

Tagungs- band

Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen

*Digitale Spiele und Communitys im
Fokus von Propaganda und Prävention*

April 2021

Kontakt

jugendschutz.net

Bahnhofstr. 8a

55116 Mainz

Tel.: 06131 3285-20

Fax: 06131 3285-22

buero@jugendschutz.net

www.jugendschutz.net

www.hass-im-netz.info

twitter.com/jugendschutznet

twitter.com/hassimnetz

Redaktion

Dr. Bernd Zywietz

Verantwortlich

Stefan Glaser

Stand

April 2021

jugendschutz.net arbeitet mit gesetzlichem Auftrag und ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Vorwort

Ob mit Blick auf das rechtsterroristische Attentat von Halle (Saale) im Jahr 2019, das Bezüge zu entsprechenden Online-Welten aufwies, oder das propagandistische Computerspiel *Heimat Defender*, das Akteure der „Neuen Rechten“ im Sommer 2020 veröffentlichten: Das Verhältnis zwischen Rechtsextremismus und Gaming ist komplex – und ein erhebliches gesellschaftliches Problem.

Dabei bezeichnet „Gaming“ weit mehr als Computerspiele(n). Mit eigenen Ästhetiken und eigenen kulturellen Codes eröffnet es mannigfache digitale Räume, in denen Heranwachsende gemeinsam spielen, sich austauschen, Welten entwerfen und Identitäten erproben. Für Kinder und Jugendliche sind dies wichtige, positive Elemente ihrer eigenen Kultur. Computerspiele sind mehr als nur unterhaltsamer Zeitvertreib: Sie geben Gelegenheiten zur Selbsterfahrung und dem **Entwickeln und Einüben von (nicht nur medialen) Fertigkeiten und Kompetenzen**. Zugleich ist Gaming mit Risiken verbunden, z. B. **Kostenfallen**. Und auch für Rechtsextreme bieten sich, etwa in Online-Spielen oder auf Spieleplattformen und -foren, viele Ausdrucks- und Ansprachemöglichkeiten, um sich zu inszenieren und ihr Gedankengut zu verbreiten.

Die Online-Fachtagung *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen: Digitale Spiele und Communitys im Fokus von Propaganda und Prävention* (25.-26. November 2020) hatte das Ziel, zum besseren Verständnis des ambivalenten Themenfelds Rechtsextremismus und Gaming beizutragen. Das eingeklammerte „&“ im Titel drückt dabei zwei Perspektiven aus:

Die auf die Instrumentalisierung vorgefundener Games, Gaming-Formen, -Symbole und -Plattformen durch Rechtsextreme.

Und die auf Antisemitismus, Rassismus, Frauen- und Demokratiefindlichkeit, wie sie eigene Bestandteile von Nischen der Gaming-Kultur bzw. der gaming-nahen Webkultur sind.

Innerhalb der Gaming-Branche und -Communitys wird selbst gegen diese Phänomene und Bestrebungen vorgegangen. Aber auch Akteure des Jugendschutzes, der Demokratieförderung und Extremismusprävention sind gefragt. Das war ein weiterer zentraler Aspekt der Tagung, der über die Frage nach Games und Gaming-Kultur als Risiko oder Gefahr für die Entwicklung junger Menschen hinausweist: Welche Mittel und Formate stellen Gaming-Kulturen selbst bereit, um Rechtsextremismus zu bekämpfen?

Diese Publikation fasst Erkenntnisse der Fachtagung zusammen, bereitet sie auf, vertieft und ergänzt sie mit eigens verfassten Beiträgen von Referent:innen der Tagung. Sie tut dies in der Gewissheit, nur einen ersten Überblick oder Zugang zu dem Thema zu bieten. Sowohl die Komplexität des Themenfelds wie dessen Dynamik angesichts rasanter Entwicklungen des Mediums Computerspiel und dessen gesellschaftlicher, technischer und kulturellen Kontexte machen eine fortlaufende Beschäftigung mit Rechtsextremen [&] Gaming-Kulturen notwendig.

Wir danken dem Projekt *Good Gaming – Well Played Democracy*, der *Amadeu Antonio Stiftung*, der *Forschungsgruppe Modellprojekte e.V.* sowie der *Landeszentrale für politische Bildung Rheinland-Pfalz* für ihre Mitarbeit und Unterstützung der Veranstaltung und Veröffentlichung. Besonderer Dank gilt dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend für die Förderung im Rahmen des Bundesprogramms „**Demokratie leben!**“



Dr. Bernd Zywiets

Leiter Bereich Politischer Extremismus
jugendschutz.net

Inhalt

Vorwort

Safe Space Invaders: Eintrittspunkte rechtsextremer Ideologie in die Spielekultur

Christian Huberts05

Gaming-Identitäten, Männlichkeit und Antifeminismus

Veronika Kracher08

Zum Verhältnis von Gaming und Rechtsterrorismus

Karolin Schwarz11

Prozedurale Rhetorik und Propaganda in Spielen

Andreas Rauscher13

Keinen Pixel den Faschisten: Wie kann antifaschistisches Engagement vom Analogen ins Digitale umgesetzt werden?

Marc Wischnewski18

Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen: Tagungsbericht

Sebastian Schneider (unter Mitwirkung von Flemming Ipsen und Bernd Zywietz)22

Projekte

Through the Darkest of Times: Widerstand gegen den Nationalsozialismus als Spiel

Jörg Friedrich29

#vrschwrg: Ein interaktives Toolkit gegen Verschwörungstheorien

Nicole Rieber30

Good Gaming – Well Played Democracy

Mick Prinz und Viet Hoang31

Autor:innen und Referent:innen der Fachtagung 33

Safe Space Invaders: Eintrittspunkte rechtsextremer Ideologie in die Spielekultur

Christian Huberts

Computerspiele sind populär. Es ist schon fast müßig geworden, auf die entsprechenden Zahlen hinzuweisen. Laut dem Branchenverband „game“ spielen allein in Deutschland rund 35,4 Millionen Menschen mindestens gelegentlich Computerspiele – über Altersgrenzen hinweg und weitgehend unabhängig vom Geschlecht. Wie schon bei der Aneignung von populärer Hip-Hop-Musik oder einflussreicher Social-Media-Plattformen wie Instagram ist es also nicht verwunderlich, dass rechtsextreme Akteure und Verbände zunehmend auch die Spielkultur als Handlungsfeld ihres vorpolitischen Kampfes um kulturellen Einfluss sehen.

