gegenüberstellungen. Verbunden sind all diese Formen mit sprachlichen Selbstaneignungen.
- **Forschend-entdeckend Spielen:** Digitale Spiele, v. a. Simulationen, laden aufgrund ihrer Nonlinearität zum Entdecken, Ausprobieren und Wiederspielen

► **Abb. 4** Die Regierung bei der Arbeit, hier mit *Democracy 3*. (Quelle: Aufnahme des Autors)



ein. Forschungsfragen können am Beginn eines ›forschend-entdeckenden Lernens stehen, das digitale Spiele als Labore nutzt, mit deren Hilfe sich Hypothesen prüfen und Fragen beantworten lassen.

- **Spiele dekonstruieren:** Games sind eine bestimmte Darstellung von Wirklichkeit – sie repräsentieren Welt keinesfalls komplett, ›authentisch‹ oder ›wirklich‹. Sie als Medien, strategische Entscheidungen und absichtsvolle Produkte erkennbar zu machen, ist eine wesentliche Dekonstruktionsarbeit der politischen Bildung und Voraussetzung für eine kritische Mediennutzung.
- **Spiele als politische Rhetorik erkennen:** Obwohl Computerspiele auf Formeln und Systemen basieren, sind sie nicht politisch neutral. Ihre Spielmechaniken, intendierten Spielhandlungen und ihre Ästhetik gehen mit Wertsetzungen, spezifischen politischen Vorstellungen, Botschaften und Weltannahmen einher. Sie müssen als politische Rhetoriken dekonstruiert werden, d.h. als Gegenstände, die mittels ihrer Regeln und Mechaniken Überzeugungsarbeit, egal ob intendiert oder nicht, leisten.

Aus diesen Leitlinien lassen sich einige mögliche Spielnutzungen ableiten (verändert nach Preisinger, 2022):

- angeleitetes Spiel durch Lehrkraft oder Schüler/-innen
- Anleitung oder Strategie-Guide schreiben
- Anschlusskommunikation analysieren: Let's Plays, Foren, ➤ Mods
- Brief an die Entwickler/-innen mit Spielkritik und Verbesserungen schreiben
- Computerspielpreis vergeben
- Spiel-Cover-Analyse
- Entscheidungsdiagramme oder -protokolle erstellen und vergleichen
- Ersteindrücke notieren, Forschungsfragen entwickeln, Hypothesen bilden und überprüfen
- Kontrafaktisches Spiel: alternative Geschichtsschreibung, politische Ideenlehre über Spiele realisieren
- Museum digitaler Objekte
- Plenarspiel oder abgefilmte Spielszene mit Kommentar verwenden
- Plenarspiel mit gemeinsamen Entscheidungen
- politische Realismus- oder Glaubwürdigkeitsstrategien herausarbeiten
- Screenshots annotieren, analysieren und interpretieren
- Spielbeobachter/-in mit Arbeitsaufträgen
- Spielbewertungen ansehen: Rezensionen, Podcasts, Reviews
- Spielevergleich
- Spielkonzept erstellen und präsentieren/pitchen
- thematische Spielanalyse und -kritik
- Transfer der Spielinhalte: Rezension, fiktives Interview, Post auf einer Plattform, Plakat
- Videos von digitalen Spielen produzieren (Let's Plays, Walkthroughs, Lautes Spielen)
- Werbungsanalyse

- **Game Design – Spiele selbst machen:** Aufbauend auf einer Spielkritik oder einem im Unterricht erarbeiteten Themengebiet können Spiele auch entworfen werden. Dabei entsteht kein tatsächliches digitales Spiel, sondern es

werden Konzepte entworfen, etwa im Rahmen eines ▶ **Game Jams** mit Jury und anschließender Preisvergabe.

## Best Practices

### *Augen auf!* – Spielen im Plenum

Das Spiel *Augen auf!* (BLPB, o.D.) wird von der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildung vertrieben und ist kostenlos über die Website beziehbar. Zusätzlich stehen didaktische Materialien bereit. Das Spiel zielt auf die Wiedererkennung rechtsextremer Inhalte und Gruppen ab und wird im Plenum gemeinsam gespielt. Dazu ist ein Laptop ausreichend. Bemerkenswert ist die Interaktion zwischen den digitalen Spielphasen und den analogen Mitbestimmungsmöglichkeiten. Die Mitspielenden werden in Gruppen eingeteilt und bekommen jeweils eine Rolle, die sie bis zum Schluss geheim halten. Im Spielverlauf wird ihnen eine ausgedruckte Information durch die Lehrkraft übergeben, was die Involvierung, d.h. spielerische Einbindung, um eine zusätzliche Komponente bereichert. An drei Stellen im Spiel können sie zwischen verschiedenen Optionen wählen und so die Handlung – es gibt drei mögliche Enden – maßgeblich beeinflussen.

### *Democracy 4* – real wählen, digital regieren

Bei *Democracy 4* (Positech, 2022) handelt es sich um einen Politiksimulator (Abb. 3 & 4). Über einhundert Faktoren, eingeteilt nach Politikfeldern (z.B. Sicherheit, Soziales) werden in gegenseitiger Abhängigkeit verknüpft: Wird ein Faktor (Waffengesetze, Förderung erneuerbarer Energie, Kapitalertragssteuer) geändert, hat das direkte und indirekte Wirkung auf das gesamte System. Einfachen Problemlösungen, wie das Schüler und Schülerinnen oft von der Politik erwarten, erteilt das Spiel damit eine klare Absage. Aufgrund der Offenheit und des experimentellen Charakters lädt das Spiel zum Ausprobieren ein. Getestet werden können politische Ideologien (z.B. neoliberaler Nachtwächterstaat mit minimalen Eingriffen in den Wirtschaftsprozess), Hypothesen (z.B. mehr Überwachung senkt die Kriminalität), Utopien/Dystopien (z.B. digitaler Überwachungsstaat) und politische Maßnahmen (z.B. Kampf gegen den Klimawandel). Ein besonderer Reiz liegt in der Kombination aus analogen und digitalen Phasen. Im Realraum werden Parteien

gegründet, es wird gewählt und die Regierung gebildet. Anschließend wird die Regierungsarbeit über das Spiel abgebildet und durch jene Spielenden, die die Bevölkerung spielen (etwa mit Wähler/-innen-Rollenkarten), bei der nächsten Wahl evaluiert.

### *Save the Earth* – digitale Spiele dekonstruieren

Bei der Klimawandelsimulation *Save the Earth* (GameFirst, 2023) handelt es sich um ein kostenloses Serious Game für Smartphones oder Desktop-Geräte (Abb. 1). Gespielt wird aus Sicht einer nicht näher bezeichneten Nicht-Regierungsorganisation (NGO), die den Klimawandel im globalen Maßstab bekämpft. Im Rahmen unterschiedlicher Szenarien müssen mit knappen Ressourcen jene Projekte (Land, Wasser, Tiere, Gesellschaft) ausgewählt werden, die die meisten Umweltprobleme lösen. Die simple Problem-Lösung-Zuordnung konfrontiert die Schüler und Schülerinnen mit der Vielfalt klimarelevanter Entscheidungen. Vielleicht noch interessanter sind die ausgeblendeten Aspekte: Ein Wirtschaftssystem wird etwa nicht simuliert. Die NGO ist demokratisch nicht legitimiert, gleichzeitig haben die Staaten in der Spielwelt kaum Agency, sodass zwar inhaltlich von einer Demokratie gesprochen wird, spielmechanisch aber der Eindruck einer Öko-Diktatur entsteht. Klimabewusstsein wird gekauft und verordnet. Konzeptuelle Weiterentwicklungen, ein fiktiver Brief an das Studio oder Rezensionen bieten sich daher an.

Die wenigen Beispiele zeigen, dass spielbasierte Lehr-Lern-Arrangements so vielfältig wie die digitalen Spiele selbst sein können. In dieser Vielfalt und didaktischen Kreativität kann ein wesentlicher Anreiz ihrer Verwendung liegen.

## Referenzen

- Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit. (o.D.). *Augen auf!*. Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit. PC.
- GameFirst. (2023). *Save the Earth*. GameFirst. PC.
- GUSMANSON. (2017). *Bad News*. DROG. PC.
- Kvltgames, Ein Prozent. (2020). *Heimat Defender*. Kvltgames. PC.
- planpolitik. (o.D.) *Fake News App*. Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen. PC.
- Positech Games. (2022). *Democracy 4*. Positech Games. Verschiedene Plattformen.
- Positech Games. (2013). *Democracy 3*. Positech Games. Verschiedene Plattformen.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

- Preisinger, A. (2022). *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Wochenschau Geschichte.
- Rowling, J. K. (1998). *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Carlsen.
- Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q. & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: a meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>.

## 28 Jugendarbeit

Die Bedeutung von digitalen Spielen für die Jugend ist unbestreitbar. Sie sind ein fester Bestandteil der Freizeitgestaltung, wobei sie zahlreiche Möglichkeiten für soziale Interaktion und Lernen bieten. Dies legt nahe, dass ein nicht unwesentlicher Teil der Sozialisierung und Perspektivbildung junger Menschen, je nach persönlichen Interessen, in und um digitale Spiele stattfindet. Zwar sollte das Spielen als reiner Selbstzweck, also das Vergnügen an sich, respektiert werden und digitale Spiele sollten nicht ausschließlich auf Risikofaktoren reduziert werden; dennoch gehen sowohl die Spiele als auch die sie umgebenden Communitys mit Risiken einher, insbesondere in Bezug auf Radikalisierungsprozesse. Jugendarbeiter\*innen stehen vor der Herausforderung, diese Risiken zu erkennen und darauf zu reagieren. Angesichts dieser Herausforderungen stellt sich die Frage, wie die Jugendarbeit mit digitalen Spielen konkret gestaltet werden kann.

### Jugendarbeit mit digitalen Spielen

In der Kinder- und Jugendarbeit, mit besonderem Fokus auf die Jugendarbeit, gibt es zwei grundlegende Ansätze. Der erste ist der de facto Standard: Digitale Spiele sind als fester Teil der Lebenswelten akzeptiert. Den Jugendlichen wird Raum geboten, auch in Jugendhäusern und ähnlichen Einrichtungen, ihren Interessen nachzugehen. Eine Konsole mit dem aktuellen Titel von *FIFA* (EA Sports, seit 1993) bzw. jetzt *EA Sports FC* (EA Sports, seit 2023) gehört mittlerweile zur Standardausstattung in den meisten Jugendhäusern. Je nach Ressourcen der Häuser und Interessen der Jugendlichen sind auch Titel wie *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), *Mario Kart* (Nintendo, seit 1992), *Super Smash Bros.* (Nintendo, seit 1999) oder *Fortnite* (Epic Games, 2017) weit verbreitet. Auf einer rein pragmatischen Ebene funktioniert dies normalerweise zufriedenstellend, da die verantwortlichen Fachkräfte vor Ort in der Regel für den Umgang mit spielenden Kindern und Jugendlichen ausgebildet und qualifiziert

sind. Bei diesem Ansatz werden digitale Spiele geduldet, akzeptiert und als gegeben hingenommen – eine weitergehende Auseinandersetzung mit ihnen findet nicht statt.

Der zweite, jedoch selten genutzte Ansatz thematisiert digitale Spiele über ihren hedonistischen Selbstzweck hinaus. In der Arbeitspraxis zeigt sich häufig ein Muster: Zumeist geht es in diesen Fällen um potenzielle Suchtfaktoren, Jugendschutzfragen oder die anhaltenden Diskussionen um Gewaltdarstellungen in Spielen und ein vermutetes Verrohungspotenzial – alles strukturelle Probleme, die eine kritische Auseinandersetzung mit den Geschäftsmodellen, Entwicklungspraktiken und regulativen Ansätzen in der Gaming-Industrie sowie der allgemeinen Wertschätzung und Auseinandersetzung mit digitalen Spielen als Kulturgut in der breiten Gesellschaft erfordern (► 4 | Soziale Kontexte, ► 7 | Rechtliche Vorgaben, ► 8 | Ausbeutungsstrukturen).

Gelegentlich werden digitale Spiele jedoch auch als Kunstform, Chance und spannendes Medium angesehen und dementsprechend kreativ eingesetzt. Die Liste der Potenziale und Beispiele ist hier lang und umfasst einen breiten Querschnitt des Mediums:

- Soziale Strukturen, die sich in und um die Gaming-Communitys bilden,
- Interesse am Erstellen von Inhalten (eigene Maps bis hin zu ► Modding) und die damit verbundenen IT- und auch künstlerisch-kreativen Kompetenzen,
- Plan- und Rollenspiele als ergänzende Ebene zu bestehenden Spielen.

Für Medienpädagog\*innen, welche über den bewährpädagogischen Ansatz hinausgehen, öffnet sich ein breites Feld und digitale Spiele aller Couleur werden zu einem spannenden Werkzeug und Kulturgut.

Es ist wichtig zu verstehen, warum dies von so großer Bedeutung ist: Obwohl anerkannt wird, dass digitale Spiele zur Lebenswelt der Jugendlichen gehören, ist die spezialisierte Ausbildung im Bereich Medienpädagogik selten. Spiele werden meist nur zu Unterhaltungszwecken zur Verfügung gestellt. Insbesondere bei denjenigen, die bereits länger in der Kinder- und Jugendarbeit tätig sind, gab es oft keine zeitgemäßen medienpädagogischen Anteile in der Ausbildung. Für viele Praktiker\*innen in der Kinder- und Jugendarbeit sind weiterführende Ansätze oft unbekannt. Angesichts der Bedeutung dieser Spiele für die Sozialisierung und Perspektivbildung der Jugendlichen besteht hier ein erheblicher blinder Fleck bei der Erfüllung der Aufgabe, die Persönlichkeitsentwicklung zu fördern. Dabei geht es nicht nur um die digitalen Spiele allein,

sondern auch um die Netzwerke an Influencer\*innen bzw. Gamefluencer\*innen und Streamer\*innen oder sonstige Community-Formen.

Die **► Gaming-Kultur** und -Communitys reichen weit über die eigentlichen Spiele hinaus. Die Verkürzung auf die Spiele selbst erzeugt oft noch mehr blinde Flecken in der Expertise. Auch wenn sie sich nicht direkt auf digitale Spiele bezieht, sollte es in der zeitgemäßen Jugendarbeit durchaus erwartbar sein, dass Fachkräfte zumindest eine rudimentäre Übersicht über die »Stars und Sternchen« ihrer Zielgruppe haben. Dies sollte nicht einfach damit abgetan werden, dass es einen selbst nicht interessiert, sondern als Aufgabe der Fort- und Weiterbildung verstanden werden.

## Radikalisierung und Extremismus im Gaming

Extremistische Gruppen nutzen Online-Gaming-Communitys, um ihre Ideologien zu verbreiten (**► 17 | Plattformen**, **► 22 | Rekrutierung**). Obwohl die Forschung in diesem Bereich begrenzt ist, wird davon ausgegangen, dass extremistische Gruppen diese Plattformen gezielt auswählen, weil sie bei jungen Menschen beliebt sind. Gaming-Communitys bieten einen Raum, in dem Extremist\*innen die Möglichkeit haben, Propaganda zu verbreiten und potenziell neue Mitglieder zu radikalisieren und zu rekrutieren.

Es gibt mehrere Gründe, warum Gaming-Communitys für extremistische Gruppen attraktiv sind: Mangelnde Moderation der Gaming-Bereiche sowie die Verfügbarkeit und Erreichbarkeit der Zielgruppe, verbunden mit dem Fokus auf eine Vielzahl von Vernetzungsmöglichkeiten. Die bereits bestehende toxische Kultur innerhalb einiger Gaming-Communitys, wie die häufig verwendete frauenfeindliche, rassistische und homophobe Sprache, kann ebenfalls zur Verstärkung dieses Phänomens beitragen (**► 9 | Misogynie**, **► 10 | Rassismus**, **► 26 | Queere Spiele**).

Aktuelle Forschungsergebnisse (Winkler et al., 2024) zeigen auf, dass es weiterhin umstritten ist, welche Rollen digitale Medien in Radikalisierungsprozessen einnehmen. Eine Studie, die auf Polizeiuntersuchungsakten von zwei in Deutschland über **► Gaming-Plattformen** radikalisierten Kindern basiert, zeigt, dass eine strikte Trennung von Online- und Offline-Welten nicht sinnvoll ist (Koehler et al., 2022). Die Studie hebt hervor, dass gemeinsame Spielerfahrungen zu starken sozial-emotionalen Bindungen zwischen jungen Menschen und Extremist\*innen führen können, was letztendlich die Radikalisierung erleichtert und das Offline-Verhalten beeinflusst. Es sollte beachtet werden, dass die

Studie keine Beweise für organisierte Rekrutierungskampagnen von extremistischen Gruppen vorlegt. Stattdessen deutet sie darauf hin, dass Radikalisierung oft durch multidirektionale Vernetzungsprozesse in sozialen Netzwerken stattfindet. Auch wird in der Studie eines der zentralen Themen dieses Beitrags erneut hervorgehoben: die Notwendigkeit, dass Fachkräfte digitale Spiele und den Kontext, in dem sie erlebt werden, verstehen.

## Schwierigkeiten beim Erkennen

Fachkräfte in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) stehen hier vor erheblichen Herausforderungen. Die Anzeichen einer Radikalisierung zu erkennen, mag für Jugendliche schwer sein; für die meisten Sozialarbeiter\*innen in der OKJA ist es manchmal fast unmöglich. Abgesehen davon, dass wir nicht immer anwesend sind und nicht immer wissen, was gespielt wird und mit wem über welche Themen gesprochen wird, können wir auch nicht in die Gedankenwelt der Klient\*innen blicken. Der Begriff »Klient« wird in der Sozialen Arbeit verwendet und grenzt sich von »Patient« ab. Er betont eine partnerschaftliche Beziehung, in der Sozialarbeitende im Auftrag handeln und Klient\*innen aktiv und eigenverantwortlich am Prozess teilnehmen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass eine Überwachung der Kinder und Jugendlichen ein Ziel sein sollte – im Gegenteil. Unsere beste Chance, die Anzeichen einer Radikalisierung bei unseren Klient\*innen zu erkennen, ist es, eine gute Vertrauensbasis aufzubauen, die sowohl auf Distanz als auch Nähe basiert. Das Konzept von Distanz und Nähe in der Sozialen Arbeit beschreibt das professionelle Gleichgewicht, das Sozialarbeiter\*innen finden müssen, um effektiv und empathisch zu arbeiten, ohne dabei persönliche Grenzen zu überschreiten oder eine zu starke emotionale Nähe zu den Klient\*innen aufzubauen. Es geht darum, eine vertrauensvolle Beziehung zu fördern, während gleichzeitig eine professionelle Distanz gewahrt wird, die eine objektive und unvoreingenommene Unterstützung ermöglicht. Aus rein fachlicher Sicht des Sozialarbeitenden ist zu betonen, dass unsere Profession hier bereits das nötige Handwerkszeug hat, um angemessen reagieren zu können. Doch in der Praxis erlebe ich häufig, dass Kolleg\*innen unsicher sind, wie sie in Bezug auf digitale Spiele vorgehen sollen. Im kollegialen Fachgespräch stellt sich dann oft heraus, dass es durchaus ein sehr breites Spektrum an Konzepten, Ansätzen und Methoden gibt, die im spezifischen Einzelfall helfen könnten – und die nicht selten in der Praxis auch erfolgreich waren. Das Problem liegt jedoch weiterhin darin, dass wenig Kontakt mit digitalen Spielen

und ihrem Umfeld vorhanden ist. So bauen sich Hürden und Ängste auf, etwas falsch zu machen, weil man die Thematik nicht vollständig versteht. Um fachliche Ängste zu überwinden, reicht es oft schon aus, die Thematik in analoge Kontexte zu übertragen. Wie würden die Kolleg\*innen beispielsweise darauf reagieren, wenn ein\*e Jugendliche\*r sich mit einer örtlichen Neonazi-Gruppe trifft und deren Redeweise in der Einrichtung reproduziert?

All dies steht unter der Prämisse, dass anbahnende Radikalisierungsprozesse auffallen, bevor eine Radikalisierung tatsächlich stattgefunden hat. Denn ab einem gewissen Punkt sind viele dieser Jugendlichen nicht mehr für unsere niedrigschwellige Arbeit erreichbar. Wenn jemand nicht mehr an unseren offenen Angeboten teilnimmt und auf Abstand geht, haben wir leider, bedingt durch die Niedrigschwelligkeit der OKJA, sehr wenige Handlungsmöglichkeiten – geschweige denn einen Handlungsauftrag. Einen Handlungsauftrag könnte uns im Sinne des doppelten Mandats der\*die Klient\*in erteilen (was die Person nicht machen wird, wenn sie nicht mehr teilnimmt) oder der Handlungsauftrag ergibt sich durch den Gesetzgeber, konkret aus dem Sozialgesetzbuch (SGB) VIII. Demnach existiert als letzte präventive Option die Meldepflicht einer Kindeswohlgefährdung gemäß § 8a beim Jugendamt, was jedoch zum Zeitpunkt einer noch frühen bzw. vermuteten Radikalisierung wahrscheinlich lediglich in freiwilligen Unterstützungsangeboten resultieren könnte. Inwiefern diese dann greifen, hängt wieder vom Einzelfall ab. Nach einer Radikalisierung greift das Strafgesetzbuch – präventive Maßnahmen sind dann ausgeschöpft.

Wie können wir also aufmerksam bleiben?

## Die Codes der Extremisten

Extremist\*innen, insbesondere solche aus dem rechten Spektrum, nutzen verschlüsselte Sprache, ► [Memes](#) und Symbole, um ihre Ideologien in Communitys zu verbreiten. Sie nutzen Humor und Ironie, um rassistische Ansichten akzeptabler erscheinen zu lassen (► [18 | Meme-Kultur](#), ► [19 | GamerGate](#)). Ein Beispiel dafür ist die Verwendung von sogenannten *dog whistles*, einer verschlüsselten Sprache, die für Außenstehende harmlos erscheint, aber für Eingeweihte eine spezifische Bedeutung hat. Dies ermöglicht Extremist\*innen zu kommunizieren, ohne sofort als solche erkannt zu werden. Leider werden *dog whistles* oft unreflektiert von Spielenden reproduziert.

Missverständnisse oder Fragen treten in der Praxis regelmäßig auf. Oft fragen wir uns, ob Benutzernamen wie »Stahladler88« einen problematischen

Hintergrund haben oder ob die Farbkombination Schwarz-Weiß-Rot nur wegen ihrer Beliebtheit genutzt wird oder auf die historische Reichsflagge verweist. Auf den ersten Blick gibt es oft nur die Intuition und den Kontext, um eine Antwort zu finden. In den meisten Fällen ist eine 88 nur eine 88 und Schwarz-Weiß-Rot nur eine beliebte Farbkombination. Zudem haben wir in der Praxis nicht die Zeit, alle potenziellen *dog whistles* zu recherchieren. Aus Erfahrung heraus rate ich dazu, der eigenen Intuition zu vertrauen und genauer nachzuschauen, wenn sich Warnzeichen zeigen, die nicht vollständig vertrauenswürdig erscheinen. Mit der Zeit und Erfahrung wird man auch deutlich besser darin, die Codes der Extremist\*innen von allgemein üblicher Verwendung von Symbolen zu unterscheiden.

Leider verfügen unsere Klient\*innen oft noch nicht über die Lebenserfahrung und das Wissen, um eine angemessene Intuition für das Erkennen von Warnsignalen zu entwickeln, insbesondere wenn es um Sprache geht. Viele Extremist\*innen erfinden neue Wörter oder verwenden bestehende Wörter neu, um ihre Ideologie zu normalisieren. Der Begriff »Chad«, ursprünglich von Incels verwendet, um sexuell aktive Männer zu beschreiben, ist in den allgemeinen Online-Slang übergegangen. Ebenso wird der Begriff »based«, ein rechtsextremes Kompliment, das »un-woke« bedeutet, zunehmend in sozialen Medien verwendet, ohne dass die Ursprünge erkannt werden. Die Liste solcher Begriffe könnte noch um viele weitere ergänzt werden.

Doch nur weil ein Begriff möglicherweise negativ konnotiert in Umlauf gebracht worden ist, bedeutet das nicht, dass er von Kindern und Jugendlichen auch mit dieser Intention verwendet wird. Zum Beispiel wurde der Begriff **▶ NPC** (*Non-Player-Character* oder Nichtspielercharakter) in rechten englischsprachigen Kreisen verwendet, um die breite Masse an »politisch blinden Mitläufern« zu bezeichnen – sehr ähnlich zum Begriff »Schlafschafe«, der während der Corona-Pandemie verwendet wurde. In meiner Praxis und der einiger Kolleg\*innen habe ich jedoch beobachtet, dass der Begriff zwar verwendet wird, aber seine ursprüngliche Bedeutung verloren hat und heute häufig als Äquivalent zu »Random« verwendet wird, also einfach jemand, mit dem man nichts zu tun hat, jemand »Zufälliges«.

Daher ist es generell eine gute Praxis, Begriffe und sonstige Dinge, die man nicht kennt, nachzuschlagen. Bei Begriffen erfolgt dies über die Suchmaschine der Wahl, bei Bildern oft durch eine umgekehrte Google-Bildersuche, die den Ursprung eines Bildes feststellen kann. Wenn alles scheitert, kann und sollte man auch bei Kolleg\*innen oder direkt bei den Klient\*innen nachfragen.

Letztere können den Begriff oder das Meme oft einordnen, zumindest für ihre eigene Lebenswelt, auch wenn sie möglicherweise den Ursprung nicht kennen. Je nachdem, wie der Code wirkt und wie er auf einer fachlich-pädagogischen Ebene eingestuft wird (Einzelfallentscheidung), kann es sein, dass die Klient\*innen den Begriff sehr unreflektiert verwenden. Hier kann der Ansatz »Das verstehe ich nicht« hilfreich sein. Anstatt vorschnell zu urteilen und zu sagen: »Das erscheint mir rassistisch, oder?«, könnte man fragen: »Ich verstehe den Witz nicht. Kannst du mir das erklären?« So gelangt man schließlich zum Kern des Problems.

## Interesse an der digitalen Lebenswelt – aber wie?

Immer wieder stelle ich fest, dass sich Fachkräfte in der Jugendarbeit weigern, sich mit modernen Phänomenen wie Influencer\*innen zu beschäftigen. Hier wird eine Lücke in der eigenen Fachpraxis sichtbar. Um meinem Arbeitsauftrag gemäß § 11 SGB VIII nachzukommen, der die Jugendarbeit verpflichtet, junge Menschen in ihrer Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu fördern, ist es unerlässlich, die Lebenswelt der Menschen, denen ich helfe, zu kennen. Die OKJA hat gemäß § 11 und § 12 SGB VIII die Aufgabe, Angebote zur Freizeitgestaltung zu bieten und soziale Bildungsprozesse zu unterstützen. Dies beinhaltet aktuelle, kulturelle und mediale Entwicklungen wie den Einfluss von Influencer\*innen zu berücksichtigen und in die pädagogische Arbeit zu integrieren, um die jungen Menschen als mündige Bürger\*innen in einer digital vernetzten Gesellschaft zu stärken.

Der erste Schritt sollte hier die Selbstreflexion der eigenen Haltung sein. Wie stehe ich dazu? Was ist meine Meinung und wie sieht meine Haltung aus? Woher stammt diese? Sich bewusst zu werden, dass man Dinge, die fachlich und objektiv problematisch sind, verinnerlicht hat, ist nie angenehm – aber es ist ein wichtiger erster Schritt, um sich überhaupt in die Lage zu versetzen, anderen helfen zu können. »Hilfe zur Selbsthilfe« mag das Credo der Sozialen Arbeit sein. Grundlage für diese Hilfe muss jedoch der eigene reflektierte Umgang mit dem Medium sein.

Der nächste Schritt sollte pragmatisch angegangen werden. Es stehen niedrigschwellige Ansätze zur Verfügung, die meist aus dem Handwerkszeug der Pädagogik stammen: Nachfragen und sich zeigen lassen. Das kann so aussehen, dass man die Klient\*innen bittet, interessante Aspekte eines Spiels zu

erklären, sich das amüsante TikTok-Video zeigen lässt, das heute herumgegangen ist, oder dass man gemeinsam mit den Jugendlichen das beste YouTube-Video des Monats wählt.

Welche Methode und welcher Ansatz genau mit den eigenen Klient\*innen funktionieren wird, lässt sich nicht pauschal sagen. Ich weiß jedoch aus Erfahrung, dass die absolute Mehrheit aller Fachkräfte aus der OKJA und Jugendhilfe ihre Klient\*innen kennt und Methoden hat, auf die sie zurückgreifen kann und die für sie funktioniert. Oft ist, wie schon am Anfang des Beitrags erwähnt, die Sorge vor dem Unbekannten die Hürde, diese Ansätze umzusetzen. Im Zweifel rate ich immer dazu, mit den Klient\*innen ins Gespräch zu kommen, ehrlich zu sein und sie um Ideen, Wünsche und Feedback zu bitten.

Aufrichtiges Interesse ist hierbei am wichtigsten. Es ist nicht notwendig, alles zu mögen, und man sollte auch nicht vorgeben, Gefallen an Dingen zu finden, die einem nicht zusagen. Jugendliche haben ein gutes Gespür dafür und erkennen vorgespültes Interesse schnell. Hier kann eine Interpretation von Werner Herzogs Aufruf hilfreich sein: »I'm fascinated by trash [...]. *The media educator must not avert his eyes.*« (Brooks, 2020).

In diesem Sinne: Keinen Pixel dem Faschismus.

## Referenzen

- Brooks, X. (2020). Werner Herzog: »I'm fascinated by trash TV. The poet must not avert his eyes«. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2020/jun/19/werner-herzog-im-fascinated-by-trash-tv-the-poet-must-not-avert-his-eyes>.
- EA Sports. (seit 1993). *FIFA*. Electronic Arts. Verschiedene Plattformen.
- EA Vancouver. (seit 2023). *EA Sports FC*. EA Sports. Verschiedene Plattformen.
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. Verschiedene Plattformen.
- Koehler, D., Fiebig, V. & Jugl, I. (2022). From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms. *Political Psychology*, 44(2), 419–434.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. Mojang Studios. Verschiedene Plattformen.
- Nintendo. (seit 1992). *Mario Kart*-Reihe. Nintendo. Verschiedene Plattformen.
- Nintendo. (seit 1999). *Super Smash Bros.*-Reihe. Nintendo. Verschiedene Plattformen.
- Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L., & Jaskowski, J. (2024). Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurz-exploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. *Peace Research Institute Frankfurt*. <https://doi.org/10.48809/RADIREP01>.

# 29 Extremismus- prävention und politische Bildungs- angebote mit Gaming- Bezug

Mögliche Präventions- und Interventionsansätze gegen Extremismus (*preventing and countering violent extremism*, P/CVE) mit Gaming-Bezug sind in den letzten Jahren zu einem wichtigen Thema geworden. Überall, wo extremistische Akteure versuchen, Diskurse zu beeinflussen, müssen auch Extremismusprävention und politische Bildungsarbeit stattfinden. Da extremistische Gruppierungen offensichtlich versuchen, digitale Gaming-Räume und Gaming-Inhalte auf vielfältige Art und Weise für ihre Zwecke zu instrumentalisieren, müssen auch P/CVE-Maßnahmen mit Gaming-Bezug entwickelt und implementiert werden (► 15 | Radikalisierung, ► 22 | Rekrutierung). Der Gaming-Bereich ist ein neues, noch weitgehend unerschlossenes Terrain, das neue Herausforderungen, aber auch neue Chancen für Präventions- und politische Bildungsarbeit bietet. Dieses Kapitel gibt einen Einblick in bestehende Ansätze und Projekte, skizziert Herausforderungen und diskutiert Entwicklungsmöglichkeiten im Gaming-Bereich.

## Bestehende Ansätze

Gaming ist erst mit dem live gestreamten rechtsextremen Anschlag in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 in den Fokus der Extremismusprävention gerückt (► Livestream). Daher stecken Präventions- und Interventionsansätze

mit Gaming-Bezug noch in den Kinderschuhen und werden sich in den nächsten Jahren noch stark weiterentwickeln. Dieser Abschnitt sollte daher als Momentaufnahme eines noch jungen Forschungsfeldes gelesen werden.

Theoretisch stehen Akteuren aus Präventions- und politischer Bildungsarbeit dieselben Möglichkeiten zur Verfügung wie extremistischen Gruppierungen. Dazu gehören z. B. die Nutzung von Videospiele und [▶ Gaming\(-nahe\) Plattformen](#) sowie die Verwendung von Bezügen zu Gaming-Kulturen oder [▶ Gamifizierung](#) ([▶ 16 | Rechte Games](#), [▶ 17 | Plattformen](#), [▶ 18 | Meme-Kultur](#), [▶ 23 | Terror](#)). In der Praxis ist dies allerdings noch nicht der Fall. Während extremistische Akteure Spiele und Gaming-Inhalte auf vielfältige Art und Weise nutzen, beschränken sich bestehende Präventionsansätze bis auf einige Ausnahmen vorwiegend auf die Entwicklung eigener Videospiele (Schlegel, 2024).

Obwohl sich vor allem mögliche negative Auswirkungen von Videospiele wie Suchtverhalten, Aggression oder soziale Isolation großer medialer Aufmerksamkeit erfreuen, belegen zahlreiche wissenschaftliche Studien, dass Computerspiele grundsätzlich viele positive Effekte auf die Spielenden haben können. Dazu gehören v. a. die unterhaltsame Vermittlung von Lerninhalten, die Förderung sozialer Fähigkeiten und Empathie sowie die Entwicklung prosozialer Einstellungen, der Abbau von Vorurteilen und das Hineinversetzen in andere, auch *perspective-taking* genannt (Schlegel, 2022). Erste Forschungsergebnisse weisen darauf hin, dass Videospiele daher auch für die Extremismusprävention und politische Bildungsarbeit geeignet sind (Lopez Naranjo et al., 2024; Pelletier & Drozda-Senkowska, 2020; Saleh et al., 2021) ([▶ 2 | Politische Bildung](#), [▶ 27 | Edukativer Einsatz](#)).

Bekannte Beispiele aus dem deutschsprachigen Raum sind die Spiele *Hidden Codes* (Bildungsstätte Anne Frank, 2021), *Decount* (SCENOR, 2020), *Adamara: Harsh Waters* (Cultures Interactive, 2023) und *Hate Hunters* (SCENOR, 2023) ([▶ 32 | GameD](#), [▶ 36 | Hidden Codes](#)). Die meisten dieser Spiele fallen in den Bereich Primärprävention oder politische Bildungsarbeit und sind damit an Zielgruppen gerichtet, die nicht radikalisiert bzw. radikalisierungsgefährdet sind. In der Regel entwickeln Präventionsakteure gemeinsam mit Game Designern ein Spiel, das über Radikalisierungsprozesse oder Hassrede aufklären soll und dann von pädagogischem Fachpersonal mit Kindern und Jugendlichen gespielt werden kann. Allerdings sind viele der aktuellen Titel simple Point-and-Click-Spiele, sehr textlastig, statisch und wenig unterhaltsam ([▶ Genre](#)). Das liegt zum einen an den hohen Kosten, aufwendige

Videospiele zu produzieren, zum anderen daran, dass häufig die ernsthafte Botschaft im Vordergrund steht und der Unterhaltungsfaktor als sekundär betrachtet wird. Vielen Präventionsspielen fehlt also oftmals die spielerische Qualität, die von der Zielgruppe erwartet wird (Jaskowski & Schlegel, 2024; Schlegel, 2022; Schlegel, 2024).

Bereits existierende (populäre) Videospiele werden hingegen eher selten in die Präventionsarbeit eingebunden, obwohl schon seit geraumer Zeit auch kommerzielle Videospiele in der politischen Bildungsarbeit eingesetzt werden (bpb, 2022; Stiftung digitale Spielkultur, o.D.) (➤ 38 | **Let's Remember**). Zwar haben Polizeiakteure aus Großbritannien und den Niederlanden versucht, über das gemeinsame Spielen mit Kindern und Jugendlichen Präventionsarbeit zu leisten, zivilgesellschaftliche Akteure nutzen kommerzielle Videospiele bisher aber kaum in ihren Angeboten (RAN, 2022b). Auch Modifikationen bekannter Videospiele (sogenannte ➤ **Mods**) werden dutzendfach durch extremistische Akteure erstellt und geteilt (➤ 16 | **Rechte Games**), finden aber bisher keine Anwendung in der Präventions- und Bildungsarbeit. Gleiches gilt für die Kommunikationsräume innerhalb digitaler Spiele wie Chats oder sprachbasierte Gesprächsräume, die ebenfalls noch blinde Flecken in der Präventionsarbeit sind, obwohl bekannt ist, dass Spieler\*innen besonders häufig in Videospielchats mit extremistischen Narrativen in Kontakt kommen (Schlegel & Amarasingam, 2022) (➤ 17 | **Plattformen**, ➤ 24 | **Wahrnehmung**).