So redet Philip Stein, Betreiber des vom Verfassungsschutz beobachteten Vereins „Ein Prozent“ auf der Videoplattform YouTube davon, dass Computerspiele „der nächste logische Schritt in unserer Strategie der Gegenkultur“ seien. Martin Sellner, Sprecher der rechtsextremen Identitären Bewegung (IB) in Österreich und Roland Moritz, Spielentwickler und Kader der IB, sprechen in einem Interview auf dem Videoportal BitChute von einem „riesigen Markt“, mit dem sich „extrem viele junge Leute“ und „vor allem junge Männer“ politisch erreichen und aktivieren lassen. Rechte Space Invaders, bereit zum Angriff.

Normalisierung, Akklimation, Entmenschlichung

Verabschieden muss man sich jedoch von zu simplen Vorstellungen über die rechtsextreme Unterwanderung der Spielekultur. Weder führt ein kausaler Zusammenhang vom bloßen Spielen eines Computerspiels zu einer extremistischen oder vielleicht sogar gewaltbereiten Gesinnung, noch handelt es sich bei

Gaming-Communitys um homogene, isolierte Sozialphänomene. Vielmehr sind Games und ihre Gemeinschaften überaus vielfältig aufgestellt und auf unterschiedlichste Weise mit dem Rest der Gesellschaft und insbesondere der Pop- und Netzkultur verknüpft. In der Breite droht der sogenannten „Gamer-Szene“ keine Gefahr.

Verfangen kann rechtsextreme Ideologie in der Spielekultur vor allem dort, wo User:innen auf der Suche nach Identitätsangeboten sind oder sich maßgeblich über Gaming definieren, wo Wettkampfleistung allein für Anerkennung sorgt, wo Rollenzuschreibungen und regressive Weltbilder unhinterfragt bleiben und wo aus missverstandener Neutralität selbst menschenverachtende Inhalte geduldet werden. Diese Bedingungen existieren gebündelt meist nur in kleinen Subkulturen – dem meist männlich geprägten „harten Kern“ – der übergeordneten Spielekultur. Hier finden rechtsextreme Akteure oft gute Startbedingungen.

Die sogenannte „Neue Rechte“ legt in vielen Publikationen und Äußerungen offen, dass sie eine geduldige Verschiebung im vorpolitischen Diskursraum nach rechts anstrebt. Im Netz manifestiert sich diese „Metapolitik“ etwa in Form der sogenannten „Alt-right pipeline“, wie sie von Forschern und Betroffenen beschrieben wird. In Gaming-Communitys wird in ähnlicher Weise rechtsextreme Ideologie und Symbolik zunächst normalisiert, Spielende in der Folge an radikale Communitys wie etwa „4chan“ akklimatisiert sowie schließlich eine Entmenschlichung politischer Feindbilder zumindest vorbereitet. Die Spielekultur zeigt sich bislang noch eher anfällig für solche sowohl direkten wie indirekten Bestrebungen der Radikalisierung.

Boy Culture vs. Girl Culture

Die Gründe für diese Anfälligkeit sind vielfältig, sowohl inhaltlicher als auch struktureller Natur und bilden eher historisch gewachsene, nicht jedoch zwingend dem Computerspiel wesentliche Eigenschaften ab. Ebenso handelt es sich nicht um Charakteristika, die sich per se dem Rechtsextremismus zuordnen lassen. Eher geht es um solche, die eine hohe Anschlussfähigkeit an rechtsextreme und faschistische Ideologien und Positionen erlauben. Zu den in diesem Kontext zuletzt am häufigsten diskutierten Problemfeldern der Spielekultur gehört ihr langsam schwindender Status als exklusive „Boy Culture“ – einer Kultur, die maßgeblich auf die vermeintlichen Bedürfnisse junger Männer ausgerichtet ist.

Für viele Jahre galten Games als Spielzeug und wurden der damit verknüpften Geschlechtertrennung unterworfen: Jungen spielen Held, Mädchen spielen Mutter. Eine durch gezieltes Marketing forcierte Trennung, deren aktuelle Rudimente wachsender Kritik ausgesetzt sind und spürbar aufgebrochen werden. Doch gerade diese progressive Verschiebung der Spielekultur hat – zum Beispiel in Form der #GamerGate-Bewegung – einen reaktionären Backlash meist männlicher Gamer ausgelöst, der von rechtskonservativen bis rechtsextremen Akteuren vereinnahmt werden kann. Beide Gruppen verbinden ihre veralteten Geschlechterbilder und rechte Kommunikationsstrategien zielen immer wieder darauf ab, die männliche Exklusivität von Games, Comics und Co. zu legitimieren.

Toxische Meritokratie

Scheinobjektiviert wird diese Marginalisierung von Frauen und anderen Gruppen, die nicht als „harter Kern“ gelten, in der Regel durch die Behauptung mangelnder Leistungsfähigkeit. Aus der **statistisch durchaus noch validen Tatsache**, dass Frauen eher sogenannte „Casual Games“ statt „Hardcore Games“ spielen, wird eine männliche, auf Spielleistung begründete Deutungshoheit über die Spielkultur abgeleitet. Wo sich Frauen dennoch leistungsfähig zeigen,

sind sie Sabotage durch verbale Attacken und die Androhung physischer Gewalt ausgesetzt. Auch diese frauenfeindlichen Exklusionsversuche finden ihr anschlussfähiges Ebenbild im **inhärenten Antifeminismus von rechts außen**.

Weiterhin vermessen und vergleichen populäre Games bis heute ihre Spielenden scheinbar objektiv und bilden so die **frauenfeindliche Grundlage für toxische Communitys**, wie der Rhetorikforscher Christopher A. Paul beschreibt. Ohne hinreichende Moderation und eine gelebte Kultur der Wertschätzung etabliert sich ein Vorrecht der Stärkeren und vermeintliche Schwäche wird offen verachtet sowie sanktioniert. Vorstellungen soldatischer Männlichkeit faschistischer Akteure verfangen hier, wie unter anderem der **Blick auf #GamerGate-Propaganda** zeigt. Widerstand gegen die „Verweichlichung“ der Spielekultur wird verschwörungsideologisch mit rechtsextremen Erzählungen eines notwendigen Kampfes gegen die „kulturmarxistische“ Zersetzung westlicher, weißer Gesellschaften verknüpft. Beispielhaft ist hierfür unter anderem die mittlerweile aufgelöste, rechtsextreme „Vereinigung von Gamern“ Reconquista Germanica, die mit gezielten und „gamifizierten“ Troll-Kampagnen die öffentliche Meinung in den Sozialen Medien beeinflussen wollte.