Digitale Gaming-Räume beinhalten allerdings nicht nur Videospiele. Ein ganzes Ökosystem von Gaming- und ➤ **Gaming-nahen Plattformen** mit klaren Bezügen zu ➤ **Gaming-Kulturen** und Gaming-Communitys wird von Millionen von Nutzer\*innen intensiv frequentiert und könnte ebenfalls für Präventions- und Interventionsmaßnahmen genutzt werden. Dazu gehören Plattformen wie Steam, Discord, Guilded, Twitch, DLive und Foren, in denen Modifikationen geteilt werden, aber auch bekannte Plattformen wie YouTube und Reddit. Doch während extremistische Akteure auf diesen Plattformen sehr aktiv sind, wurden diese Räume bisher kaum für die Extremismusprävention und politische Bildungsarbeit erschlossen (RAN, 2022a). Das ist überraschend, da digitale Präventionsarbeit und politische Bildung auf Social Media-Plattformen schon seit Jahren praktiziert werden. Das Projekt »Good Gaming – Well Played Democracy« (➤ 40 | **Net Citizens/GGS**) zeigt beispielsweise, dass bereits erprobte Ansätze wie aufsuchende, digitale Jugendarbeit (auch *Digital Streetwork* genannt) nicht nur in sozialen Medien, sondern auch auf Gaming(-nahen) Plattformen eingesetzt werden können (RAN, 2022b). Mögliche weitere, innovative

(aber noch nicht erprobte) Ansätze zur Bildungs- und Präventionsarbeit auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen finden sich in Toolkits des Royal United Services Institute und des RadiGaMe-Projekts (Schlegel et al., 2025a; Schlegel et al., 2025b).

Auch Verweise auf Elemente aus Gaming-Kulturen, beispielsweise visuelle oder sprachliche Bezüge zu bekannten Videospielelementen wie extremistische Akteure sie nutzen (► 18 | Meme-Kultur) oder auch die Anwendung von gamifizierten Inhalten, finden sich kaum in bestehenden P/CVE Projekten. Ausnahmen sind die österreichische Videokampagne »Jamal al-Khatib«, in der bewusst der visuelle Stil popkultureller Phänomene wie Videospiele und Musikvideos kopiert wurde, um ein junges Publikum anzusprechen, sowie das EU-Projekt »Detect Then Act«, das einige einfache Gamifizierungselemente beinhaltet (Ali et al., 2020; RAN, 2022b).

Insgesamt ist festzuhalten, dass sich bestehende Präventionsmaßnahmen weitestgehend auf die Entwicklung neuer Videospiele mit explizit präventivem Charakter beschränken, wohingegen bereits existierende (populäre) Videospiele, Gaming- und Gaming-nahe Plattformen sowie Bezüge zu Gaming-Kulturen bisher selten genutzt werden.

## Herausforderungen und Entwicklungsmöglichkeiten

Präventionsarbeit und politische Bildungsansätze sind im Gaming-Bereich mit einigen Herausforderungen konfrontiert. Dazu gehören insbesondere die Normalisierung toxischer und extremistischer Narrative, die in einigen Gaming-Communities den Diskurs prägen (Wallner et al., 2023) und das daraus resultierende Ausmaß an für Präventionsarbeit relevanten Diskussionen und Inhalten in digitalen Gaming-Räumen. Zusätzlich werden propagandistische Posts selten durch Gamer\*innen gemeldet (Schlegel & Amarasingam, 2022). Dies führt dazu, dass unklar ist, in welchen Diskursräumen Präventionsarbeit am sinnvollsten implementiert werden sollte. Doch selbst wenn hierüber Erkenntnisse gewonnen würden und klar wäre, welche Spiele und Plattformen fokussiert werden müssten, stünde die Präventionsarbeit vor weiteren Schwierigkeiten. Dies betrifft vor allem fehlende Zugänge zu relevanten Diskursräumen, da problematische Inhalte oft in (semi-)privaten Gruppen und Chats innerhalb digitaler Spiele gepostet werden. Präventionsakteure müssten diese Videospiele über einen längeren Zeitraum spielen, um Zugang zu diesen Chats zu erhalten, was in der Regel nicht praktikabel ist. Außerdem verlangt die Entwicklung

effektiver Präventionsmaßnahmen zumindest rudimentäres Wissen über den Gaming-Bereich als Subkultur. Dazu gehört beispielsweise das Wissen, welche Inhalte auf welchen Plattformen platziert werden können, Wissen über Interaktionsnormen in verschiedenen digitalen Gaming-Räumen, Informationen über populäre Abkürzungen und Begriffe aus der Gamer-Sprache sowie Kenntnisse über bekannte Videospiele, Memes und ähnliches. Dieses subkulturelle Wissen muss erst erschlossen werden, um auf diesem neuen Terrain effektiv agieren zu können.

Weitere Herausforderungen sind die bisher fehlenden (Wirkungs-)Evaluationen über Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug. Es ist noch unklar, welche Maßnahmen vielversprechend sind und welche Arten von Präventionsarbeit im Gaming-Bereich (nicht) die gewünschten Effekte generieren. Das liegt vor allem daran, dass Gaming erst seit einigen Jahren in den Fokus der Extremismusprävention gerückt ist, viele Projekte nur eine sehr kurze Laufzeit haben, was die Erfassung von langfristiger Wirkung erschwert, und es, wie oben beschrieben, bisher nur einzelne Versuche, aber keine systematische Erprobung möglicher P/CVE-Ansätze in digitalen Gaming-Räumen gibt.

Doch der Gaming-Bereich bietet auch neue Chancen und innovative Entwicklungsmöglichkeiten, die dazu beitragen können, digitale Präventionsarbeit besser, ansprechender und vielfältiger zu gestalten. Dazu gehören nicht nur die oben angesprochenen und noch unausgeschöpften Potenziale, qualitativ hochwertigere Videospiele zu konzipieren, als dies bisher der Fall ist, sondern eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten P/CVE-Maßnahmen auf verschiedenste Art und Weise mit dem Gaming-Bereich zu verknüpfen und junge, Gaming-affine Zielgruppen anzusprechen.

Beispielsweise könnten Präventionsakteure verschiedene Optionen testen, wie bereits existierende (kommerzielle) Videospiele für P/CVE-Projekte genutzt werden könnten, z.B. durch die Erstellung von Modifikationen, die den Inhalt populärer Spiele so verändern, dass sie Präventionsbotschaften kommunizieren, durch die Veranstaltung von Gaming-Turnieren in der präventiven Jugendsozialarbeit oder gar durch Modding-Workshops, bei denen Kinder und Jugendliche selbst Mods mit Inhalten gegen Hass und Extremismus erstellen. Der Gebrauch bereits bestehender Videospiele ist nicht nur einfacher und kostengünstiger als die Entwicklung neuer Videospiele, sondern bietet die Möglichkeit, sich die professionelle Entwicklung und Designs kommerzieller Titel zu Nutze zu machen und, im besten Fall, bereits bestehende Gaming-Communitys mit bekannten Videospiele zur Rezeption von Präventionsinhalten

zu motivieren. Allerdings verlangt auch die Erstellung von Mods ein gewisses Coding-Wissen. Daher könnte auch die Nutzung sogenannter Sandbox-Spiele (nach engl. Sandkasten) wie *Roblox* (Roblox Corporation, 2006) oder *Minecraft* (Mojang Studios, 2009), in denen Spielende ohne Coding-Wissen eigene Spielinhalte per Baukastenprinzip erstellen können, sinnvoll sein. Noch ist die Anwendung kommerzieller Videospiele in der Präventionsarbeit die Ausnahme, doch es scheint lohnend, diese Möglichkeit stärker in den Blick zu nehmen.

Außerdem könnten bereits bestehende Ansätze der digitalen Präventionsarbeit von Social-Media-Plattformen auf Gaming- und Gaming-nahe Plattformen übertragen, erprobt und gegebenenfalls für den Gaming-Kontext adaptiert werden. Zu diesen Maßnahmen gehören, wie oben beschrieben, *Digital-Streetwork*-Ansätze, aber auch digitale Meldestellen für extremistische Inhalte oder die Umleitung von Nutzer\*innen, die auf Gaming-Plattformen nach bestimmten extremistischen Schlagworten suchen, auf andere Inhalte (die sogenannte *Redirect*-Methode). Zusätzlich bietet der Gaming-Bereich aber auch viel Raum für die Erprobung neuer Formate der Präventionsarbeit wie beispielsweise ▶ **Livestreaming**, die Zusammenarbeit mit Gaming-Influencer\*innen, die Entwicklung von Gamification-Ansätzen für den Präventionskontext oder auch die Offline-Ansprache von Gamer\*innen bei ▶ **eSports**-Veranstaltungen oder Gaming-Conventions. Hier bieten sich viele Entwicklungsmöglichkeiten und innovative Ansätze, die getestet werden sollten.

Des Weiteren könnten Präventionsakteure Bezüge zu Gaming-Kulturen auch außerhalb klassischer Gaming-Kontexte nutzen, um Gaming-affine Zielgruppen anzusprechen. So wie extremistische Akteure sich Begriffen aus der Gamer-Sprache, Filmmaterial aus bekannten Videospiele, Screenshots und Memes mit Bezügen zu populären Videospiele bedienen, um ihre propagandistischen Inhalte interessant und ›cool‹ zu gestalten, könnten auch Präventionsakteure solche Bezüge nutzen, um ansprechende digitale Inhalte für junge Zielgruppen zu schaffen. Diese Bezüge können überall dort sinnvoll sein, wo sich potenziell Gaming-affine Zielgruppen aufhalten: Nicht nur auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen, sondern auch auf Social-Media-Plattformen wie Instagram oder in der Offlinewelt, z.B. im Kontext schulischer und außerschulischer politischer Bildungsangebote.

## Fazit

Inzwischen ist klar, dass extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich keine Einzelfälle sind. Vielmehr scheinen große Teile des rechten Milieus propagandistische Inhalte mit Gaming-Bezug zu erstellen und digitale Gaming-Räume für ihre Kommunikation zu nutzen. Der Gaming-Bereich darf keinesfalls der Einflussnahme extremistischer Akteure überlassen werden, daher ist effektive Präventionsarbeit in diesen digitalen Räumen eine absolute Notwendigkeit. Da extremistische Akteure Videospiele, Gaming-Plattformen und Gaming-Inhalte auf vielfältige Art und Weise nutzen, müssen auch Präventionsakteure ihre Ansätze diversifizieren. Auch wenn dieses neue digitale Ökosystem die Präventions- und politische Bildungsarbeit vor einige Herausforderungen stellt, so bietet der Gaming-Bereich doch vor allem Chancen: Chancen, neue Onlinewelten zu erschließen und wichtige digitale Diskursräume positiv zu beeinflussen, die popkulturelle Anziehungskraft von Videospiele und Gaming-Kulturen zur Erstellung von Inhalten zu nutzen, die junge, Gaming-affine Zielgruppen ansprechen und die Chance, dazu beizutragen, dass Gaming-Communities offene, tolerante und sichere Gemeinschaften werden.

## Referenzen

- Ali, R., Šibljaković, D., Lippe, F., Neuburg, U. & Neuburg, F. (2020). ›You're against dawla, but you're listening to their nasheeds?‹ Appropriating jihadi audiovisualities in the online streetwork project Jamal al-Khatib – my path! In C. Günther & S. Pfeifer (Hrsg.), *Jihadi Audiovisuality and its Entanglements: Meanings, Aesthetics, Appropriations* (S. 222–246). Edinburgh University Press.
- Bildungsstätte Anne Frank. (2021). *Hidden Codes*. Playing History. Android, iOS u.a.
- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). (2022). *Digitale Spiele*. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/>.
- Cultures Interactive. (2023). *Adamara: Harsh Waters*. Cultures Interactive. Android, iOS u.a.
- Jaskowski, J. & Schlegel, L. (2024). Von Hate Huntern und schleimigen Monstern – Ein Praxisbericht des Projektes Gaming for Democracy. *ZepRa – Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsfor-*  
*schung*, 3(1), 122–154.
- Lopez Naranjo, F., Maldonado, M., Cuadrado, E. & Moyano, M. (2024). Video Games Interventions to Reduce Radicalization and Violent Extremism in Young People: A Systematic Review. *Games and Culture, Online First*. <https://doi.org/10.1177/15554120231223067>.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. Mojang Studios. Verschiedene Plattformen.
- Pelletier, P. & Drozda-Senkowska, E. (2020). Virtual reality as a tool for deradicalizing the terrorist mind: Conceptual and methodological insights from intergroup conflict resolution and perspective-taking research. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 26(4), 449–459.

- Radicalisation Awareness Network (2022a). *Extremists' use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures*. [https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention\\_en](https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en).
- Radicalisation Awareness Network (2022b). *Countering the misuse of gaming-related content & spaces: Inspiring practices and opportunities for cooperation with tech companies*. [https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/countering-misuse-gaming-related-content-spaces-inspiring-practices-and-opportunities-cooperation\\_en](https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/countering-misuse-gaming-related-content-spaces-inspiring-practices-and-opportunities-cooperation_en).
- Roblox Corporation. (2006). *Roblox*. Roblox Corporation. Verschiedene Plattformen.
- Saleh, N., Roozenbeek, J., Makki, F., McClanahan, W. & Van der Linden, S. (2021). Active inoculation boosts attitudinal resistance against extremist persuasion techniques: a novel approach towards the prevention of violent extremism. *Behavioral Public Policy*. <https://doi.org/10.1017/bpp.2020.60>.
- SCENOR (2020). *Decount*, Bloodirony Games. Browser.
- SCENOR (2023). *Hate Hunters*. Serious Games Interactive. Android, iOS u.a.
- Schlegel, L. (2022). *Playing Against Radicalization: Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization*. Modus|zad. [https://www.scenor.at/\\_files/ugd/ff9c7a\\_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf](https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf).
- Schlegel, L. & Amarasingam, A. (2022). *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism*. United Nations Office of Counter-Terrorism. [https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005\\_research\\_launch\\_on\\_gaming\\_ve.pdf](https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf).
- Schlegel, L. (2024). Preventing and Countering Extremism in Gaming Spaces. In L. Schlegel & R. Kowert (Hrsg.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (S. 185–199). Routledge.
- Schlegel, L., Moonshot, White, J. & Regeni, P. (2025a). Implementing Positive Gaming Interventions: A Toolkit for Practitioners. *RUSI Special Resource*. <https://rusi.org/explore-our-research/publications/special-resources/implementing-positive-gaming-interventions-toolkit-practitioners>.
- Schlegel, L., Heider, M. & Ohlenforst, V. (2025b). Extremismusprävention im Gaming-Bereich: Ansätze, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten. RadiGaMe Handreichung. [https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe\\_2025\\_Handreichung1.pdf](https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_2025_Handreichung1.pdf).
- Stiftung Digitale Spielkultur (o. D.). *Digitale Spiele mit pädagogischem Potential: Eine für Eltern, Lehrkräfte und Pädagog\*innen kuratierte Auswahl für das Lernen mit Games*. <https://www.stiftung-digitale-spielkultur.de/paedagogische-spiele/>.
- Wallner, C., White, J., Regeni, P. & RAN Policy Support. (2023). *Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and addressing toxicity in gaming culture*. [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2023-11/RAN-building-resilience-extremism-gaming\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2023-11/RAN-building-resilience-extremism-gaming_en.pdf).

Mariana Olaizola Rosenblatt

Übersetzung aus dem Englischen von  
Jessica Hackenbroch

# 30 Politische Maßnahmen, Strategien und Interventionen aus internationaler Perspektive

Im März 2023 veröffentlichte die Entertainment Software Association (ESA), eine Organisation, deren Mitglieder einige der größten Videospieleunternehmen der Welt sind, eine Erklärung, in der sie bestritt, dass Extremismus ein Problem in Gaming-Räumen sei: Andeutungen, dass sie Spieler/-innen einem »extremistischen« Verhalten aussetzen, seien unbegründet (Totilo, 2023). Innerhalb von weniger als einem Jahr änderten die ESA und viele ihrer Mitgliedsunternehmen jedoch ihren Ton. Eine zunehmende Anzahl von Veröffentlichungen, die Beweise für extremistische Radikalisierung, Rekrutierung und Mobilisierung in Games lieferten, machte die defensive Einstellung der Branche zunehmend unhaltbar. Es folgten eine Reihe von Ankündigungen über politische Anpassungen und Investitionen großer Spieleunternehmen zur Bekämpfung von Extremismus. Und obwohl diese Maßnahmen durchaus begrüßenswert sind, reichen sie nicht aus. In diesem Kapitel werden die aktuellen Strategien der Videospieleindustrie und der politischen Entscheidungsträger/-innen zur Bekämpfung von Extremismus im Gaming-Sektor ausgewertet und Möglichkeiten aufgezeigt, wie diese Bemühungen sinnvoller und wirksamer gestaltet werden könnten.

## Freiwillige Maßnahmen der Videospelindustrie

### Safety by Design

Seine Design-Elemente machen ein Game zu dem, was es ist – sei es die übergreifende Erzählung oder die Art und Weise, wie Charaktere aussehen, sich bewegen und miteinander interagieren (Davis, 2020). Jedes dieser Elemente ist das Ergebnis bewusster Entscheidungen von Designer/-innen und Programmierer/-innen in den Entwicklungsstudios. Bereits auf dieser Ebene sollten Maßnahmen zur Bekämpfung von Extremismus ansetzen.

Einige wenige Spielefirmen haben sich dem Prinzip *Safety by Design* (dt. Sicherheit durch Game-Design) angenommen, das besagt, dass die Rechte und die Sicherheit der Nutzenden im Mittelpunkt der Entscheidungen innerhalb der Produktentwicklung stehen sollten. So hat beispielsweise Riot Games, ein Unternehmen, dessen Spiel *League of Legends* (2009) seit langem mit toxischen Inhalten zu kämpfen hat, Maßnahmen ergriffen, um die Interaktionen unter den Spielenden zu verbessern. Um sicherzustellen, dass *Safety by Design* in allen Phasen des Entwicklungsprozesses angewendet wird, wurde hier ein Team gebildet, das sich auf sozialwissenschaftliche Forschung stützt, um prosoziales Verhalten und Empathie unter den Spielenden zu fördern (Riot Games, 2022a; Riot Games, 2022b). Die zunehmende Zahl von Spielefirmen, die sich für dieses Design-Prinzip einsetzen, ist eine ermutigende Entwicklung innerhalb der Branche.

Aber die Unternehmen müssen noch mehr Einsatz hinsichtlich *Safety by Design* zeigen. Insbesondere sollten sie Einzelheiten darüber offenlegen, welche Sicherheitsaspekte in welcher Weise in das Design eines Games mit eingeflossen sind. Darüber hinaus dürfen designbasierte Maßnahmen nicht nur gut gemeint sein, sondern müssen auch wirklich effektiv dazu beitragen, Interaktionen zwischen den Spielenden zu verbessern (Dadafshar & Chang, 2021). Unternehmen könnten auch auf bewährte Verfahren und Leitfäden, wie sie das *Digital Thriving Playbook* (Thriving in Games Group, o.D.) zur Verfügung stellt, zurückgreifen. Hier werden branchenübergreifendes Wissen und akademische Forschungsergebnisse zusammengetragen, um Entwicklungsstudios passende Maßnahmen zur Schaffung einer sicheren und gesunden Umgebung für Spielende bereitzustellen.

### Verhaltensrichtlinien

Das Festlegen von Richtlinien, die extremistische Äußerungen und Verhaltensweisen innerhalb der Gaming-Räume ausdrücklich verbieten, ist ebenfalls ein wichtiger Aspekt (sog. *Codes of Conduct*). Es erweist sich als besonders wirksam,

wenn die Richtlinien direkt nach Veröffentlichung des Games an die Spielenden kommuniziert werden (Heller, 2020). Forschungsergebnisse zeigen auch, dass sich die Bereitschaft zum Einhalten der Community-Richtlinien erhöht, wenn diese den Spielenden regelmäßig in Erinnerung gerufen werden (Matias, 2019).

Dennoch ergreifen relativ wenige Unternehmen Maßnahmen, um ihre Verhaltensrichtlinien für die Spielenden ansprechend und leicht zugänglich zu gestalten. In einer Studie, in der 60 der beliebtesten Online-[Multiplayer](#)-Spiele untersucht wurden, verfügte mehr als die Hälfte über gar keine Verhaltensrichtlinien auf ihren Webseiten und bei nur acht Webseiten konnte man explizit auf die Richtlinien zugreifen. Stattdessen waren die Richtlinien meist innerhalb der übermäßig langen Nutzungsbedingungen versteckt (Grace et al., 2022).

Bis vor kurzem fehlten in den Verhaltensrichtlinien der größten Branchenakteure ausdrückliche Verbote von Extremismus, obwohl dieser innerhalb ihrer Spiele nachweislich weit verbreitet ist (Olaizola Rosenblat, 2023). Doch es gibt auch Anzeichen für Fortschritte. Im Jahr 2022 stellte die Firma Activision Blizzard eine einheitliche Verhaltensrichtlinie für ihre *Call-of-Duty*-Reihe (seit 2003) vor, in der es heißt, dass keinerlei Inhalte geduldet werden, die Diskriminierung oder Gewalt auf Grundlage persönlicher Merkmale verbreiten (Activision Publishing, 2022). Zu solchen identitätsbasierten Merkmalen gehören etwa das Geschlecht, die sexuelle Orientierung, die Herkunft oder religiöse Einstellung einer Person. In ähnlicher Weise hat Microsoft kürzlich die Community-Standards von *Minecraft* (Mojang Studios, 2009) aktualisiert, um terroristische oder gewalttätige extremistische Inhalte zu verbieten (*Minecraft*, o.D.). Andere Unternehmen hinken jedoch hinterher. Die Richtlinien für *League of Legends* (2009) von Riot Games und *Fortnite* (2017) von Epic Games enthalten beispielsweise keine ausdrücklichen Verbote für das Verbreiten extremistischer Ideologien (Epic Games, 2024; Riot Games, o.D.).

Regeln gehören zu allen Spielen und Unternehmen sollten sicherstellen, dass ihre Regeln eindeutige Verbote extremistischer Äußerungen und Verhaltensweisen enthalten. Klarere Formulierungen, eine verbesserte Zugänglichkeit und prominentere Platzierungen der Richtlinien würden ebenfalls dazu beitragen, gefährliche Communitys und Kulturen aktiv zu bekämpfen.

### Durchsetzung der Richtlinien

Wie jedes Regelwerk sind auch Verhaltensrichtlinien weitgehend nutzlos, wenn sie nicht konsequent durchgesetzt werden. Über die Systeme der Videospieldfirmen zur Durchsetzung der Richtlinien ist wenig bekannt, da nur wenige

umfassende Transparenzberichte mit relevanten Kennzahlen diesbezüglich veröffentlichen. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Textes sind Roblox und Microsofts Xbox die einzigen großen Firmen, die ausführliche Berichte veröffentlicht haben. Der Bericht von Roblox enthält Informationen über die Erfassung extremistischer Inhalte durch das Unternehmen und wie diese in Angriff genommen werden; der Bericht von Xbox allerdings nicht (Roblox, 2023; Xbox, o.D.). Studien über die Verbreitung von Hassrede, identitätsbasierter Belästigung und extremistischer Rhetorik in Multiplayer-Spielen zeigen, dass es bei den Systemen zur Durchsetzung der Richtlinien durch die Unternehmen noch erheblichen Raum für Verbesserungen gibt (Anti-Defamation League, 2024a; Olaizola Rosenblat, 2023).

Die meisten Firmen verlassen sich stark auf eine reaktive Moderation, um Extremismus auf ihren **Gaming-Plattformen** zu erkennen und zu bekämpfen: Es werden also hauptsächlich akut eingegangene Meldungen von Nutzenden, die die zuständigen Moderatorinnen und Moderatoren über problematisches Verhalten anderer Spielenden in Kenntnis setzen, bearbeitet. Umfragen deuten jedoch darauf hin, dass sich nur eine Minderheit der Spielenden, die auf extremistische Inhalte und Belästigungen stoßen, dazu entschließt, diese auch zu melden – in einigen Fällen, weil die bisherigen Bemühungen der Spielenden, ähnliche Vorfälle zu melden, zu keinen (sofortigen) Maßnahmen des Unternehmens geführt haben (Olaizola Rosenblat, 2023). Einige Games bieten überhaupt keine Meldefunktionen an oder sie sind nur schwierig zu finden. Um solche Funktionen wirksamer zu gestalten, sollten Unternehmen sicherstellen, dass sie über gut ausgestattete Vertrauens- und Sicherheitsteams verfügen, die Meldungen von Nutzenden schnell und zuverlässig bearbeiten können. KI-gestützte Tools könnten diesen Prozess unterstützen, aber die Schnellebigkeit extremistischer Sprache erfordert dennoch eine spezialisierte menschliche Aufsicht und eine angemessene Anzahl von Moderatorinnen und Moderatoren, die die eingegangenen Meldungen bearbeiten können. Derzeit legt jedoch keine große Videospielefirma offen, wie viele menschliche Moderatorinnen und Moderatoren sie beschäftigt.

Online-Plattformen haben eine Reihe von Möglichkeiten, um gegen Extremismus vorzugehen, sei es die Verwarnung von Nutzenden, die gegen Regeln verstoßen, oder eine Stummschaltung dieser Personen innerhalb von Chats, sodass sie keine potenziell extremistischen Nachrichten mehr versenden können. Auch die Sperrung der Nutzenden für einen bestimmten Zeitraum oder gar ein dauerhafter Ausschluss von der Plattform ist eine Option. Die Auswirkungen

jeder dieser Maßnahmen sind noch nicht genau bekannt und einige Studien über von Social-Media-Plattformen verhängte Strafen deuten darauf hin, dass Sperrungen von Nutzenden mit extremistischen Überzeugungen deren Radikalisierung sogar beschleunigen könnte (Ali et al., 2021; Lane et al., 2021). Unternehmen sollten mit der Zivilgesellschaft zusammenarbeiten, um die Auswirkungen verschiedener Arten von Strafmaßnahmen zu untersuchen und sicherzustellen, dass das von ihnen gewählte Bestrafungssystem für Spielende mit extremistischen Tendenzen auch tatsächlich zur Prävention und Bekämpfung von Extremismus beiträgt.

Außerdem sollten sich die Unternehmen nicht nur auf eine reaktive Moderation verlassen. Viele setzen bereits auf eine proaktive Moderation, um extremistisches Verhalten zu erkennen und zu bekämpfen, *bevor* es sich auf die Nutzenden auswirkt. Dazu stehen immer mehr fortschrittliche Technologien zur Verfügung und einige Firmen nutzen diese digitalen Tools, um ihre Spielenden proaktiv zu schützen (Sugarman & Olinyk, o.D.). So haben beispielsweise Spielehersteller wie Activision Blizzard, Rockstar Games und Virtex Entertainment eine KI-gestützte Sprach-Chat-Moderation eingesetzt, um toxische Äußerungen in Echtzeit zu erkennen (Modulate, o.D.). Dies ist jedoch nach wie vor eine Ausnahme.

### Gemeinsames Engagement

Die Bemühungen der Spieleunternehmen, gegen Extremismus vorzugehen, wären effektiver, wenn sie gemeinsam agieren würden. Extremistinnen und Extremisten nutzen in der Regel nicht nur ein Game oder eine Plattform für ihre Zwecke. Sie streuen ihre Aktivitäten über verschiedene Plattformen, nicht nur, um sich gegen mögliche Eingriffe durch die Moderation abzusichern, sondern auch, um die Stärken (oder Schwächen) der Plattformen gegeneinander auszuspielen. Eine wirksame Abschreckungsstrategie erfordert daher gemeinsame Standards der Spielehersteller zur Identifizierung, Analyse und Eindämmung extremistischer Ausnutzung von Gaming-Räumen.

Drei bestehende branchenübergreifende und von mehreren Interessengruppen getragene Zusammenschlüsse bieten eine Grundlage für eine effektivere Zusammenarbeit. Das Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) ist eine von der Industrie geführte Initiative, die die Zusammenarbeit zwischen ihren Mitgliedsunternehmen fördert, Forschungen vorantreibt und das gesammelte Wissen mit kleineren Plattformen teilt. Derzeit sind nur vier der 22 Mitglieder des GIFCT ▶ [Gaming-nahe Plattformen](#). Die Thriving in Games Group (TIGG,

ehemals Fair Play Alliance, FPA), ein Zusammenschluss von über 200 Spieleunternehmen, konzentriert sich auf die Ausarbeitung empfehlenswerter Methoden zur Bekämpfung von Extremismus, legt jedoch keine Industriestandards fest oder setzt sich für eine Gesetzgebung ein (Thriving in Games Group, o.D.). Der Christchurch Call, der nach dem rechtsextremen Anschlag auf zwei Moscheen in Christchurch, Neuseeland, ins Leben gerufen wurde, ist ein Forum, in dem sich Regierungen, Technologieunternehmen und zivilgesellschaftliche Organisationen über Strategien zur Bekämpfung terroristischer und gewalttätiger extremistischer Inhalte im Internet austauschen können (Christchurch Call, o.D.).

All diese Organisationen könnten ihren Einfluss deutlich erhöhen, wenn sie zusammenarbeiten und sich auf klar definierte Ziele mit messbaren Erfolgen und konkreten Maßnahmen konzentrieren würden. Um die Wirksamkeit des GIFCT zu verbessern, müssten sich zudem mehr Spielehersteller den gemeinsamen Bemühungen zur Bekämpfung von Extremismus anschließen. Gleichzeitig sollte das GIFCT seine Glaubwürdigkeit als branchenübergreifende Initiative stärken, indem es bewährte Praktiken in klare und detaillierte Standards überführt, die es ermöglichen, Mitgliedsunternehmen zu bewerten und öffentlich zur Verantwortung zu ziehen. Der Christchurch Call könnte zu diesen Bemühungen beitragen, indem er Regierungen dazu ermutigt, Gesetze zu verabschieden, die Anreize schaffen, auf bewährte Verfahren der Industrie im Kampf gegen Extremismus zurückzugreifen und dabei gleichzeitig die Grundrechte zu wahren (Christchurch Call, 2023).

## Die Notwendigkeit gesetzlicher Regulierungen

Unternehmen werden bereits zu freiwilligen Bemühungen zur Bekämpfung von Extremismus ermutigt und sollten in diesem Bereich auch weiterhin unterstützt werden. Aber die Videospielindustrie braucht darüber hinaus auch eigene gesetzliche Rahmenbedingungen (► 7 | **Rechtliche Vorgaben**). Bereits vorhandene Vorschriften gelten bislang nicht für die meisten Videospielunternehmen. Dieser Umstand spiegelt die mangelnde Aufmerksamkeit der politischen Entscheidungsträger/-innen für den Videospiel-Sektor wider.

### Der Digital Service Act der EU

Der Digital Service Act (DSA), der 2024 vollständig in Kraft trat, stellt neue Anforderungen an digitale Plattformen. Diese umfassen die Verpflichtung, Meldefunktionen und Maßnahmen gegen illegale Inhalte wie Gewaltaufrufe,

Hassrede und andere extremistische Aussagen auf den Plattformen anzubieten (Regulation 2065/2022, Artikel 16). Sehr große Online-Plattformen, bzw. solche mit einer durchschnittlichen monatlichen Zahl von über 45 Millionen Nutzenden innerhalb der EU müssen außerdem systemische Risikobewertungen durchführen, unter anderem in Bezug auf illegale Inhalte, Bürgerrechte und den Schutz von Minderjährigen (Regulation 2065/2022, Artikel 34).

Diese Verpflichtungen würden für Online-Spieleunternehmen einen starken Anreiz darstellen, Extremismus auf ihren Plattformen zu bekämpfen. Allerdings definiert der DSA den Begriff ›Online-Plattform‹ so eng, dass die meisten Online-Games wahrscheinlich nicht von den Richtlinien betroffen sein werden (Verordnung 2065/2022, Artikel 3(i)). Ob der DSA Auswirkungen auf die Videospiele-Industrie haben wird, wird davon abhängen, ob die Behörden Multiplayer-Online-Spiele als öffentliche soziale Plattformen einstufen (Sas, 2024).

Angesichts dieser Unsicherheiten sollten die EU und ihre Mitgliedsstaaten alternative Regulierungsmaßnahmen in Betracht ziehen. So könnte beispielsweise erwogen werden, die Entscheidung des EU-Parlaments zum Verbraucherschutz bei Online-Videospielen (Resolution (2022/2014(INI))) in geltendes Recht zu überführen. Die Mitgliedstaaten könnten auch dem Beispiel der niederländischen Vollzugsbehörden folgen und bei Verstößen von Videospielefirmen gegen bestehende Sicherheits- und Datenschutzgesetze die entsprechenden Strafmaßnahmen verhängen (Bierling, 2024).

### Der Kids Online Safety and Privacy Act der USA

In den USA wird mit dem geplanten Kids Online Safety and Privacy Act (KOSPA) erstmals ein umfassender Versuch unternommen, Online-Plattformen zu regulieren. Im Gegensatz zum DSA bezieht der KOSPA Videospiele ausdrücklich in seinen Geltungsbereich mit ein. Wenn der Gesetzentwurf vom Repräsentantenhaus verabschiedet und dann in ein Gesetz umgewandelt wird, würde er Anbieter von Online-Spielen dazu verpflichten, bei der Erstellung oder Umsetzung von Design-Elementen, die zu psychischen oder physischen Schäden bei Minderjährigen führen könnten, angemessene Sorgfalt walten zu lassen. Da identitätsbasierte Belästigung eine der Hauptformen ist, in der Extremismus in digitalen Spielen zum Ausdruck kommt und die psychische Gesundheit von Kindern beeinträchtigt (Anti-Defamation League, 2024a; Anti-Defamation League, 2024b; Anti-Defamation League, 2022), würde diese Gesetzgebung Videospielefirmen, von denen viele in den USA ansässig sind, dazu anregen, sich mit extremistischen Ideologien und Verhaltensweisen auseinanderzusetzen.

Darüber hinaus würde das Gesetz Unternehmen dazu zwingen, Daten mit externen Forschenden zu teilen – ein wesentlicher Schritt, um die Verbreitung und Arten von Extremismus in Gaming-Räumen in Zukunft besser zu verstehen.

## Fazit

In den letzten Jahren konnten Fortschritte bei der Bekämpfung von Extremismus in Gaming-Räumen erzielt werden. Einige Akteurinnen und Akteure der Branche setzen sich für das Prinzip der *Safety by Design* ein, aktualisieren ihre Verhaltensrichtlinien, überarbeiten ihre Systeme zur Durchsetzung der Richtlinien und schließen sich Vereinigungen mit branchenübergreifenden Interessengruppen an. Es besteht jedoch noch Raum für mutigere Maßnahmen, stärkere Verpflichtungen und eine konsequentere Übernahme von Verantwortung. In dieser Hinsicht können gesetzliche/staatliche Regulierungen eine wichtige Rolle spielen. Um dies zu erreichen, müssen Behörden, die sich mit Online-Risiken befassen, ihr Bewusstsein und ihre Aufmerksamkeit für Gaming-Plattformen schärfen.

## Referenzen

- Activision Publishing. (2022). A commitment to our community. *Call of Duty*. <https://www.callofduty.com/blog/2022/09/call-of-duty-franchise-anti-toxicity-code-of-conduct-community-update>.
- Ali, S., Saeed, M. H., Aldreabi, E., Blackburn, J., De Cristofaro, E., Zannettou, S. & Stringhini, G. (2021). Understanding the effect of deplatforming on social networks. *13th ACM Web Science Conference 2021*.
- Anti-Defamation League. (2022). *Hate is no game: Hate and harassment in online games 2022*. <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2022>.
- Anti-Defamation League. (2024a). *Hate is no game: Hate and harassment in online games 2023*. <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>.
- Anti-Defamation League. (2024b). *Bias and hate in online games*. <https://www.adl.org/resources/tools-and-strategies/bias-and-hate-online-games>.
- Bierling, S. (2024). ACM imposes fine on Epic for unfair commercial practices aimed at children in fortnite game. *Authority for Consumers and Markets*. <https://www.acm.nl/en/publications/acm-imposes-fine-epic-unfair-commercial-practices-aimed-children-fortnite-game>.
- Christchurch Call. (o. D.). *Home*. <https://www.christchurchcall.com/>.
- Christchurch Call. (2023). *2023 Issues Brief*. <https://www.christchurchcall.org/content/files/2024/06/Leaders-Summit-2023-Background-paper-Issues-Brief.pdf>.
- Dadafshar, S., & Chang, B. (2021). Valorant systems health series – voice and chat toxicity. *VALORANT*. <https://playvalorant.com/en-us/news/dev/valorant-systems-health-series-voice-and-chat-toxicity/>.