(Miss-)Repräsentation

In rechtskonservativer bis rechtsextremer Ideologie verankerte Feind- und Selbstbilder zeigen sich auch auf Ebene der audiovisuellen Repräsentation von Computerspielen. Da Games meist schnelle Reaktionen und eindeutiges, logisches Agieren erfordern, sind darstellerische Stereotype weitgehender Game-Design-Standard. Feinde müssen schnell erkannt werden können und kausale Zusammenhänge möglichst unmissverständlich sein. Dabei basieren diese stereotypen Darstellungen meist auf etablierten, realweltlichen Ressentiments. Männer sind aktive, muskulöse Helden. **Frauen sind passive, hilflose Prinzessinnen**. Der Feind sieht fremd aus und spricht eine fremde Sprache. Auch wenn diese Allgemeinplätze in der Spielekultur zunehmend hinterfragt und gebrochen

werden, bieten sie bis heute diskursive Anlässe für metapolitische Bestrebungen von Rechts. An Fragen nach der **Präsenz schwarzer Menschen in Fantasy- und Mittelalter-Games** oder der **aktiven Rolle von Frauen in zwei Weltkriegen** entzündet sich regelmäßig rechte Identitätspolitik, die widerspruchsfreie und vermeintlich authentische Geschichts- und Geschlechterbilder fordert. Dass es gerade in Computerspielen mit Setting im Zweiten Weltkrieg oft erhebliche erinnerungskulturelle Lücken gibt – etwa das Aussparen des Holocaust –, erleichtert Rechtsextremen zusätzlich ihre gezielte Selbstverharmlosung. Wenn die Nationalsozialisten in Strategiespielen lediglich die Fraktion sind, „die zwar niemand mag, die aber die schicksten Uniformen und die besten Panzer hat“, wie **der offen antifaschistische Spieleentwickler Jörg Friedrich** beschreibt, haben moderne Nazis leichtes Spiel bei der Geschichtsklitterung in Gaming-Foren.

Falsche Neutralität

Alle aufgezeigten Defizite der Spielekultur wären bereits durch eine klare politische Positionierung aller ihrer Teilnehmenden maßgeblich zu kompensieren. Dem steht allerdings eine nach wie vor ausgeprägte Selbsttrivialisierung und politische Neutralitätsbehauptung entgegen. Als „Spiele“ werden Games gerade von ihren Nutzer:innen meist als „nicht ernst“ verstanden und eine politische Dimension damit kategorisch abgestritten. Entwicklerstudios distanzieren sich in ähnlicher Weise selbst von **offensichtlichsten Bezugnahmen auf politische Themen und Ereignisse**. Populäre Distributionsplattformen wie Steam veröffentlichten derweil im Namen der politischen Neutralität **so gut wie alles**, was nicht gegen willkürlich definierte Ausschlusskriterien verstößt.

Diese Schutzbehauptungen lassen sich im Lichte der Tatsache, dass Computerspiele über viele Jahre hinweg von **tatsächlichen Zensurbestrebungen und medialer Misrepräsentation** betroffen waren, durchaus nachvollziehen. Sie ermöglichen jedoch aktuell rechten Akteuren die wirksame Inszenierung als Verteidiger eines unernsten und unpolitischen Status Quo.

Gleichzeitig erscheint in diesem Kontext das langsame Aufschließen der Spielekultur an die Werte einer offenen, diversen und demokratischen Gesellschaft als massive politische Verschiebung nach links. Erst vor diesem Hintergrund kann sich etwa die rechtsextreme Identitäre Bewegung oder der vom Verfassungsschutz beobachtete Verein „Ein Prozent“ als „gegenkulturelle“ Alternative zu einem vermeintlich homogenen, linken Mainstream im Gaming positionieren.

#KeinenPixelDenFaschisten

Es ist also ein umfassender Gesinnungswechsel in der spielenden Zivilgesellschaft notwendig. Die Marginalisierung von Spielergruppen in Gaming-Communitys darf nicht weiter geduldet oder durch spielkulturell überholte Leistungsideologien gerechtfertigt werden. Dazu gehört konsequentes Moderieren von Foren, Gruppen und Chats ebenso wie das Etablieren einer inklusiven, wertschätzenden und unterstützenden Community-Kultur. Gleichzeitig müssen die progressiven Verschiebungen innerhalb der Spielekultur als normale Gesellschaftsprozesse sowie Games als politische Gegenstände verstanden werden.

Das schließt eine möglichst große Bandbreite an audiovisuellen, narrativen und spielmechanischen Repräsentationsmustern ein, die keine schwerwiegenden Lücken lassen und verantwortungsbewusster mit Stereotypen und Zuschreibungen umgehen. Die Zeit für politische Neutralität ist vorbei.

Gleichzeitig braucht es starke, antifaschistische Netzwerke innerhalb der Spielekultur, die rechtsextreme Akteure beobachten, ihre Codes entschlüsseln und vermitteln, öffentliche Sichtbarkeit herstellen und so auch die Gaming-Branche an ihre Verantwortung für eine freiheitlich-demokratische Zivilgesellschaft erinnern. **#KeinenPixelDenFaschisten** leistet hier bereits wichtige Pionierarbeit. Computerspiele befinden sich in stetiger Fortentwicklung und es liegt an uns allen, ob sie als Kulturform wachsen und sich möglichst vielen Menschen öffnen oder von einer lauten, antidemokratischen Minderheit instrumentalisiert und ausgebremst werden. Die Spielekultur muss gegen die Space Invaders von rechts außen gewappnet sein.

Gaming-Identitäten, Männlichkeit und Antifeminismus

Veronika Kracher

Die ZDF-Dokumentationsreihe Frontal 21 veröffentlichte im November 2020 das Video *Wie Rechte die Gaming-Kulturen unterwandern*. Der Film beschäftigt sich unter anderem mit der antifeministischen **GamerGate-Kampagne** und dem von der rechtsextremen „Identitären Bewegung“ (IB) veröffentlichten Spiel *Heimat Defender: Rebellion*. Mitte Dezember 2020 verzeichnete das Video auf YouTube über 56.000 schlechte Bewertungen. Tenor: Die Dokumentation würde die Gaming-Community verallgemeinern. Auch in das Video involvierte Personen wurden auf Twitter kritisiert, so der Kulturwissenschaftler und Spieleforscher Christian Huberts für seine Äußerung, dass mitnichten jedem:r Spieler:in rechts, aber der Community doch durchaus eine mangelnde Abgrenzung nach rechts vorzuwerfen sei. Der populäre Gaming-Kanal Space Frogs attestierte der Dokumentation daraufhin in dem Video *Games. Medien. Rechte. Irgendwas muss ja dran sein ...*, dass die Diskussion um Verbindungen zwischen Gaming-Szene und radikalen Rechten eigentlich Schuld daran trage, dass Gamer anfällig für rechte Propaganda seien: „Der arme Gamer, der jeden Abend alleine *World of Warcraft* spielt“, würde sich nämlich persönlich angegriffen fühlen, wenn „gemeine Journalist:innen“ sein „einziges, geliebtes Hobby“ durch den Dreck ziehen.