- Davis, J. (2020). Can we design safety into games from the beginning? *Medium*. <https://medium.com/spectrum-labs/can-we-design-safety-into-games-from-the-beginning-8d4c955ed727>.
- Epic Games. (2017). *Fortnite*. Epic Games. Verschiedene Plattformen.
- Epic Games. (2024). *Epic Games – Community Rules*. Fortnite. <https://www.epicgames.com/site/en-US/community-rules?lang=en-US>.
- Grace, T. D., Larson, I. & Salen, K. (2022). Policies of misconduct: A content analysis of codes of conduct for online multiplayer games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1–23.
- Heller, B. (2020). Reimagining reality: Human rights and immersive technology. *Carr Center Discussion Paper Series*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4563877>.
- Infinity Ward. (2003). *Call of Duty*. Activision. Verschiedene Plattformen.
- Lane, J. E., McCaffree, K. & Shults, F. L. (2021). Is radicalization reinforced by social media censorship? *ArXiv*. <https://arxiv.org/pdf/2103.12842>.
- Matias, J. N. (2019). Preventing harassment and increasing group participation through social norms in 2,190 online science discussions. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(20), 9785–9789.
- Minecraft. (o. D.). Community standards. *Minecraft*. <https://www.minecraft.net/en-us/community-standards#:~:text=To%20keep%20the%20Minecraft%20community%20welcoming%20and%20inclusive%20for%20everyone,%2C%20fraud%2C%20or%20threatening%20others>.
- Modulate. (o. D.). *ToxMod: Proactive, voice-native moderation for games*. <https://www.modulate.ai/tox-mod>.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft*. Mojang Studios. Verschiedene Plattformen.
- Olaizola Rosenblat, M. (2023). *Gaming the system: How extremists exploit gaming sites and what can be done to counter them*. NYU Stern Center for Business & Human Rights. <https://bhr.stern.nyu.edu/publication/gaming-the-system-how-extremists-exploit-gaming-sites-and-what-can-be-done-to-counter-them/>.
- Riot Games. (2009). *League of Legends*. Riot Games. PC.
- Riot Games. (2022a). An update on player dynamics. *Riot Games*. <https://www.riotgames.com/en/news/an-update-on-player-dynamics>.
- Riot Games. (2022b). Being multi-minded: How player dynamics designers think. *Riot Games*. <https://www.riotgames.com/en/news/being-multi-minded-how-player-dynamics-designers-think>.
- Riot Games. (n. d.). League of Legends code of conduct. *League of Legends*. <https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/league-of-legends-code-of-conduct/>.
- Roblox. (2023). Transparency report. *Roblox*. [https://corp.roblox.com/wp-content/assets/pdfs/Roblox\\_CA\\_AB\\_587\\_Transparency\\_Report.pdf](https://corp.roblox.com/wp-content/assets/pdfs/Roblox_CA_AB_587_Transparency_Report.pdf).
- Sas, M. (2024). Online games in the Crosshair: is the DSA protecting players? – part 2. *CitiP blog*. <https://www.law.kuleuven.be/citip/blog/online-games-in-the-crosshair-is-the-dsa-protecting-players-part-2/>.
- Sugarman, E. & Olinyk, S. (o. D.). *Trust & safety market research report*. Duco. <https://duco-public-static-assets.s3.amazonaws.com/Duco+TnS+MRR-+FINAL.pdf>.
- Thriving in Games Group. (o. D.). *Fair play alliance*. <https://thrivinggames.org/>.

Thriving in Games Group. (o. D.). *Digital Thriving Playbook*. <https://digitalthrivingplaybook.org/method/creating-safer-spaces-for-provocative-conversations/>.

Totilo, S. (2023). Exclusive: U.S. rep mulls legislative action to press games industry on extremism. <https://www.axios.com/2023/03/02/lori-trahan-games-industry-online-extremism-congress>.

Xbox. (o. D.). *Transparency report*. [https://assets.xboxservices.com/assets/a2/6e/a26ec425-53a3-41c9-ba17-6fb9def2bc83.pdf?n=XboxTransparencyReport\\_H1\\_2023\\_v5.0\\_RC4.pdf](https://assets.xboxservices.com/assets/a2/6e/a26ec425-53a3-41c9-ba17-6fb9def2bc83.pdf?n=XboxTransparencyReport_H1_2023_v5.0_RC4.pdf).

# Projektvorstellungen



Linda Schlegel

# 31 Extremism and Gaming Research Network (EGRN)

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

EGRN bringt über 150 Mitglieder aus den Bereichen Forschung und Politik, aus Ministerien und der Tech- und Gaming-Industrie, aus Polizei- und Sicherheitsbehörden und internationalen Organisationen wie den Vereinten Nationen sowie zivilgesellschaftliche Akteure aus allen Regionen der Welt zusammen. In monatlichen digitalen Treffen diskutieren wir wichtige Themen im Bereich Gaming und Extremismus.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

EGRN ist auf vier Säulen aufgebaut: Austausch, Forschung, Training und Intervention. Das Netzwerk möchte allen relevanten Stakeholdern neue Forschungsergebnisse und aktuelle Trends schnell und niedrigschwellig zur Verfügung stellen, einen geschützten Raum für Diskussionen schaffen, die Forschung zu extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich vorantreiben und neueste Erkenntnisse direkt in Weiterbildungsangebote sowie Präventions- und Interventionsansätze einfließen lassen.

**Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?**

Extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich sind ganz klar ein globales Phänomen und es bedarf internationaler Kooperation, um dieser neuen Gefahr adäquat entgegenzutreten. Dabei sollte Gaming nicht ausschließlich als Problemfeld betrachtet werden. Die vielen positiven Nutzungsmöglichkeiten digitaler Gaming-Räume sollten als Chance für digitale Extremismusprävention verstanden werden.

### **Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?**

Es gibt inzwischen viele gute Ideen für Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug, doch es braucht mutige Praktiker/-innen, die diese Ideen umsetzen wollen. Wir würden uns wünschen, dass Gaming noch mehr in die Präventionsarbeit integriert wird und sind immer offen für Fragen oder Beratungswünsche diesbezüglich.

### **Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?**

[www.extremismandgaming.org/](http://www.extremismandgaming.org/)



## 32 GameD

### Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?

Das Projekt »Gaming for Democracy in the Context of Contemporary Forms of Extremism« (GameD) hat in Zusammenarbeit mit Jugendlichen das Handy-spiel *Hate Hunters* entwickelt, um Extremismus und Hassrede spielerisch entgegenzuwirken. Dieses 2D-Jump-’n’-Run versucht Grundkenntnisse zu diesen Themen durch Metaphern zu vermitteln und die Spieler\*innen zu einem aktiven Auftreten gegen Hass im Netz zu motivieren.

### Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?

Videospiele, eine der populärsten Freizeitaktivitäten unter Jugendlichen, werden längst von extremistischen Akteuren für die Verbreitung ideologischer Botschaften genutzt. Vergleichbare Maßnahmen wie [► Serious Games](#) in der Extremismusprävention hinken bisher hinterher. GameD soll diese Lücke füllen und den Gaming-Bereich nicht den Extremist\*innen überlassen, indem das Projekt Unterhaltung und politische Bildung kombiniert.

### Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?

Selbst im Zeitalter von Games mit Multi-Millionen-Budgets können Jugendliche durch einfache Serious Games mit Retro-Optik begeistert und zum Nachdenken bewegt werden. Um mit populären bzw. extremistischen Unterhaltungsspielen konkurrieren zu können, muss jedoch der Spaß-Faktor im Vordergrund stehen.

### Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?

Jugendliche sollen bei der Entwicklung von Präventionsmaßnahmen nicht bloß als Zielgruppe, sondern als aktive Mitentwickler\*innen einbezogen werden. Zudem sollten Spiele nicht nur als Freizeitaktivität, sondern als wertvolles Werkzeug für die Bildungsarbeit betrachtet werden. So können mit Serious Games Diskussionen über schwierige Themen wie Hassrede und Extremismus angestoßen werden.

Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

<https://www.scenor.at/gamed>

[hello@scenor.at](mailto:hello@scenor.at)



**GAME D**

Felix Zimmermann

# 33 Game-Entwicklung für das Projekt »Demokratieraum«

## »Die Landshut in Friedrichshafen«

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

Die bpb erhielt Ende 2020 vom Deutschen Bundestag den Auftrag, die 1977 von Terroristen entführte Lufthansa-Maschine »Landshut« öffentlich zugänglich zu machen und in Bildungskontexte einzubinden. Neben dem »Demokratieraum« in Friedrichshafen erarbeitet die bpb ein ortsunabhängiges Bildungspaket, zu dem auch ein Game zählt. Bis Ende 2026 wird ein historisches Krisensimulationsspiel vom Berliner Entwicklungsstudio »Paintbucket Games« umgesetzt.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

Das Projekt stellt mit einem Volumen von 400 000 Euro ein in diesem Umfang im deutschsprachigen Raum bisher einmaliges Unterfangen der historisch-politischen Bildung mit Hilfe von Games dar. Das historische Krisensimulationsspiel soll die Geschehnisse in der Bundesrepublik der 1970er-Jahre aus Perspektive der Sicherheitsbehörden aufgreifen und Fragen nach den ethischen und rechtlichen Dimensionen staatlicher Sicherheitsmaßnahmen in einer liberalen Gesellschaft in Krisenzeiten aufwerfen. Dabei soll der spielerische Reiz mit einem Vermittlungsziel derart in Einklang gebracht werden, dass das Spiel auch über enge Lehr- und Lernkontexte hinaus wahrgenommen und gespielt werden kann.

### Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?

»Paintbucket Games« setzte sich in einem mehrstufigen Vergabeverfahren, in dem neben Grob- und Feinkonzepten auch ein spielbarer Prototyp eingereicht werden musste, gegen 40 weitere Studios durch. Diese große Resonanz auf die Ausschreibung und die hohe Qualität der Einreichungen zeigt, dass Game-Entwicklungsstudios ein großes Interesse daran haben, auf kreative, innovative Art und Weise einen spielerischen Ansatz mit Aspekten politischer Bildung zu verbinden.

### Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?

Die große Resonanz zeigt, dass es eine Offenheit in der Games-Branche für die Arbeit in der historisch-politischen Bildung gibt. Öffentliche Einrichtungen und Träger/-innen der politischen Bildung sollten die Zusammenarbeit mit Game-Entwicklungsstudios suchen, um innovative Bildungsformate gemeinsam zu entwickeln. Sicherlich benötigt es hierfür entsprechende (finanzielle) Rahmenbedingungen, wichtig ist es aber auch, Game-Ideen in einem offenen, kreativen Prozess zu entwickeln und keine Angst vor unterhaltenden Spielmechaniken zu haben.

### Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

[bpb.de/games](http://bpb.de/games), [info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)



## 34 GAME:IN e.V.

### Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?

2022 gründete sich GAME:IN e.V. als Community von Personen und Unternehmen der deutschen Games-Branche, um aktiv gegen Sexismus vorzugehen und die Branche zu einem sicheren und inklusiven Ort für alle zu machen.

### Welche Ziele verfolgt das Projekt?

Eine der ersten Maßnahmen war die Veröffentlichung eines Manifests, das Unternehmen die Möglichkeit gibt, sich klar gegen Sexismus zu positionieren. Unterzeichnende Firmen durchlaufen individuelle Prüfungen, um sicherzustellen, dass sie den Werten des Manifests entsprechen. Zudem veröffentlichte GAME:IN eine *Safer Space Policy* und einen Guide, um Veranstaltungen sicherer zu gestalten.

Die Speaker\*innen-Datenbank hilft, FLINTA\*-Personen auf Podien, bei Talks und in Panels besser zu repräsentieren. Als eigene Veranstaltungsreihe findet TALK:IN mit wechselnden Themenschwerpunkten in verschiedenen deutschen Städten statt. 2023 führte GAME:IN erstmals eine deutschlandweite Umfrage durch, um den Stand von Gleichberechtigung und Diversität in der Branche zu erheben. Betroffene von unangemessenem Verhalten können sich zudem über ein digitales Formular an den Verein wenden, wenn sie Unterstützung benötigen.

### Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen?

Seit der Gründung wenden sich immer mehr Veranstalter\*innen aus ganz Deutschland an den Verein, um sich zu Safer Spaces, zum Umgang mit Sexismus und zu konkreten Fällen beraten zu lassen. Das steigende Interesse zeigt, dass ein Umschwung in der Branche stattfindet und das Thema zunehmend an Bedeutung gewinnt.

### Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?

Auch jede\*r Einzelne kann gegen Sexismus im Alltag aktiv werden, indem er oder sie Stellung bezieht. Je größer solche Initiativen werden, desto mehr Menschen teilen diese Inhalte – sei es in sozialen Medien oder im direkten Gespräch, wodurch das Thema mehr Aufmerksamkeit erhält.

### Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

[www.gamein.fyi](http://www.gamein.fyi), [info@gamein.fyi](mailto:info@gamein.fyi)

The logo for GAME:IN features the word "GAME" in a bold, black, sans-serif font, followed by a colon ":" and the word "IN" in a bold, orange, sans-serif font.

# 35 Gaming und Rechtsextremismus – E-Learning-Plattform

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

Die Projektergebnisse umfassen eine E-Learning-Plattform mit einem Selbstlernangebot für pädagogische Fachkräfte sowie Materialien für die Arbeit mit Jugendlichen. Interessierte können in dem kostenlosen Selbstlernkurs ihr Wissen über Gaming und Rechtsextremismus sowie dessen Verbindungen zu Antifeminismus und Misogynie erweitern und ihre Handlungskompetenzen ausbauen.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

Gaming gehört für einen großen Teil der Kinder und (jungen) Erwachsenen zum Alltag, dennoch haben viele pädagogische Fachkräfte kaum Bezugspunkte dazu und befassen sich daher teils wenig mit den Inhalten auf Spieleplattformen. Mit unserem Kurs haben wir ein jederzeit verfügbares Bildungsangebot entwickelt, das niedrigschwellig in die Lebenswelt Gaming einführt.

**Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?**

Gaming ist vielfältig. Es war sehr bereichernd – neben der Auseinandersetzung mit den Problemen – immer wieder Akteur\*innen zu treffen, die sich für demokratische, diskriminierungssensible Gaming-Räume einsetzen.

**Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?**

Wichtig ist, trotz der Vereinnahmungsversuche durch Rechtsextreme die Vielfalt von Gaming und Gaming-Communitys im Blick zu behalten und aufzugreifen. Außerdem möchten wir Mut machen, Gaming in der Bildungsarbeit

zu thematisieren; dafür muss man nicht über Jahrzehnte selbst gespielt haben, oft reicht für den ersten Einstieg auch ein offenes Ohr gegenüber den Erfahrungen der Jugendlichen.

**Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?**

[www.elearning-vpn.digital](http://www.elearning-vpn.digital), [www.gaming-rechtsextremismus.de](http://www.gaming-rechtsextremismus.de),  
[elearning@violence-prevention-network.de](mailto:elearning@violence-prevention-network.de)



# 36 Hidden Codes – Mobile Game zur Radikalisierungs- prävention

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

Radikalisierung geschieht heute vor allem online. In Chats, Live-Videos und Storys zirkulieren politische Codes und Verschwörungsmythen, die häufig nicht direkt als solche zu erkennen sind. Das Mobile Game *Hidden Codes* der Bildungsstätte Anne Frank setzt hier an und hilft Jugendlichen dabei, Anzeichen von z. B. rechtsextremer oder islamistischer Radikalisierung im Netz zu erkennen.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

Das Spiel ist wie eine gängige Social-Media-App aufgebaut. Die User\*innen können Profile durchstöbern, Stories ansehen und Beiträge liken. Dabei lernen sie, wie radikale Gruppen Medien nutzen, um für ihre Zwecke zu mobilisieren und neue Anhänger\*innen zu gewinnen. Sie werden zudem für daran gekoppelte Ungleichwertigkeitsideologien wie z. B. Antisemitismus und antimuslimischen Rassismus sensibilisiert und in ihrer Kompetenz im Umgang mit sozialen Medien geschult.

*Hidden Codes* wurde explizit für den Schulunterricht entwickelt und setzt sich aus fünf Episoden zusammen, die sich unterschiedlichen Schwerpunkten widmen. Das Spiel wurde mehrfach preisgekrönt und kann kostenfrei in den gängigen App-Stores heruntergeladen werden. Seit Januar 2025 gibt es über die Plattform [www.fobizz.com](http://www.fobizz.com) Fortbildungen für Multiplikator\*innen.

### Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?

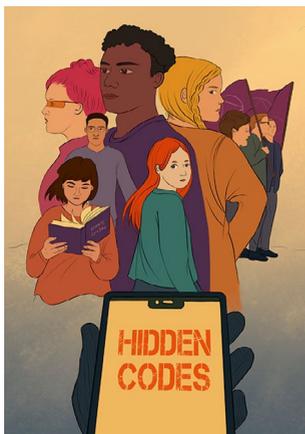
Das Einbinden von Games in den pädagogischen Raum, gerade in den Schulkontext, sorgt bei vielen Jugendlichen für eine höhere Bereitschaft, sich mit komplexen Themen wie z.B. Rechtsextremismus auseinanderzusetzen.

### Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?

Der Bedarf ist groß. Somit ist es dringend erforderlich, dass immer mehr Bildungsträger ihre Komfortzone verlassen, innovative Projekte vorantreiben und Gaming als Instrument der politischen Bildung und Demokratieförderung begreifen und nutzen.

### Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

[www.hidden-codes.de](http://www.hidden-codes.de), [www.bs-anne-frank.de](http://www.bs-anne-frank.de).



Pascal Marc Wagner

# 37 Keinen Pixel dem Faschismus!

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

»Keinen Pixel dem Faschismus!« ist eine Initiative von Webseiten, Medienschaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielkultur, die sich durch antifaschistische Arbeit für ein inklusives Klima in ihren Communitys starkmachen. Wir arbeiten ehrenamtlich als Anlaufstelle zum Thema Rechtsradikalismus im Gaming-Bereich und stehen Spieler\*innen, Community-Manager\*innen und Redakteur\*innen mit Ansprechpartner\*innen, Informationen und Lösungsansätzen zur Seite.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

»Keinen Pixel dem Faschismus!« möchte ein Gegengewicht zum toxischen Teil der Computerspielszene bilden. Außerdem schließt es eine Informationslücke der Öffentlichkeit durch Recherchen über Gaming- und Online-Communities, zuletzt etwa über rechtsextreme Spielestudios, Misogynie in der Streaming-Szene und die Hasskampagne [► GamerGate](#).

**Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?**

In der Medienöffentlichkeit ist der Bedarf an Informationen über den Einfluss rechtsextremer Organisationen im Gaming stark. Das zeigen uns sowohl Medienanfragen als auch das Echo auf unsere Recherchen.

**Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?**

Online-Spaces und Games sind nicht weniger real als physische. Kinder und Jugendliche kommen durch Games und deren Communitys oft mit politischen oder historischen Kontexten in einer Art in Kontakt, die ihr Interesse weckt. Rechtsextreme wissen das zu nutzen und fangen oft klein an, zum Beispiel

durch frauenfeindliche ► [Memes](#). Das ist ein Einfallstor, über das es sich zu sprechen lohnt.

Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

[team@keinenpixel.de](mailto:team@keinenpixel.de)

Ein Besuch unserer Webseite [keinenpixel.de](http://keinenpixel.de) lohnt sich außerdem immer, um aktuelle Recherchen zu finden oder auf unser öffentliches Glossar der Online-Begriffe zurückzugreifen.



# 38 Let's Remember! Erinnerungskultur mit Games vor Ort

## Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?

Das auf eine Laufzeit von zwei Jahren ausgelegte Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur erprobte in Kooperation mit Museen, Gedenkstätten und kulturellen Begegnungsorten den Einsatz von Games im Kontext digitaler Erinnerungskultur in Form von Fortbildungen, Workshops und Publikumsveranstaltungen vor Ort. Es wurde im Rahmen der Bildungsagenda NS-Unrecht von der Stiftung Erinnerung, Verantwortung und Zukunft (EVZ) sowie vom Bundesministerium für Finanzen gefördert.

## Welche Ziele verfolgte das Projekt? Welchen Bedarf sollte es erfüllen?

In den Projektjahren 2023 und 2024 war das Vorhaben an mehr als acht Lern- und Gedenkorten zu Gast, um Mitarbeiter/-innen für die Spielekultur und den Einsatz von Games in der erinnerungskulturellen Arbeit zu sensibilisieren, Game-Design-Workshops mit Schüler/-innen durchzuführen und zusammen mit Expert/-innen digitale Spiele vor Publikum zu erproben und diskutieren. Damit wollte das Projekt zu einer modernen, zielgruppengerechten Erinnerungskultur zum NS-Unrecht beitragen.

## Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?

Das Projekt konnte aufzeigen, dass unter den Mitarbeiter/-innen von Lern- und Gedenkorten große Offenheit für die Auseinandersetzung mit und den Einsatz von Games in der historisch-politischen Bildung besteht und insbesondere Workshops mit Schulklassen die Potenziale digitaler Spiele verdeutlichen. In der praktischen Beschäftigung mit Games reflektieren die Schüler/-innen

historische Handlungsspielräume, setzen sich mit Entscheidungsverantwortung auseinander und lernen Akteur/-innen und Ereignisse der NS-Geschichte spielerisch kennen.

### **Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?**

Die eigene praktische Auseinandersetzung mit digitalen Spielen ist der effektivste Weg, um die Potenziale von Games in der historisch-politischen Bildung kennenzulernen. Orientierung und Anregungen dazu bietet die Datenbank »Games und Erinnerungskultur« mit relevanten Titeln sowie das Themenportal »Games – Erinnerung – Kultur«, ein neues digitales Angebot der Stiftung Digitale Spielekultur zur inhaltlichen Vertiefung und Multiplizierung der Projektergebnisse.

### **Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?**

Weitere Informationen, alle entstandenen Materialien sowie Kontaktmöglichkeiten sind auf der Projekt-Website zu finden: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/lets-remember/>.



Felix Zimmermann

# 39 Masterclass Game-Entwicklung

Rechtsextremismus erkennen,  
Menschenfeindlichkeit entgegentreten

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

Die Masterclass ist eine praxisorientierte Fortbildungsreihe für alle Personen im Bereich Game-Entwicklung, unabhängig von Rolle und Erfahrung. Sie vermittelt interessierten Game-Entwicklerinnen und -entwicklern alles, was sie über Rechtsextremismus wissen müssen, wie er sich im Gaming und angrenzenden Online-Räumen ausbreiten kann und was sie tun können, um aktiv zu werden gegen strukturelle Diskriminierung, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und Rechtsextremismus.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

Mit der Masterclass erprobt die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb ein Fortbildungsformat, das sich spezifisch an Game-Entwickler/-innen richtet – eine Zielgruppe, die in der politischen Bildung bisher kaum mitgedacht wird, obwohl Entwickler/-innen reichweitenstarke Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sein können, die über ihre Games und Communitys Tausende Menschen erreichen. Die Masterclass soll Game-Entwickler/-innen dazu befähigen, eine wichtige Rolle im Einsatz für widerstandsfähige, inklusive und demokratiestärkende **Games-Kulturen** einzunehmen.

**Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?**

Die teilnehmenden Game-Entwickler/-innen haben sich als äußerst aufgeschlossen, diskussionsfreudig und interessiert erwiesen. Es hat sich bewährt, viel Raum für Diskussionen und Fragen zu lassen und theoretischen Input eng

mit praktischen Handreichungen zu verzahnen. Insgesamt scheint es unter Game-Entwicklerinnen und -entwicklern erheblichen Informations- und Fortbildungsbedarf in Bezug auf Rechtsextremismus, Menschenfeindlichkeit und Diskriminierung im Gaming zu geben, der mit weiteren politischen Bildungsformaten gedeckt werden sollte.

### Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?

Das Potenzial, Game-Entwickler/-innen mit politischen Bildungsformaten zu erreichen und so für Anliegen der politischen Bildung zu gewinnen, ist erheblich. Praktiker/-innen sollten früh, d.h. schon in der Konzeptionierung ihrer Formate, den Kontakt zur Zielgruppe suchen. Gerade in der ► **Indie**-Szene finden sich viele Entwickler/-innen, die sich politisch engagieren und Verantwortung in der Gesellschaft mit ihren Games und Communitys übernehmen möchten. Die Herausforderung liegt darin, Formate so zu konzipieren, dass sie den spezifischen Bedarfen der Zielgruppe gerecht werden und einen klaren Mehrwert für den Arbeitsalltag der Entwickler/-innen bieten.

### Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

[bpb.de/games](http://bpb.de/games), [info@bpb.de](mailto:info@bpb.de)



Mick Prinz

# 40 Net Citizens / Good Gaming Support

**Wie lassen sich die Projekte in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

Das vom Land Berlin geförderte Projekt Net Citizens verfolgt als primäres Ziel die Medienkompetenzstärkung von jungen Erwachsenen. Dafür sollen vor allem Contentschaffende aus Gaming-Communitys zu Demokratie-Influencer\*innen weitergebildet werden und als Multiplikator\*innen über neue Trends und Strategien der extremen Rechten informieren. Good Gaming Support (GGS) hingegen ist eine Beratungsstelle für Betroffene von Hass im Gaming.

**Welche Ziele verfolgen die Projekte? Welche Bedarfe sollen sie erfüllen?**

Contentschaffende dienen ihren heterogenen Communitys oft als Vorbild und prägen Meinungsbildung und Werteverständnis ihrer Zuschauenden. Viele Influencer\*innen sind jedoch überfragt, wenn politische Einordnungen gefordert werden oder wenn über einen zielgerichteten Umgang mit Hass und Hetze im Netz debattiert wird. Primäres Ziel des Projektes ist es daher, Influencer\*innen weiterzubilden. Auf der Beratungshomepage von GGS gibt es hierfür hilfreiche Dossiers und Unterstützungsangebote.

**Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?**

Net Citizens und GGS bauen auf den Erkenntnissen des Projektes »Good Gaming – Well Played Democracy« auf, das von 2020–2024 zum Themenfeld Gaming und Rechtsextremismus gearbeitet hat. Dabei wurde ersichtlich, dass Contentschaffende häufig nicht wissen, wie die eigene Reichweitenverantwortung effektiv genutzt werden kann, um Diskriminierung und hasserfüllten Inhalten effektiv zu begegnen. Net Citizens setzt hier an und versucht, gemeinsam mit Influencer\*innen Bedarfe zu analysieren und bestmöglich als Multiplikator\*innen für demokratische Werte in Gaming-Räumen einzustehen.

### **Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?**

Zentral für die Arbeit von Net Citizens und GGS ist es, nicht nur über, sondern mit Contentschaffenden auf Twitch, Instagram und Youtube zu sprechen. Mit Influencer\*innen zu arbeiten, ihre Sorgen, Bedürfnisse und Themen ernst zu nehmen und diese dann einer jüngeren Zielgruppe in schulischen und außerschulischen Bildungseinrichtungen näherzubringen, sorgt für mehr Verständnis und idealerweise für mehr demokratische Partizipation in Gaming-Communitys.

### **Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?**

Net Citizens und GGS sind Projekte der Amadeu Antonio Stiftung.  
<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/digitale-zivilgesellschaft/>



Constantin Winkler, Lars Wiegold, Linda Schlegel,  
Julian Junk

# 41 RadiGaMe

(Radikalisierung auf Gaming-Plattformen  
und Messenger-Diensten)

**Wie lässt sich das Projekt in zwei bis drei Sätzen beschreiben?**

RadiGaMe ist ein Projekt eines disziplinübergreifenden deutschen Forschungsverbundes unter Koordination des Zentrums Technik und Gesellschaft der Technischen Universität Berlin. Das Projekt untersucht Radikalisierungsphänomene auf ▶ [Gaming-nahen Plattformen](#) und erarbeitet neue Ansätze für Präventionsarbeit und Strafverfolgung.

**Welche Ziele verfolgt das Projekt? Welchen Bedarf soll es erfüllen?**

Ziel des Projekts ist es, ein umfassendes Verständnis des Radikalisierungs geschehens auf Gaming-nahen Plattformen und Messenger-Diensten zu erlangen. Die bestehende empirische Forschungslücke soll geschlossen werden, indem Kommunikationsmuster und Radikalisierungsprozesse sowie Präventionsmöglichkeiten umfassenden Analysen unterzogen werden.

**Welche Erkenntnisse habt ihr gewonnen? Was nehmt ihr mit?**

Zum jetzigen Zeitpunkt wurden verschiedene Gaming-nahe Plattformen erkundet und auf radikale Inhalte überprüft. Dabei konnten vor allem antisemitische, rassistische und misogynie Inhalte identifiziert werden – besonders aus rechten Milieus. Insbesondere die in der Forschung bisher wenig beachteten ▶ [Mod-Plattformen](#) fielen dabei auf und werden nun weiteren Analysen unterzogen. Auch umfangreiche ethische und datenschutzrechtliche Überlegungen wurden in diesem Zuge angestellt. Darüber hinaus wurden Interviews mit Akteur\*innen aus Zivilgesellschaft und ziviler Sicherheit durchgeführt.

### Welche Anregungen könnt ihr anderen Praktiker/-innen geben?

Das Verständnis von Radikalisierungsphänomenen innerhalb von Gaming-Räumen erfordert systematische empirische Analysen, die bisher fehlen. Gegenmaßnahmen erfordern eine enge Zusammenarbeit von Forschung, Sicherheitsbehörden, Zivilgesellschaft und Industrie.

### Wie kann man euch/eure Organisation erreichen?

Unter [www.radigame.de](http://www.radigame.de) informieren wir über aktuelle Entwicklungen. Außerdem können wir unter [radigame@prif.org](mailto:radigame@prif.org) per Mail kontaktiert werden.



# Anhang



# Biografien der Autorinnen und Autoren

**Aurelia Brandenburg** hat Geschichte und Digital Humanities studiert und forscht als Doktorandin im Forschungsprojekt »Confoederatio Ludens« an der Hochschule der Künste Bern an der Schnittstelle zwischen Geschichte, Gender Studies und Game Studies.

**Wyn Brodersen** ist Soziologe und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft in Jena. Er forscht zu digitalen Subkulturen, Rechtsextremismus und deren Überschneidung.

**Edmond Y. Chang** ist Dozent für Englisch an der Ohio University. In seiner Forschung befasst er sich mit Rassismus, Gender und Sexualität, queeren Game Studies, Popkultur und amerikanischer Literatur. Außerdem schreibt und designet er Videospiele und ist Redakteur für die Fachzeitschrift »Analog Game Studies« sowie die Website »Gamers With Glasses«.

**Jamina Diel** hat Erziehungswissenschaften und Sozialwissenschaften studiert und gestaltet bei Violence Prevention Network digitale Bildungsangebote zu den Themenfeldern Rechtsextremismus und Verschwörungsdenken.

**Maik Fielitz** ist Konfliktforscher. Am Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft in Jena leitet er den Bereich Digitale Konfliktforschung sowie das Projekt »toneshift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation«. Er forscht zum Zusammenhang von Digitalisierung und Rechtsextremismus.

**Christina Grübler** ist interdisziplinäre\*r Genderforscher\*in und politische\*r Bildner\*in. Christina hat Lehramt (Englisch, Psychologie | B.A.) sowie Gender & Queer Studies (M.A.) studiert und promoviert an der University of California, Santa Barbara in Soziologie. Christinas Forschungsschwerpunkte umfassen rechte Online-Politik, digitale Netzwerke, Popkultur, und soziale Medien.

**Erik Hacker** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter bei SCENOR und Mitautor mehrerer internationaler Datenbanken zum Terrorismus. Er forscht zu extremistischen Szenen im deutschsprachigen Online-Bereich sowie zu globalen Trends im Bereich Jihadismus.

**Matthias Heider** ist Medienwissenschaftler und wissenschaftlicher Mitarbeiter am IDZ-Jena. Dort forscht er zu Rechtsextremismus im Gaming, rechtsextremen Onlinekulturen sowie zur Online-Extremismusprävention in diesen Bereichen.

**Daniel Heinz** ist Diplom-Sozialpädagoge und Medienspielpädagoge (M.A.), Fachbereichsleiter Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW sowie Jugendschutzsachverständiger bei der USK & FSK.

**Christian Huberts** studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim (Diplom). Von 2020 bis 2024 arbeitete er als Projektmanager bei der Stiftung Digitale Spielekultur und leitete dort zuletzt das Projekt »Let's Remember!«.

**Prof. Dr. Julian Junk** ist Leiter der Forschungsgruppe Radikalisierung am PRIF, Teilprojektleiter im Projekt RadiGaMe und Professor für Extremismusforschung an der Hessischen Hochschule für öffentliches Management und Sicherheit.

**Kirsten Kästel** hat einen Master in Medienwissenschaften und über zehn Jahre Erfahrung in der Medien- und Kulturbranche. Sie arbeitet im Customer Success-Team eines Entwicklers für digitales Lernen und unterstützt GAME:IN in Redaktion und Community-Management.

**Rachel Kowert**, PhD, ist eine renommierte Psychologin, die sich auf die sozialen Auswirkungen von Videospiele spezialisiert hat. Sie hat mehrere Bücher zu den Themen Gaming, Mental Health und Extremismus verfasst und ist eine der führenden Expertinnen auf dem Gebiet der Game Studies und der Forschung zu digitaler Kultur.

**Veronika Kracher** forscht und publiziert seit 2015 zu digitaler Misogynie, Online-Radikalisierung, Antifeminismus und Rechtsextremismus. 2020 erschien ihr Buch zur Incel-Community, momentan arbeitet sie an einem Buch zu misogynen Hasskampagnen.

**Dipl.-Sozw. Simon Ledder** ist Medienwissenschaftler und Soziologe in Köln und forscht im Bereich Game Studies mit den Schwerpunkten Disability Studies und Gender Studies aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive.

**Wulf Loh** ist akad. Rat am Ethikzentrum der Universität Tübingen und leitet dort den Forschungsschwerpunkt »Robotik & KI«. Seine Forschungsinteressen liegen im Bereich der Technikethik, der Kritischen Theorie sowie der Politischen Philosophie (Demokratie, Partizipation, Legitimität).

**Emil Lundedal Hammar**, PhD, ist Postdoktorand an der Universität Kopenhagen. Seine Forschungsexpertise liegt an der Schnittstelle zwischen Game Studies, politischer Ökonomie, *critical race theory* und Kulturgedächtnisforschung. Seine Doktorarbeit untersuchte die Frage, wie digitale Spiele, Ethnie, Kolonialismus und politische Ökonomie ineinander verwoben sind, um vorherrschende Interpretationen der Vergangenheit zu verstärken. Seine aktuelle Forschung konzentriert sich auf die skandinavischen Videospieleindustrien und die politische Ökonomie von digitalen Plattformen und der Tech-Industrie.

**Marylin Marx** leitet das Community Management bei der Webedia GmbH, zu der unter anderem drei der größten deutschen Gaming-Magazine, GameStar, GamePro und MeinMMO, gehören. Darüber hinaus hält sie Vorträge zum Thema Hate Speech.

**Alex Newhouse** forscht zu Extremismus, Terrorismus und zur Ausnutzung digitaler Räume, einschließlich Videospiele, durch extremistische Gruppierungen. Er ist derzeit Doktorand im Fach Vergleichende Politikwissenschaft an der University of Colorado Boulder.

**Dr. Joanna Nowotny** ist Literaturwissenschaftlerin und Forscherin im Bereich der Digital- und Meme-Kultur. Sie arbeitet als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Schweizerischen Literaturarchiv und daneben als freischaffende Forscherin, Journalistin und Kulturvermittlerin.

**Mariana Olaizola Rosenblat** ist Politikberaterin für Technologie und Recht am NYU Stern Center for Business and Human Rights. Sie ist die Autorin des Forschungsberichts »Gaming The System: How Extremists Exploit Gaming Sites And What Can Be Done To Counter Them«.

**Alexander Preisinger**, MMag. Dr., ist Senior Lecturer an der Fachdidaktik Geschichte der Universität Wien und war zehn Jahre lang Lehrer. Seit 2020 betreibt er das GameLab ([gamelab.univie.ac.at](http://gamelab.univie.ac.at)) und beforscht die geschichts- und politikdidaktische Verwendung digitaler Spiele.