Nun ist mitnichten jede Person ein Nazi, die nach einem nervigen Tag im Büro bei einer Runde *League of Legends* oder *Counter Strike* abschalten möchte.

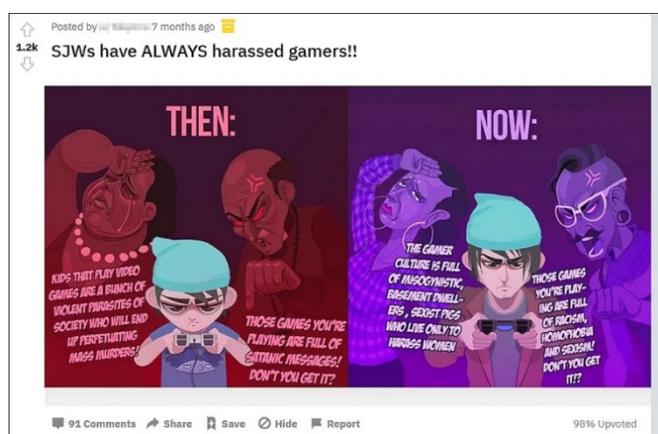
Aber wer sich über einen längeren Zeitraum in Multiplayer-Spielen aufgehalten oder sich dort gar als Mitglied einer marginalisierten Gruppe geoutet hat, weiß, dass beiläufige gruppenbezogene Menschen-

feindlichkeit dort keine Seltenheit ist. Misogynie, Queerfeindlichkeit, antisemitische und rassistische Schimpfwörter sind in **Teamspeak** alltäglich. Auf der Videospieleplattform Steam finden sich zahlreiche Gruppen und Profile, die Rechtsterroristen wie Anders Breivik huldigen, Spiele-Streamerinnen berichten von sexistischen Kommentaren und die misogynen GamerGate-Kampagne, die sich maßgeblich gegen Frauen aus der Videospielebranche richtete, muss als Ursprung der Alt-Right begriffen werden.

Schon der Anfang von GamerGate zeichnet sich durch Frauenhass aus: Der Ex-Partner der Videospiele-Entwicklerin Zoe Quinn setzte die Falschbehauptung in die Welt, Quinn hätte im Austausch für positive Reviews des Spiels *Depression Quest* mit Videospiele-Journalisten geschlafen, da das Spiel selbst keinesfalls positive Bewertungen hätte erlangen können. Der Videospiele-Journalismus hätte sich also durch eine Frau (Quinn selbst hat sich inzwischen als nicht-binär geoutet) kompromittiert. Quinn wurde ebenso wie die Spieleentwicklerin Brianna Wu und die Kulturwissenschaftlerin Anita Sarkeesian, die sich kritisch zu Sexismus in Spielen äußerte, zu den personifizierten Feindbildern einer feministischen und kulturmarxistischen Bedrohung gegen die Gaming-Szene und Videospiele überhaupt stilisiert; als Eindringlinge in einen bisher heiligen und friedlichen Jungs-Spielplatz.

Dass diese „Weiber“ einem das Hobby als „sexistisch“ ruinieren wollten, indem sie auf den Sexismus in Spielen und in der Branche aufmerksam machten, nahm man als Anlass, die eigenen misogynen Ressentiments zu legitimieren.

Diese wurden sehr schnell von der Alt-Right aufgegriffen. Männer wie Stefan Molyneux oder Milo Yiannopolous, die später Gallionsfiguren der US-amerikanischen radikalen Rechten werden sollten, entwickelten sich rasch zu den treibenden Kräften der Kampagne. Quinn, Wu und Sarkeesian erhielten unter anderem Vergewaltigungs- und Morddrohungen, ihre Adressen wurden veröffentlicht, sie sahen sich gezwungen, die Wohnorte zu wechseln. GamerGate hatte es sich zur Aufgabe gemacht, Karrieren und Leben dieser drei Menschen zu zerstören.



Anita Sarkeesian und ein generischer „Social Justice Warrior“ werden mit Eltern eines Gamers verglichen, die ihn weder als Kind noch als Erwachsenen in Ruhe lassen können. (Quelle: Reddit)

Die Abwertung von Frauen, sei es in beiläufigem Sexismus oder offen artikuliertem Antifeminismus ist nach wie vor ein Problem der Community, über das diskutiert werden muss. Populäre Streamer wie MontanaBlack oder Gronkh äußern sich in ihren Videos abwertend über Frauen. Objektivierende Frauendarstellungen in Spielen existieren nach wie vor. Spiele wie *The Last of Us Part II*, die ein anderes Narrativ bieten wollen als eine Ermächtigungsfantasie für den weißen, heterosexuellen Mann, werden als Affront aufgefasst. Der Macher des Spiels, Andrew Druckman, sah sich mit einer Welle an antisemitischen Hasskommentaren konfrontiert.

Videospiele sind, wie alle Kulturprodukte, Ausdruck von Wünschen, Träumen und Ermächtigungsfantasien. Gerade Videospiele geben uns die Möglichkeit,

unsere eigene Geschichte zu erzählen. Dennoch ist die designierte Person, deren Geschichte ursprünglich erzählt werden soll, weiß und cis-männlich und heterosexuell. Genau an dieses Publikum richtet sich das Spiel. Männlichkeit konstituiert sich über die Abwertung des Nichtmännlichen, die gerade in Spielen, in denen Frauen als dekorative Hintergrundobjekte oder „Damsel in Distress“ anstatt als eigenständige Figuren fungieren, reproduziert wird.