**Mick Prinz** ist Sozialwissenschaftler mit Schwerpunkt auf das Thema Rechts-extremismus und Gaming. Als Projektleiter in der Amadeu Antonio Stiftung analysiert er demokratische und antidemokratische Entwicklungen in Videospiel-Kontexten.

**Hendrik Puls**, M.A., ist Soziologe und promoviert an der Ruhr-Universität Bochum bei Prof. Dr. Tobias Singelstein über Einzeltäter rechtsterroristischer Gewalt in Deutschland. Er ist Lehrbeauftragter an der Hochschule Bielefeld und in der (berufsbezogenen) Erwachsenenbildung tätig.

**Dr. Linda Schlegel** ist Co-Leiterin des Projekts RadiGaMe am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung sowie wissenschaftliche Mitarbeiterin bei modus/zad. Sie forscht zu Extremismusprävention im Gaming-Bereich und Narrativkampagnen.

**Stephan Schölzel** fand über Umwege zur Sozialen Arbeit (B.A.). Seit 2010 ist er im infocafe Neu-Isenburg tätig und engagiert sich für die Wertschätzung digitaler Spiele in der Medienpädagogik und Spieleforschung.

**Elisabeth Secker** ist seit Januar 2018 Geschäftsführerin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Im Rahmen ihrer Tätigkeit engagiert sie sich als Mitglied im Board der International Age Rating Coalition (IARC) für Alterskennzeichen bei Online-Spielen und Apps.

**Vít Šisler** ist Dozent für Neue Medien an der Karls-Universität in Prag. Seine Forschung konzentriert sich auf Videospiele des Nahen Ostens, Bildungsspiele und Game-Design. Er ist Mitgründer von Charles Games, einem preisgekrönten Independent-Game-Studio.

**Thomas Spies** lebt und arbeitet in Köln. Er ist Dozent, Forscher, Speaker, Organisator der Veranstaltungsreihe Let's Play Critical und Mitherausgeber des Sammelbands Spiel\*Kritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus (transcript).

**Mareike Stürenburg** ist Sozialwissenschaftlerin, arbeitet am Institut für Rechtsextremismusforschung der Universität Tübingen und promoviert dort zu Rechtsextremismus in digitalen Räumen mit Fokus auf Gaming-Communitys.

**Tobias Unterhuber**, Dr. phil., ist Post-Doc für Literatur und Medien an der Universität Innsbruck, wo er auch die Forschungsgruppe Game Studies leitet. Darüber hinaus ist er Herausgeber von PAIDIA – Zeitschrift für Computerspiel-forschung sowie der Zeitschrift für Fantastikforschung.

**Lorenzo von Petersdorff** ist seit Dezember 2019 stellvertretender Geschäftsführer & Legal Counsel der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Seit November 2018 verantwortet er die Leitung des Geschäftsbereichs USK.online. Lorenzo von Petersdorff ist zudem als stellvertretendes Mitglied im Beirat der Stiftung Digitale Spielekultur aktiv.

**Pascal Marc Wagner** ist Anglist, kognitiver und kultureller Linguist, Gründer von Language at Play ([languageatplay.de](http://languageatplay.de)) und Co-Gründer von Keinen Pixel dem Faschismus!.

**Claudia Wallner** ist Research Fellow im Terrorism and Conflict Team beim Royal United Services Institute. Sie forscht zu gewalttätigem (Rechts-)Extremismus, sowohl online als auch offline, und den geschlechtsspezifischen Aspekten der Radikalisierung.

**Céline Wendelgaß** studierte Soziologie und Erziehungswissenschaft in Frankfurt am Main und ist Bildungsreferentin in der Bildungsstätte Anne Frank mit dem Schwerpunkt historisch-politische sowie antisemitismus- und rassismuskritische Bildungsarbeit.

**Lars Wiegold** ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt RadiGaMe des Leibniz-Instituts für Friedens- und Konfliktforschung. Seine Schwerpunkte liegen auf der Erforschung extremistischer Online-Aktivitäten sowie möglichen Präventionsmaßnahmen.

**Jeffrey Wimmer, Dr. phil.,** ist Professor für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt Medienrealität an der Universität Augsburg. Seine Forschungs- und Lehrschwerpunkte liegen in den Bereichen Öffentlichkeit und Partizipation, Mediatisierung und Medienwandel, digitale Spiele und virtuelle Welten.

**Constantin Winkler** ist Sozialwissenschaftler und forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communities digitaler Spiele. Er ist Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt RadiGaMe.

**Leonie Wolf** ist Technical Animator mit über sechs Jahren Berufserfahrung. Nebenbei ist sie freiberuflich als Moderatorin, Speaker und Eventmanagerin tätig. Durch ihre Arbeit bei GAME:IN und FemDevsMeetup fördert sie aktiv Diversität in der Gaming-Branche.

**Felix Zimmermann, Dr. phil.,** ist Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung. Zuvor hat er zu Themen der geschichtswissenschaftlichen Game Studies gearbeitet und geforscht.

Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel,  
Felix Zimmermann

# Glossar

Dieses Glossar soll eine Hilfestellung sein, um die Texte in diesem Handbuch auch ohne Fachwissen im Bereich Games, politische Bildung oder Extremismusforschung verstehen zu können. Die hier angebotenen Begriffserklärungen sind nicht als abschließende Definitionen zu verstehen, die die teilweise kontroversen Debatten zu diesen Begriffen vollständig abbilden. Vielmehr geht es darum, eine gerade so tiefgehende Erläuterung anzubieten, dass ein Verständnis der Texte in diesem Handbuch möglich ist, ohne externe Quellen heranziehen zu müssen.

Die Auswahl und Erläuterung der hier aufgeführten Begriffe wurde von den Herausgeberinnen und Herausgebern vorgenommen, teils auf Empfehlung der Autorinnen und Autoren der Beiträge in diesem Handbuch.

## A

**Alternative Rechte** siehe ► [Alt-Right](#)

**Alt-Right** Der Begriff Alt-Right (auch Alternative Rechte oder Neue Rechte) beschreibt rechte Bewegungen, die sich von »klassischen« rechtsextremen Gruppierungen stark unterscheiden. Sie sind »moderner« als ihre Vorgänger, vernetzen sich vor allem online und versuchen rechtsextreme Themen und Narrative gesellschaftlich anschlussfähig zu »vermarkten«. Eine bekannte Verschwörungserzählung der Neuen Rechten ist der sogenannte »Große Austausch«, also der Glaube, dass es einen geheimen Plan verdeckter politischer Machtnetzwerke gäbe, der vorsieht, die nationale Bevölkerung gegen (v. a. muslimische) Ausländer »auszutauschen«.

**Agency** Unter »Agency« wird die Handlungsmacht der Spielerinnen und Spieler in Computerspielen verstanden, also die Möglichkeit, auf die Spielwelt

einzuwirken und vom Spiel eine entsprechende Rückmeldung zum eigenen Handeln zu erhalten (bspw. indem ▶ [Nicht-Spieler-Charaktere](#) das Handeln der Spielerinnen und Spieler kommentieren).

**AAA-Spiele** Vergleichbar mit dem »Blockbuster«-Begriff im Filmbereich beschreibt »AAA« (englisch ausgesprochen als »Triple-A«) die aufwendigsten und teuersten Spieleproduktion auf dem Markt, die von großen Studios wie Ubisoft, Electronic Arts oder Activision Blizzard hergestellt und vertrieben werden. Die Kategorie ist nicht immer trennscharf, ermöglicht aber zumindest auf Basis des Finanzvolumens eine Abgrenzung von ▶ [Indie-Games](#).

## B

**Beutelsbacher Konsens** Der Beutelsbacher Konsens zählt zu den Grundprinzipien der historisch-politischen Bildung und geht auf eine Tagung im Jahr 1976 zurück. Er umfasst drei zentrale Vorgaben: Überwältigungsverbot, um Indoktrination zu verhindern und eine selbstständige Meinungsbildung zu ermöglichen; Kontroversitätsgebot, um die Darstellung unterschiedlicher Standpunkte zu gewährleisten; sowie Interessens-/Lernenden-Orientierung, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, eigene Interessen zu erkennen und analysieren und zu kontroversen Sachverhalten eine hierauf aufbauende Position entwickeln zu können. Der Beutelsbacher Konsens wird seit seinem Bestehen teils auch kritisch diskutiert.

## C

**Computerspiel** Unter »Computerspiel« werden alle Spiele verstanden, die mit Hilfe digitaler Rechenprozesse umgesetzt werden, unabhängig vom Endgerät, auf dem sie gespielt werden. Teilweise werden Begriffe wie »Videospiel«, »digitales Spiel« oder »Game« genutzt, um bestimmte Spiele zu beschreiben, bspw. könnten mit »Videospiel« nur Spiele gemeint sein, die auf Konsolen (PlayStation, Xbox usw.) gespielt werden. In der Alltagssprache werden die Begriffe aber in der Regel gleichbedeutend verwendet.

**Computerspielkultur** siehe ▶ [Gaming-Kultur](#)

**Cosplay** »Cosplay« beschreibt eine spezifische Praktik des Sich-Verkleidens, wobei vor allem Charaktere aus der Populärkultur, dabei vor allem aus Mangas/Animes, Comics, Filmen/Serien und Games, nachgestellt werden. Teilweise ist dieses Verkleiden außerdem damit verbunden, in die jeweils nachgestellte Rolle zu schlüpfen, also auch Verhaltensweisen des jeweiligen Charakters nachzustellen. Cosplay ist ein globales Phänomen mit eigenen Veranstaltungen (genannt Conventions), Wettbewerben u. ä., beispielsweise im »cosplay village« auf der Games-Messe »gamescom« in Köln.

**Crunch** »Crunch« beschreibt die in der Regel mit mehr oder weniger offensichtlichem Zwang verbundene Mehrarbeit vor allem kurz vor Fertigstellung eines Computerspiels. Diese mit Überstunden und (Selbst-)Ausbeutung verbundene Praxis war lange Jahre selbstverständlicher Teil der Computerspielentwicklung, wird mittlerweile zunehmend kritisch debattiert und reflektiert.

## D

**Deplatforming** »Deplatforming« beschreibt den Ausschluss von Einzelpersonen oder Organisationen von (Social-Media-)Plattformen, beispielsweise, wenn diese Personen oder Organisationen wiederholt gegen die Geschäftsbedingungen der Plattform verstoßen haben. Die Wirksamkeit von Deplatforming wird in Forschungskreisen diskutiert, beispielsweise in Bezug darauf, ob tatsächlich verhindert werden kann, dass sich gesperrte Personen unter anderem Namen einen neuen Zugang erstellen oder ob es nicht sogar problematisch ist, wenn gesperrte Personen auf andere, ggf. kaum oder nicht moderierte Plattformen ausweichen und sich dort bspw. weiter radikalisieren.

**Digitales Spiel** siehe ► [Computerspiel](#)

**Doxing** Doxing (auch »Doxxing« genannt) meint das Sammeln und Veröffentlichlichen von persönlichen Informationen wie z.B. Privatadresse und Telefonnummer von Einzelpersonen im Internet, wobei die Täter/-innen dabei typischerweise anonym vorgehen und böse Absichten verfolgen. Ziel kann so z.B. die Bedrohung politischer Gegner/-innen oder sogar die Hoffnung sein, dass andere mit den so veröffentlichten Informationen Betroffene belästigen, stalken oder auf andere Weise ihnen sogar physischen oder psychischen Schaden zufügen.

**Demokratiekompetenzen** Unter »Demokratiekompetenzen« lassen sich die Fähigkeiten und das Wissen zusammenfassen, die Menschen benötigen, um selbstbestimmt, kritisch und mündig als Bürgerinnen und Bürger am politischen Leben in einer Demokratie teilzuhaben. Welche Kompetenzen konkret hierunter fallen, ist im stetigen Wandel, bspw. ist zunehmend ein kritischer Umgang mit Social-Media-Angeboten relevant.

Digital Literacy siehe ► [Games Literacy](#)

## E

**Early Access** Early Access beschreibt die mittlerweile in der Game-Entwicklung verbreitete Praxis, Spiele bereits vor Fertigstellung (sogenannter »Gold-Status«) in die Öffentlichkeit zu geben. Oft fällt hierfür ein im Vergleich zur fertiggestellten Version reduzierter Kaufpreis an. Early Access kann mehrere Ziele verfolgen: Beispielsweise kann der Verkauf einer unfertigen Version (»Alpha«- oder »Beta«-Version) die Finanzierung der weiteren Entwicklung sichern. Auch kann eine Veröffentlichung vor Fertigstellung ermöglichen, das direkte Feedback der Spieler/-innen in die weitere Entwicklung einzubinden. Obwohl Early Access für einige Spiele und vor allem kleinere Entwicklungsstudios bereits äußerst erfolgreich war, finden sich auch Fälle, in denen Spiele niemals fertiggestellt wurden. Denn: Wer ein Spiel im Early Access kauft, geht ein gewisses Risiko ein, da keine Garantie besteht, dass das Spiel auch tatsächlich fertiggestellt wird.

**Ego-Shooter** Ego-Shooter (im Englischen auch *First-Person Shooter*) sind digitale Spiele, in denen die Spielenden die Perspektive der von ihnen gesteuerten Figur einnehmen (die sog. Ego-Perspektive) und sich einen (in der Regel mit Schusswaffen) bewaffneten Kampf mit anderen Figuren liefern. Die Spielwelt wird dabei »durch die Augen« der Spielfigur betrachtet. Dies kreiert einen speziellen visuellen Stil, der Ego-Shooter von anderen Spielarten unterscheidet.

**eSports/E-Sports** Der Begriff eSports (Abkürzung für engl. *electronic sports*, elektronischer Sport) beschreibt den sportlichen Wettkampf mit digitalen Spielen. Ähnlich wie in anderen Sportarten wie beispielsweise Fußball gibt es Mannschaften, Ligen und Turniere. Der eSports-Bereich erfreut sich steigender

Popularität und zieht teilweise Zehntausende Zuschauer/-innen in Arenen und vor die Bildschirme.

**Engine** Eine Engine ist das Software-Grundgerüst eines Computerspiels, das alle Aspekte des [▶ Gameplays](#) steuert. Populäre Spiele-Engines sind bspw. die Unreal Engine, Unity oder Godot. Jede Engine besitzt spezifische Vor- und Nachteile für die Entwicklung. Die Unreal Engine ist bspw. für besonders aufwendige grafische Darstellungen und Lichtberechnungen bekannt.

**Einzelspieler-Kampagne** Der Kampagnenbegriff ist in Computerspielen verbreitet, um eine meist lineare Abfolge von Aufträgen/Missionen/Leveln zu beschreiben, die von Spieler/-innen durchgespielt werden können. Der Zusatz »Einzelspieler« bezieht sich darauf, dass diese Level nur von einem einzelnen Spieler/einer einzelnen Spielerin durchgespielt werden können. Hierfür ist auch der Begriff »Singleplayer-Modus« verbreitet. Hiervon abzugrenzen ist der Multiplayer-Modus, den einige Spiele anbieten, und der ein Spielen mit anderen Spieler/-innen entweder gemeinsam oder gegeneinander ermöglicht.

## F

**First-Person Shooter** siehe [▶ Ego-Shooter](#)

## G

**Game** siehe [▶ Computerspiel](#)

**Gamer** siehe [▶ Nerd](#)

**Gameplay** Mit Gameplay wird in der Regel die Erfahrung beschrieben, die entsteht, wenn Spieler/-innen mit der Spielmechanik eines Spiels interagieren. Die Spielmechanik umfasst die möglichen Handlungen, die Spieler/-innen im Spiel durchführen können, die Regeln des Spiels und die Berechnungen im Hintergrund bzw. die Reaktion des Spiels auf die Handlungen der Spieler/-innen. Wenn Spieler/-innen mit dieser Spielmechanik interagieren, entsteht Gameplay.

**Gamifizierung** Gamifizierung (engl.: *gamification*) beschreibt die Übertragung und Nutzung von Spielelementen auf Kontexte, die keine Spiele sind. Im Onlinebereich kann dies beispielsweise den Transfer von Punktevergaben, Bestenlisten, Fortschrittsbalken, digitalen Gütern und Abzeichen, Missionen, Leveln oder ähnlichem auf Foren- oder Chatstrukturen beinhalten.

**Gaming-Plattform/Gaming-nahe Plattform** Es gibt keine allgemeingültige Definition dieser Begriffe. Grundsätzlich können Gaming- und Gaming-nahe Plattformen als all solche digitalen Plattformen verstanden werden, die entweder (ursprünglich) für Gaming-Communitys geschaffen wurden und/oder auf denen sich eine große Anzahl an Gaming-Inhalten finden lässt. Gaming-Plattformen sind digitale Räume, die direkt mit Videospiele in Verbindung stehen, beispielsweise die Vertriebsplattform Steam, auf der Spiele erworben und heruntergeladen werden können. Gaming-nahe Plattformen wiederum stehen indirekt mit Videospiele in Verbindung bzw. werden für die Verbreitung von Gaming-Inhalten genutzt – z.B. Livestreaming-Plattformen wie Twitch oder Chat-Plattformen wie Discord. Inzwischen sind auch einige Spiele wie beispielsweise Roblox oder Fortnite zu eigenen Plattformen geworden.

**Gaming-Kultur/Games-Kultur/Games Culture/(Computer-)Spielkultur** »Gaming-Kultur« (und gleichbedeutend verwendete Begriffe wie »(Computer-) Spielkultur« oder »Games Culture«) wird in der Regel verwendet, um die Gesamtheit aller Praktiken, Personen und Organisationen zu bezeichnen, die irgendwie mit dem Produzieren, Spielen oder anderweitigen Konsumieren von **▶ Games** in Verbindung stehen. Der Begriff suggeriert damit eine gewisse Homogenität und Überschaubarkeit dieser Praktiken, Personen und Organisationen, die über das gemeinsame Hobby miteinander verbunden zu sein scheinen. Tatsächlich ist der Umgang mit Games allerdings derart heterogen, dass es korrekter wäre, von Gaming-Kulturen im Plural zu sprechen, um die Vielfalt des Umgangs mit Games zu betonen.

**GamerGate** »GamerGate« war eine Hashtagkampagne ungefähr 2014–2016, bei der sich reaktionäre Fans digitaler Spiele primär gegen Frauen und queere Personen in der Spielebranche wandten, um eine angebliche Vereinnahmung von Gaming-Kulturen durch Feminismus zurückzudrängen. Heute gilt GamerGate primär als Hasskampagne und aufgrund der Beteiligung von bekannten Figuren der amerikanischen Rechten der Zeit als einer der Ursprünge z.B. der

Trump-Bewegung und anderer rechter Bewegungen in den USA und weltweit, besonders der [▶ Alt-Right](#).