Dies liegt vor allem darin begründet, dass die kapitalistischen Verhältnisse, unter denen kulturindustrielle Güter wie Filme oder Videospiele produziert werden, patriarchal sind: Es sind (weiße) Männer, die sich im Besitz von Produktionsmitteln befinden, und demzufolge auch primär in der Position sind, Narrative zu erzählen – diese in der Regel aus der eigenen Perspektive. Wer es gewohnt ist, Teil einer patriarchalen kulturellen Hegemonie zu sein, kann Abweichungen von dieser Hegemonie – und somit dem Status Quo – als narzisstische Kränkung empfinden – ganz konkret: Wenn Spiele sich bewusst nicht an weiße, heterosexuelle Männer wenden und deren Männerfantasien bedienen.

Wenn Gaming-YouTuber wie die „Space Frogs“ davon sprechen, dass eine Kritik an gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit an der Videospielezene Gamer, die sich ausschließlich über ihre Freizeitbeschäftigung definieren (man spielt nicht Videospiele, man ist ein Gamer!), den Rechten in die Arme treiben würde, haben sie damit paradoxerweise gar nicht so Unrecht. Während Zocken inzwischen eine gewaltige Industrie ist und der Großteil der deutschen Bevölkerung eine Konsole oder einen spieletauglichen PC zuhause hat, ist das Selbstbild „Gamer“ doch nach wie vor recht spezifisch: Bei Spielen geht es um Können, um das Ergattern von Achievements und um leistungsstarke PCs (PC-Nutzer:innen heben sich durch die Verwendung des Begriffs „PC Masterrace“ von als „minderwertig“ wahrgenommenen Konsolenbesitzer:innen ab). An dem Selbstbild „Gamer“ hängt eine ganze Identität, in der alles weiblich Konnotierte nur am Rande vorkommen darf. Dieses Selbstbild geht oftmals mit einer Opferwahrnehmung einher: Früher

sei man ein von Mädchen und beliebten Jungen gemobbtes „Kellerkind“ gewesen und nun würde man erneut attackiert werden – von Feminist:innen und einer Agenda der „Political Correctness“, die einem ein als „unpolitisch“ wahrgenommenes Spielerlebnis und die Ermächtigungsfantasie als starker Krieger ruiniere.

Klassische Gamer-Aussage ist auch: Man hätte kein Problem mit Marginalisierten in der Community, solange sie einen mit lästigem „Politik-Schleiß“ in Ruhe lassen würden – also sich mit der Kritik zurückhalte, wenn man im Voicechat das N-Wort oder homophobe Sprüche fallen lässt.

Gamer sind nicht per se faschistisch. Es werden aber, wie in der Mainstream-Gesellschaft auch, eher diejenigen als Problem aufgefasst, die auf gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit hinweisen und nicht diejenigen, die diese Grenzüberschreitungen begehen. Das N-Wort sagen ist in Ordnung, eine Debatte über Rassismus vom Zaun brechen ist hingegen nervig, unnötig und „PC-Schleiß“.

Die Weigerung, sich mit gesellschaftlicher Diskriminierung zu befassen, stellt jedoch auch eine Form des Machterhalts dar: Man weigert sich, seine eigene Teilhabe an dieser Diskriminierung zu reflektieren.

Politischen Interventionen wird sich versperrt, da Videospiele „unpolitisch“ bleiben sollten – dass man die Objektivierung von Frauen (GTA, die [aktuelle Debatte um Cyberpunk 2077](#) thematisiert spezifisch die Fetischisierung transgeschlechtlicher Frauen), postapokalyptische Szenarien (*Fallout*, *Stalker*, *The Last of Us*, *Wasteland* ...), der Zweite Weltkrieg (*Battlefield 4*) oder Militärszenarien (*Mass Effect*) zeigt die so ignorante wie privilegierte Position gegenüber gesellschaftlicher Gewalt. Als politisch gilt dann nur das Hinterfragen des Status Quo und somit der patriarchalen Vormachtstellung.

Da man sich derart mit der eigenen Szene identifiziert, wird also auch jede politische Kritik an der Community als persönlicher, politisch motivierter Angriff aufgefasst. Die Aussage „Das Spiel ist sexistisch“ wird

als „Du bist ein Sexist“ interpretiert (was, zugegebenermaßen, meistens auch stimmt – die meisten Männer sind sexistisch, es ist der Gesellschaft immanent), man fühlt sich attackiert und geht in die Defensive.

Hier ist der Punkt, an dem sich narzisstische Kränkung von Männern politisieren kann, was zu GamerGate geführt hat. Daran appelliert auch die Identitäre Bewegung mit ihrem Spiel, in dem stereotype Darstellungen antifaschistischer und queerer Aktivist:innen als Gegner:innen und „NPCs“ fungieren. Die Gegenwehr gegen quengelige „Spielverderberei“, die einen zwingt, das Selbstbild als Mann und das Selbstbild als Gamer zu hinterfragen, kann tatsächlich die Hinwendung zum politischen Kampf gegen progressive Interventionen sein. Irgendwer, so der Tenor von GamerGate, der von den Identitären wiederholt wird, muss ja schuld daran sein, dass Spiele plötzlich etwas anderes sein wollen als Männerfantasien – Feminismus und Kulturmarxismus nämlich.

Antifeminismus stellt den Türöffner für Rechtsextremismus dar. Gekränkte Männlichkeit bildet den Nährboden für antifeministische Politik – es ist also wenig verwunderlich, dass die extreme Rechte in der Gaming-Community rekrutiert. Deswegen ist es unabdinglich, dass die Gaming-Community endlich anfängt, die eigene Anspruchshaltung zu hinterfragen und sich in Selbstkritik zu üben. Die weiße, männliche Anspruchshaltung, dass man der Nabel der Videospiele-Welt sei und sich auch alles nach einem richten habe, ist eines der Grundprobleme der männlichen (Gamer-)Identität. Und vor allem braucht es eine konsequente Abgrenzung nach rechts. Dann wird es auch keine Notwendigkeit für ZDF-Dokumentationen mehr geben, von denen sich Gamer angegriffen fühlen.

Zum Verhältnis von Gaming und Rechtsterrorismus

Karolin Schwarz

Nach Amokläufen und rechtsterroristischen Anschlägen allein handelnder junger Männer wird in der öffentlichen Debatte immer wieder auch auf die Rolle von Videospiele sowie Gamer:innen als (imaginierte) Gruppe verwiesen. Insbesondere Ego-Shooter-Games wurde in der Vergangenheit immer wieder eine Rolle als Auslöser von Gewalt zugeschrieben. Auch nach den rechtsterroristischen Anschlägen von El Paso und Halle wurde erneut über die Rolle von Games gesprochen.

Ganz so einfach ist es allerdings nicht. Es gibt nicht nur eine einzige Gemeinschaft von Gamer:innen. Das ist allein schon der Tatsache geschuldet, dass ein erheblicher Anteil der Gesellschaft inzwischen spielt. Dass die Täter, in der Regel junge Männer, einen Bezug zu Games haben, ist dementsprechend zunächst nichts Außergewöhnliches, sondern eher üblich für die demografische Gruppe, der sie entstammen. Zudem widerspricht die Wissenschaft denen, die behaupten, es gäbe einen Zusammenhang zwischen Aggressionen und gewalttätigen Videospiele. Es ist dennoch wichtig, die Rolle von Games, Gaming-Plattformen und bestimmten Gruppierungen von Gamer:innen im Hinblick auf ihr Verhältnis zum Rechtsterrorismus zu beleuchten.

Gaming-Plattformen und menschenverachtende Games

Einige Plattformen, die Games zum Kauf anbieten, stellen gleichzeitig Funktionen zur Verfügung, über die sich Gamer:innen untereinander vernetzen können. Die größte dieser Plattformen ist Steam. Neben einem umfangreichen Angebot an Games gibt es hier Foren und Chats für die User:innen. Über eines dieser Foren vernetzte sich David S. aus Deutschland, der 2016 den Anschlag auf das Olympia-Einkaufszentrum

verübte und neun Menschen tötete, mit William A. aus den USA, der ein halbes Jahr später zwei junge Menschen in einer Schule ermordete. Gemeinsam mit anderen Gruppenmitgliedern verbreiteten die beiden in der Gruppe, die sie „Anti-Refugee-Club“ nannten, menschenverachtenden Rassismus. Zudem hatten die beiden über das Internet Kontakt zu einem weiteren jungen Mann, der offenbar eine ähnliche Tat in Deutschland plante.

Lange Zeit konnten sich Rechtsextreme auf Steam weitestgehend ungestört vernetzen. Das lag vor allem daran, dass die Inhalte, die von Nutzer:innen selbst erstellt werden, weitestgehend unmoderiert blieben. Ohne Konsequenzen befürchten zu müssen, konnten sich Nutzer:innen dort beispielsweise die Namen von Terroristen als Benutzernamen geben oder ihre Profile mit neonazistischen Inhalten füllen. Auf diese Weise werden Gaming-Plattformen von rechtsextremen Akteur:innen genutzt, um mögliche neue Anhänger:innen anzusprechen. Noch heute ist das Moderationsteam bei Steam im Vergleich zu denen von Social-Media-Plattformen wie Facebook und Google sehr klein.

Neben den Vernetzungsmöglichkeiten von Gaming-Plattformen nutzen Rechtsextreme auch Games als Möglichkeit des Ideologietransfers. Dabei handelt es sich um kein vollkommen neues Phänomen. Bereits im Jahr 2000 veröffentlichten Rechtsextreme eine antisemitische Version des beliebten Casual Games *Moorhuhn*, bei dem die Spieler:innen Jagd auf jüdische Menschen machten. Zuletzt veröffentlichte das rechtsextreme Netzwerk „Ein Prozent“ ein Spiel, in dem die üblichen Feindbilder der Neuen Rechten über Dialoge, Memes und „Witze“ bedient werden.

Hinzu kommen neuere Games, die der Verherrlichung rechtsterroristischer und nazistischer Morde dienen. Nach den Anschlägen von Oslo und Utøya und dem Anschlag in Christchurch tauchten beispielsweise Spiele auf, in denen die Anschläge nachgespielt werden konnten. Die Spiele sind Teil einer regelrechten „Fankultur“, die sich um die Terroristen in einigen Ecken des Internets entwickelt hat.

Gamifizierung des Terrors?

Seit den Anschlägen des Jahres 2019 wird vermehrt über eine mögliche Gamifizierung des rechten Terrors gesprochen. Allerdings sind sich Expert:innen darüber nicht einig. Als Beleg für eine „Gamifizierung“ wird beispielsweise angeführt, dass die Täter ihre Morde über Kameras an einem Helm oder ihrer Schulter ins Internet streamen und so eine Perspektive wie in einem Egoshooter übernommen würde. Allerdings sind hier mehrere Interpretationen möglich. Den Tätern könnte es in erster Linie um den Effekt ihrer Morde gehen, denen das Publikum live beiwohnen kann.

Auch über einige der Dokumente, die die Täter hinterlassen haben, wird in diesem Zusammenhang diskutiert. Beispielsweise formulierte der Terrorist von Halle in einem der Dokumente, die er hinterließ, eine Reihe menschenverachtender „Achievements“, in die er seine möglichen Morde einordnete. Dabei ist allerdings zu bedenken, dass die Terroristen beim Verfassen ihrer Schriften auch die möglichen Reaktionen ihrer Publika antizipieren: Zum einen die der expliziten Anhänger:innen von Terroristen sowie der Nutzer:innen von Imageboards, auf denen sie ihre Propagandamaterialien hinterlassen. Zum anderen die allgemeine Öffentlichkeit. Der Terrorist von Christchurch nimmt beispielsweise explizit Bezug auf die Debatte um Spiele als Auslöser für Gewalt, indem er in seinem Pamphlet behauptet, ein Kinderspiel habe ihn radikalisiert.

Zudem werden in den Online-Communitys, in denen die Terroristen verehrt werden, Ranglisten verbreitet und Memes geteilt, in denen dazu aufgerufen wird,

die Zahl der Morde bisheriger Terroristen zu überbieten. Hier zeigt sich mindestens, dass das Töten auch als eine Art Wettkampf begriffen werden soll. Zusätzlich wännen sich die Täter in einer Gemeinschaft von Rechtsterroristen, die sich auch aufeinander und auf ihre jeweiligen Taten beziehen.

Der Bezug auf Games ergibt sich, wie eingangs erwähnt, auch aus der Zugehörigkeit der Mehrheit der Täter zu einer eher jungen Altersgruppe. Auch andere popkulturelle oder subkulturelle Bezüge lassen sich aus den Äußerungen der Täter entnehmen. Im Fall des Anschlags von Halle beispielsweise gibt es Bezüge zu Animes. Noch offensichtlicher sind jedoch die Bezüge der Täter zu Imageboards und dort kursierenden Vokabeln und Memes, die in Pamphleten und Livestreams untergebracht werden und als Nachricht an das von ihnen antizipierte Publikum zu verstehen sind. Die Täter vermitteln durch diese Erwähnungen auch, dass sie zur Gemeinde der Imageboardnutzer:innen gehören und erhoffen sich dadurch auch Anerkennung.