**Game Jam** Ein Game Jam ist eine physisch oder online stattfindende Veranstaltung mit dem Ziel, innerhalb einer kurzen Zeitspanne (zumeist ein Wochenende) ein Computerspiel bzw. einen Computerspiel-Prototypen bzw. eine Computerspiel-Idee auszuarbeiten. Hierfür kommen in der Regel Computerspiel-Entwickler/-innen unterschiedlicher Fachrichtungen zusammen, doch auch fachfremde Expertisen (bspw. aus Bildungsbereichen) können einbezogen werden.

**Games Literacy/Gaming Literacy** »Gaming Literacy« beschreibt eine spezifische (Medien-)Kompetenz im Umgang mit Computerspielen. In diesem Sinne handelt es sich um eine auf ein bestimmtes Medium bezogene Form einer »Digital Literacy«. Gemeint ist, Computerspiele »lesen« zu können, was sich auf zahlreiche Aspekte dieser Spiele beziehen kann. Beispielsweise hat sich über Jahrzehnte der Computerspielgeschichte etabliert, dass rote Fässer zum Explodieren gebracht werden können, wenn auf sie geschossen wird. In der Regel wird diese Funktion von roten Fässern nicht mehr erklärt, sodass dieses Wissen mittlerweile Teil der »Gaming Literacy« geworden ist und von Spielerinnen und Spielern erlernt werden muss.

**Geek** siehe [▶ Nerd](#)

**Genre** Genrebegriffe sind nicht nur, aber besonders in Bezug auf Games notorisch unscharf. Oft lässt sich mit ihnen das jeweilige Spiel nur grob umreißen, beispielsweise indem zwischen einem Strategiespiel und einem Rollenspiel unterschieden wird, wodurch nahegelegt wird, dass ersteres Spiel ein anderes [▶ Gameplay](#) anbietet als letzteres. In der Praxis finden sich zur Beschreibung von Games häufig eine Vielzahl an Genre-Begriffen bzw. Genre-Tags, wie sie auf der Spielevertriebsplattform Steam genannt werden, um eine möglichst gute Annäherung an das angebotene Gameplay zu schaffen. In diesem Sinne sind Genres im Gaming-Kontext als Begriffe zu verstehen, die sich in steten Aushandlungsprozessen befinden und vor allem als gemeinsamer Nenner fungieren, um Games auf dem Markt zu platzieren und fundierte Kaufentscheidungen treffen zu können.

Griefing siehe ▶ [Trolling](#)

## H

**Hate Raids** »Hate Raids« beschreiben koordinierte Angriffe von Personen oder Bots auf Streamer/-innen oder Influencer/-innen. Primär findet der Begriff Anwendung, um solche Angriffe auf ▶ [Livestreaming](#)-Plattformen wie Twitch zu bezeichnen. Bei einem Hate Raid wird der Chat der jeweiligen Streamerin/des jeweiligen Streamers mit Hassnachrichten geflutet.

## I

**Identitäre Bewegung** Die »Identitäre Bewegung« (IB) ist ein Zusammenschluss mehrerer Gruppierungen, die die »europäische Kultur« für bedroht halten, v. a. durch muslimische Einwanderung. Ihre Mitglieder propagieren den sogenannten »Ethnopluralismus« und fordern, dass jede Nation und Kultur vor »fremden« Einflüssen geschützt und »rein« gehalten werden müsse, um die »Identität« des Volkes zu wahren. Multikulturelle Gesellschaftsformen lehnen sie ab. Der Verfassungsschutz beobachtet die IB und zählt sie zur ▶ [Neuen Rechten](#).

**Immersion/immersiv** »Immersion« ist ein intensiv diskutierter Begriff im Bereich der Computerspiele, der in der Regel von ähnlichen Begriffen wie »Involvierung« oder »Präsenz« abgegrenzt wird. Grundlegend wird er dafür verwendet, das Gefühl zu beschreiben, in Computerspielwelten einzutauchen, sodass die Trennung zwischen realer und virtueller Welt zumindest teilweise aufgelöst wird. Ein Spiel, das ein solches Gefühl auslöst, wird dann gemeinhin als »immersiv« bezeichnet.

**Indie-/Independent-Game** Der »Indie«-Begriff ist äußerst unscharf, wird aber zumindest in der Regel dafür verwendet, Computerspiele zu beschreiben, die nicht von den finanzstarken ▶ [AAA-Studios](#) und ▶ [-Publishern](#) hergestellt oder verbreitet werden. Mittlerweile gibt es allerdings so viele unterschiedliche Strukturen und Konstellationen, in denen Computerspiele entstehen, dass nicht allgemeingültig festgelegt werden kann, was zu »Indie« zählt und was nicht. Teilweise wird ein Spiel als »Indie« eingestuft, weil es eine bestimmte grafische Darstellung hat, teilweise, weil es nur von wenigen Personen oder für wenig

Geld entwickelt wurde. Was »Indie« ist, ist deswegen Gegenstand von Debatten in Game-Communitys.

**Incel** »Incel« (Abkürzung für engl. *involuntary celibate*, unfreiwillig enthaltensam) ist die Selbstbezeichnung einer Internetkultur, in der sich in der Regel heterosexuelle Männer zusammenschließen, die keinen Geschlechtsverkehr und/oder keine romantischen Beziehungen mit Frauen haben. Die Subkultur ist heterogen und umfasst sowohl Individuen, die nach Mitleid oder (Selbst-)Hilfe suchen, als auch Individuen, deren Weltbild von Frauenfeindlichkeit und Gewaltfantasien gegen Frauen und/oder sexuell erfolgreiche Männer geprägt ist, sowie Abstufungen zwischen diesen beiden Extremen. Es gab bereits Gewalttaten mit Toten und Verletzten, die auf die Incel-Weltanschauung zurückgeführt wurden, z. B. ein Anschlag in Toronto mit zehn Toten im Jahr 2018.

**Ingame/in-game** Der Begriff »in-game« beschreibt alle Handlungen und Inhalte, die innerhalb einer (digitalen) Spielwelt geschehen.

## K

**Kvltgames** Kvltgames ist ein Spieleentwicklungsstudio, das eng mit der [► Identitären Bewegung](#) und der [► Neuen Rechten](#) verbunden ist. Das Studio hat 2020 das Spiel *Heimat Defender: Rebellion* herausgegeben und 2024 einen Nachfolgetitel produziert.

## L

**Livestream** Ein »Livestream« beschreibt grundsätzlich erst einmal nur einen in Echtzeit und in der Regel über das Internet bereitgestellten Medieninhalt, abzugrenzen bspw. vom On-Demand-Streaming von Plattformen wie Netflix. In Bezug auf Games ist hiermit in der Regel das Echtzeit-Streaming von Games-Inhalten auf Plattformen wie Twitch gemeint. Das Spielen und Kommentieren eines Games für ein Publikum wird als Let's Play bezeichnet. Diese Let's Plays können als Livestreams über Plattformen wie Twitch verbreitet werden, können aber auch vorab aufgezeichnet und auf Plattformen wie YouTube zur Verfügung gestellt werden. Doch auch YouTube stellt mittlerweile ein Streaming-Angebot zur Verfügung (daneben gibt es noch weitere Streaming-Plattformen wie Mixer und DLive). Sowohl auf YouTube als auch auf Twitch

stehen Livestreams in der Regel anschließend zum Abrufen zur Verfügung, sodass die Übergänge zwischen Livestreaming und On-Demand-Streaming hier fließend sind. Wichtig ist außerdem, dass auch auf Gaming-fokussierten Streaming-Plattformen wie Twitch nicht ausschließlich Let's Plays stattfinden. Auch Koch-Streams oder sogenanntes »Just Chatting« sind dort äußerst beliebt.

Let's Play siehe ► [Livestream](#)

**Ludus** Die Kategorien »Ludus« und »Paidia« zur Beschreibung von Spielen stammen vom französischen Soziologen und Philosophen Roger Caillois. Die beiden Begriffe beschreiben dabei bestimmte Arten und Weisen, zu spielen. »Ludus« meint das strukturierte und regelgeleitete Spielen, »Paidia« das freie, improvisierte Spielen. Ähnlich wird auch zwischen den englischsprachigen Begriffen *game* und *play* unterschieden.

LGBTQIA+ siehe ► [Queerness](#)

## M

**Memes** Memes sind Medieninhalte (zumeist Bilder, aber auch GIFs oder Videos), die bestimmte Erzählungen oder Aussagen aufgreifen, kondensieren und (re-)produzieren. Memes zeichnen sich durch Wiedererkennung und Variation aus und sind durch verbreitete Tools problemlos herzustellen, wodurch Rezeption und Produktion eng miteinander verzahnt sind.

**Mods/Modding/Modder** Modding (von engl. *to modify*, verändern) beschreibt den Prozess, Veränderungen an Videospiele vorzunehmen und sie den eigenen Vorstellungen anzupassen. Dies kann beispielsweise die Anpassung der Spielwelt, der Spielfiguren, der visuellen Präsentation oder des zu spielenden Inhalts beinhalten. Das Endprodukt dieses Veränderungsprozesses wird Mod (von engl. *modification*, Modifizierung) genannt. Diese Mods werden oftmals in speziellen Mod-Foren oder auf Gaming-Plattformen geteilt. Personen, die Mods erstellen, werden gemeinhin als »Modder« bzw. »Modderin« bezeichnet.

Multiplayer-Modus/Mehrspieler-Modus siehe ► [Einzelspieler-Kampagne](#)

## N

**Neue Rechte** siehe ► [Alt-Right](#)

**NPC/Non-Player Character/Nicht-Spieler-Charakter** »NPCs« sind Figuren, auf die Spielerinnen und Spieler in Computerspielen treffen und mit denen sie mehr oder weniger intensiv und tiefgehend interagieren können. Entscheidend ist, dass diese Figuren nicht von realen Spieler/-innen, wie bspw. bei Multiplayer-Spielen, gesteuert werden, sondern vom Spiel selbst über mehr oder weniger komplexe Routinen und Algorithmen.

**Nerd** Begriffe wie »Nerd«, »Geek« oder »Gamer« werden gemeinhin genutzt, um Anhänger/innen bestimmter Fankulturen zu beschreiben, die lange als besonders nischig und ungewöhnlich galten. Die Übergänge der Definitionen zwischen diesen Begriffen sind dabei häufig fließend, wobei »Geek« oft eher mit Popkultur wie Filmen oder Comics in Verbindung gebracht wird, »Nerds« manchmal zusätzlich akademisches Wissen v. a. in den Naturwissenschaften wie Physik zugeschrieben wird und »Gamer« gemeinhin auf Fans von Computer- und Videospiele abzielt. Alle drei Begriffe eint dabei, dass sie inzwischen in der Forschung z.T. sehr kritisch als stark exklusive und sowohl männlich als auch weiß dominierte Fanidentitäten diskutiert werden, was wiederum auch ein Anknüpfungspunkt extrem rechter Kräfte im Kontext von Phänomenen wie ► [GamerGate](#) war.

## P

**Paidia** siehe ► [Ludus](#)

**Publisher** Der Begriff »Publisher« wird als Anglizismus auch im deutschsprachigen Kontext zur Beschreibung von Firmen verwendet, die Finanzierung, Vertrieb und Marketing für Computerspiele, teilweise alle, teilweise auch nur einzelne dieser Aufgaben übernehmen. Publisher arbeiten entweder mit externen Studios für bestimmte Projekte zusammen oder haben hausinterne Entwicklungsstudios, die ausschließlich für den jeweiligen Publisher produzieren.

## Q

**Queerness/queer** Queerness ist ein Sammelbegriff, der meist auf Formen von geschlechtlicher Identität und/oder Sexualität abzielt, die keiner zweigeschlechtlichen, cisgender dominierten und/oder heterosexuellen Norm entsprechen. Der Begriff wird manchmal auch synonym mit der Abkürzung LGBTQIA+ (für lesbische, schwule, bisexuelle, transsexuelle/Transgender-, queere, intersexuelle und asexuelle Menschen) verwendet, benennt aber anders als das Kürzel bewusst nicht, welche Identitäten er im Detail abdeckt, auch um inklusiver gegenüber individuellen Selbstbezeichnungen queerer Personen zu sein.

## R

**Rechtsextremismus** Der Begriff »Rechtsextremismus« wird intensiv diskutiert und teilweise sehr unterschiedlich ausgelegt. In diesem Handbuch wird von einem Rechtsextremismusbegriff ausgegangen, der sowohl mehr oder weniger koordinierte Aktivitäten von Individuen und Organisationen bis hin zum Rechtsterrorismus als auch extrem rechte Einstellungen, die weit über die politischen Ränder hinaus in der Gesellschaft verbreitet sind, einschließt.

## S

**Streaming/Streams** siehe ► [Live-Streaming](#)

**Steam** siehe ► [Gaming-Plattform](#)

**Social Justice Warrior (SJW)** siehe ► [Woke](#)

**Swatting** »Swatting« beschreibt das absichtliche Alarmieren der Polizei, ohne dass eine tatsächliche Notsituation vorliegt, um einen (Groß-)Einsatz bei einer betroffenen Person auszulösen, der durch diesen Einsatz psychischer, teilweise auch physischer Schaden zugefügt werden soll. Opfer von Swatting sind zu meist Personen des öffentlichen Lebens, beispielsweise Streamer/-innen, deren Privatadresse im Internet veröffentlicht wurde (► [Doxing](#)).

**Serious Games** Unter »Serious Games« werden in der Regel solche Computerspiele verstanden, die ein spezifisches Vermittlungsziel haben bzw. bei denen das Vermittlungsziel der Ausgangspunkt für die Spielentwicklung war. Damit soll die Abgrenzung zu »Unterhaltungsspielen« möglich sein, deren Hauptziel es ist, zu unterhalten und auf dem Computerspielemarkt erfolgreich zu sein. Serious Games sollen besser für Lehr- und Lernkontexte geeignet sein, weil sie in der Regel einfacher zu bedienen sind als Unterhaltungsspiele und oft sogar Lehrmaterialien wie Arbeitsblätter direkt mitliefern. Eignung und Qualität vieler Serious Games wird allerdings kontrovers diskutiert, wie es auch teilweise Kritik an der mehr oder weniger strikten Trennung zwischen Ernsthaftigkeit und Unterhaltung gibt.

**Singleplayer-Modus** siehe ► [Einzelspieler-Kampagne](#)

## T

**Troll/Trolling** Der Begriff »Troll« bezieht sich auf Personen, die in Online-Diskussionen absichtlich stören. Griefing beschreibt ebenfalls ein absichtliches Stören, bezieht sich aber nicht auf Online-Diskussionen, sondern auf Online-Gaming. Griefing bedeutet in diesem Kontext, das Spielerlebnis anderer Personen zu stören bzw. anderen Personen das Spielerlebnis zu verderben, indem beispielsweise in einem Team-basierten Spiel der Erfolg des eigenen Teams durch bestimmte Handlungen bewusst sabotiert wird.

## V

**Videospiel** siehe ► [Computerspiel](#)

## W

**White Supremacy** »White Supremacy« ließe sich als »weiße Vorherrschaft« übersetzen, wird aber als Sammelbegriff für rassistische Einstellungen in der Regel auf Englisch verwendet. Der Begriff kommt aus einem US-amerikanischen, historischen Kontext, wird mittlerweile aber auch darüber hinausgehend in der Extremismusforschung verwendet für die strukturelle Diskriminierung oder Anfeindung nicht-weißer Menschen. Teilweise wird »White Supremacy«

bzw. »White Supremacist« als positive Selbstbezeichnung von Menschen verwendet, die für sich eine gesellschaftliche Vormachtstellung auf Basis ihres Weißseins beanspruchen.

**Woke** Der Begriff »woke« (Engl. für »erwacht« oder »erleuchtet«) kommt ursprünglich aus linken, v. a. afroamerikanisch dominierten Kreisen, um ein Bewusstsein für eine Welt zu beschreiben, die potenziell zu jeder Zeit im Großen wie im Kleinen diskriminierend gegenüber marginalisierten Menschen ist. In den letzten Jahren gewann der Begriff allerdings darüber hinaus an Beliebtheit und wurde inzwischen zu einem rechten Kampfbegriff ähnlich »politischer Korrektheit« umgedeutet, um eine angeblich überempfindliche Linke zu diffamieren.

# Handbuch Gaming & Rechtsextremismus

Der rechtsterroristische Anschlag von Halle (Saale) im Oktober 2019 hat im deutschsprachigen Raum eine Debatte über Bedeutung und Verantwortung des Gamings für diese und andere Gewalttaten ausgelöst. Ist das nur eine neue Medienpanik oder gibt es tatsächlich eine Verbindungslinie zwischen Rechtsextremismus und Gaming? Weltweit versuchen zahlreiche Organisationen in den letzten Jahren, eine Antwort auf diese Frage zu finden. Und es wird zunehmend deutlich: Der Einfluss des Rechtsextremismus im und auf das Gaming ist real und deshalb braucht es fundierte und kritische Analysen – ohne Alarmismus. Denn zum einen sind Gaming-Kulturen zu stark ausdifferenziert, um pauschale Aussagen über sie treffen zu können. Zum anderen ist Rechtsextremismus als Phänomen zu komplex, um dessen Einfluss im und auf das Gaming allgemeingültig erfassen zu können. Dieses Handbuch bietet erstmals einen Überblick über verschiedene, teilweise auch kontrovers diskutierte Zugänge und Positionen und verbindet hierbei den aktuellen Forschungsstand mit Einblicken aus der praktischen Arbeit. In 30 zugänglichen Überblicksbeiträgen behandeln die Autorinnen und Autoren vier Leitfragen: Welche Voraussetzungen machen Gaming anfällig für rechtsextremistische Einflussnahme? Wo werden extrem rechte Einstellungen im Gaming sichtbar? Welche Prozesse des Rechtsextremismus bis hin zu Radikalisierung und Terror lassen sich in Gaming-Communitys beobachten? Welche Auswege aus der Präsenz des Rechtsextremismus im Gaming gibt es? Zehn Projektvorstellungen aus den Bereichen historisch-politische Bildung und Radikalisierungsprävention zeigen außerdem beispielhaft, wie in und mit Games für eine tolerante und vielfältige Gesellschaft gestritten wird.