Festzuhalten bleibt, dass es Bezüge der Terroristen und ihrer Anhängerschaft zu Games, Imageboards und Internet- und Subkulturen gibt. Es ist nötig, diese Andeutungen und Bezüge zu verstehen, um sie entsprechend zu- und einordnen und die Taten bewerten zu können. Dementsprechend ist es nötig, sich mit den Aktivitäten der Terroristen im Netz auseinanderzusetzen. Nicht Games, Imageboards und andere Plattformen machen junge Männer zu Rechtsterroristen. Aber Games sind Werkzeuge, die Rechtsextreme gezielt zur Verbreitung ihrer Ideologie und Beschleunigung der Radikalisierung verschiedener Zielgruppen einsetzen, weil sie Teil der Lebensrealität junger Männer sind.

Ihr Ziel: Sich einerseits als rebellische Tabubrecher inszenieren und andererseits die Opferrolle vorbereiten, welche bei Gegenwind breit ausgespielt wird. Die ironisch-satirische Ebene dient dabei auch als doppelter Boden für die eigene, antidemokratische Propaganda.

Prozedurale Rhetorik und Propaganda in Spielen

Andreas Rauscher

Spiele und rechtsextremes Gedankengut können auf vielfältige Weise kombiniert werden. So können Games gezielt für die Verbreitung demokratiefeindlicher Ideologien entwickelt oder modifiziert werden. Wie sich am Beispiel der QAnon-Bewegung zeigt, können jedoch auch spielerische Formen des Aktivismus sowie Spiele in der realen Welt Ähnlichkeiten mit kollektiven Verschwörungserzählungen und deren Ausgestaltung aufweisen.

Dieser Beitrag zeigt, dass bei allen fundamentalen Unterschieden in Zielen, Weltanschauung und Ernsthaftigkeit Spielen eine Art Fiktionalisierung, ein Sotun-als-ob eigen ist. Anschließend geht es darum, dass und wie Spiele neben ihren Storys, Themen, Figuren und Motiven in ihrem Gameplay bzw. in Regeln und Mechaniken, wenn nicht in ihrer Spielbarkeit an sich, ein eigenes Missbrauchs- oder Propagandapotenzial aufweisen. Dabei geht es allerdings auch um positive pädagogische oder künstlerische Spiele, die sich z.B. gegen Extremismus und Antisemitismus wenden. Und schließlich befasst sich dieser Beitrag mit dem Spiel *Heimat Defender*. An ihm zeigt sich, wie Rechtsextreme erfolglos und fadenscheinig versuchten, Games und Game-Stilistik für ihre Gesinnungsarbeit zu vereinnahmen. Erkennbar wird, wie gerade Computerspiele vielleicht als selbstbezügliche Szene-Unterhaltung funktionieren. Sie funktionieren aber nicht ohne weiteres als Propagandaformate, um vor allem junge Menschen zu erreichen.

Verschwörungserzählungen und „Alternate Reality Games“

Im Feuilleton der *Süddeutschen Zeitung* vom 29. Oktober 2020 untersuchten der Journalist Jörg Häntzschel, der Bildwissenschaftler Florian Cramer und der Kulturtheoretiker mit dem Pseudonym „Wu Ming 1“ die sonderbaren Verschwörungsmymen der QAnon-Bewegung.

Deren Anhänger stammen aus dem Umfeld der „**Alt-Right**“-Bewegung. Sie sehen die skurrilen bis gefährlichen Paranoia-Phantasien des anonymen Informanten namens Q, der 2017 im Image-Board „4chan“ auftauchte, als Geheimwissen und reale Handlungsanweisungen an. Angeblich würde die westliche Welt von einer geheimen Verschwörung linksliberaler Eliten kontrolliert, die Kinder in unterirdischen Lagern gefangen hielten und weiteren verbrecherischen Aktivitäten nachgingen.

Abgesehen vom realen Gewaltpotential dieser Phantasien verstören an den Szenarien der QAnon-Bewegung insbesondere die Parallelen zu fiktionalen Verschwörungsszenarien aus der Popkultur der vergangenen Jahrzehnte, die sich ursprünglich als bewusstes literarisches und künstlerisches Spiel mit Stereotypen und Spannungsmechanismen gestalteten:

Die QAnon-Erzählungen muten wie eine bizarre, missbräuchliche Kombination einer möglichen Vielzahl verschiedener kultureller Werke und Projekte an, die in künstlerischer Absicht mit unseren Konzepten von Wirklichkeit spielen, z. B.:

- der Science-Fiction- und Mystery-Serie *Akte X* aus den 1990er Jahren,
- der *Illuminatus!*-Trilogie, eine ironische, postmoderne Science-Fiction-Phantasie der Schriftsteller Robert Shea und Anton Wilson voller Bezüge und Anspielungen, die Mitte der 1970er Jahre entstand,
- der medienübergreifenden Aktivitäten kulturkritischer Künstlerkollektive wie der italienischen *Luther-Blissett*-Gruppe.

„Wu Ming 1“, Mitglied der Luther-Blissett-Gruppe, veröffentlichte 1999 den Roman *Q*. Dieser erscheint mit seinen an die Werke von Thomas Pynchon und Umberto Eco angelehnten absurden Verschwörungskonglomeraten zur Zeit der Reformation wie ein Szenarien- und Regelbuch für ein paranoides Rollenspiel-System.



QAnon-Erzählungen: Mix postmoderner und popkultureller Werke und Aktionen. (Screenshot Vortrag von A. Rauscher, auf Fachtagung *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen*).

Neben der Veröffentlichung ihrer literarischen Werke realisierte die Luther-Blissett-Gruppe auch künstlerische Interventionen, so genannte „Pranks“ (Streiche). Durch die mediale Verbreitung besonders abstruser Thesen (etwa die zur Kunstshow in Venedig präsentierte Ausstellung eines in geheimen Laboren gezüchteten künstlerisch begabten Affen), sollte die Sensationsgier der Boulevardmedien entlarvt und die Absurdität traditioneller Verschwörungsmymen als künstlerische Aufklärung umcodiert werden. Ein solches Vorgehen erinnert nicht nur an die kulturelle Praxis avantgardistischer Aktivisten der 1960er und 1970er Jahre, sondern auch an sogenannte *Alternate-Reality-Games* (ARGs).

ARGs übertragen das Spielen in den realen Raum. In einer Mischung aus u. a. Aktionstheater und Storytelling unter Einbindung des Publikums werden gemeinsam Rätselaufgaben gelöst. Von den Spielleitern ausgelegte Spuren werden gesichert oder Entscheidungen ausgehandelt. Im Gegensatz zum am Tisch

gespielten Rollenspiel mit Würfeln und Papier verwenden die ARGs eigen gestaltete Websites.

Prominentes Beispiel ist das ARG-Spiel zur Fernsehserie *Lost* (2004–2010). Darin unterbrach eine investigative Journalistin das Diskussionspanel zur Serie auf der einflussreichen Comic Convention in den USA und verteilte Flugblätter mit einer Internet-Adresse. Was für manche Teilnehmer wie eine politische Aktion wirkte, war eine Art „Werbeaktion“ und mehr noch: Teil des Spiels selbst. Hinter der verbreiteten Webadresse verbargen sich weitere Hinweise für die Spieler:innen.

Bei den in die Realität hinein verlängerten Rollenspielen wird spätestens zum Ende der Kampagne der Schleier der Inszenierung gelüftet und der Vorhang über die Bühne zur spielerischen Selbstdarstellung gesenkt. Das heißt, dass solche Spiele, die in die „Wirklichkeit“ hineinreichen, von vornherein auf eine Art Auflösung ausgerichtet sind. Deutlich wird: Es ist alles nur Spaß oder ein So-tun-als-ob. Das unterscheidet sie von rechtsextremer Propaganda, die in einer solchen „Uneigentlichkeit“ ihre ernstgemeinten ideologischen Botschaften verpackt.

Prozedurale Rhetorik

Der Medienwissenschaftler und Gamedesigner Ian Bogost prägte 2007 den Begriff der *Prozeduralen Rhetorik*. Der Begriff bezeichnet die rhetorischen Implikationen spielerischer Prozesse. Ihm zufolge steht Prozedurale Rhetorik für das Entwickeln und Darlegen von Argumenten durch Prozesse. Sie beinhaltet Überzeugung, um auf Meinungen oder Verhalten einzuwirken und um effektiv Ideen und Sichtweisen zu vermitteln (vgl. Bogost 2007: 28). Die Strategien der klassischen Rhetorik, also der „Rede-“ bzw. „Überzeugungskunst“, setzt auf sprachliche Mittel. Prozedurale Rhetorik greift dagegen auf Prozesse der Dramaturgie und die Suggestionskraft der Anordnungen von Bild und Ton zurück.

Die Spieler:innen bekommen durch ihre Handlungsmacht (*Agency*) das Gefühl, sie üben Einfluss auf das Spielgeschehen aus. Dabei ist die zu erspielende Aussage häufig bereits durch das Arrangement der Algorithmen und die Spielziele vorgegeben. Propagandistisch ausgerichtete Spiele stehen in einem gewissen grundlegenden Widerspruch zur ästhetischen und spielerischen Eigenverantwortung (vgl. Rauscher 2020), die offene Spielformen versprechen. Entgegen der Prinzipien des auf Probehandeln basierenden freien Spiels ohne feste Zielvorgabe (*Paidia*) versuchen Spiele mit propagandistischer Rhetorik, im Sinne eines bestimmten Ausgangs den Spielverlauf auf ein vorgegebenes Ziel hin zu lenken. Die ideologische Botschaft kann sich so mit den durch Regeln und Spielmechanik kompetitiv zu erreichenden Gewinnbedingungen (*Ludus*) ergänzen.

Ein bedeutendes Beispiel für die ideologische Ausrichtung eines Spiels durch eine mit dem Spielziel gekoppelte prozedurale Rhetorik ist das kapitalistisch ausgerichtete „Der Gewinner bekommt alles“-Prinzip von *Monopoly*. Im Gegensatz dazu geht es in dem sozialkritischen Vorgängerspiel *The Landlord's Game* darum, dass Parteien diplomatisch verhandeln müssen. Als kritische Parodie zu *Monopoly* kann das Brettspiel des Satire-Magazins *MAD* betrachtet werden: Hier gewinnt, wer sein Vermögen als Erstes verliert.

Die rhetorischen Absichten rechtsextremer Propaganda können auf unterschiedlichen Ebenen der spielerischen Erfahrung ansetzen. Die Spieleforscherin Clara Fernández-Vara unterscheidet in ihrem Modell zur Spielanalyse zwischen dem Kontext eines Spiels, der konkreten Spielerfahrung und den formalen Bausteinen wie Regeln und Mechaniken. Darin, wie das Spiel reglementiert ist, drücken sich kulturelle und soziale Werte aus. Diese können wir ebenso analysieren, identifizieren und kritisieren. Was simuliert wird oder nicht, was positiv oder negativ im Regelwerk erachtet wird, kann Ausdruck von Ideologie sein (vgl. Fernández-Vara 2015: 131).

Wie in positiver Weise prozedurale Rhetorik eingesetzt werden kann, zeigt sich im Browserspiel *September the 12th*, das sich auch als interaktives Kunstwerk bezeichnen ließe. Darin geht es darum, aus der Luft stereotype „arabische“ Terroristen zu bombardieren. Allerdings produziert jeder Treffer nur weitere Terroristen und werden aufgrund der Spielmechanik unweigerlich auch Zivilisten Opfer des Beschusses. Das Spiel *September the 12th*, eine Kritik am militärischen „Krieg gegen den Terrorismus“, ist nicht zu gewinnen und ist auch nicht dafür gemacht. Die Frustration der Spielenden ist ein beabsichtigter didaktischer Effekt.

Erfolgt die versuchte Mobilisierung oder Rekrutierung von Spieler:innen für eine rechtsextreme Agenda beispielsweise über Foren auf Gaming-Plattformen wie Steam, vollziehen sich die rhetorischen Bestrebungen nicht über die Spielmechanik oder das Spielgeschehen selbst. Sie ereignen sich stattdessen im weiteren kulturellen Umfeld. Ein derartiges Vorgehen der Alt-Right-Bewegung prägte auch die sogenannte *Gamer-Gate-Kontroverse*. Darin wurden an Politik desinteressierte Spieler:innen durch frauenfeindliche Hasstiraden aufgestachelt, gegen Journalistinnen und Entwicklerinnen aufgehetzt und die Spieler:innen für ihre rechtsextremen Ansichten zu gewinnen versucht.

Die für die Aussage eines Spiels grundlegende Verknüpfung von Spielablauf und weiter gefasstem kulturellen Kontext wird besonders deutlich am Brettspiel *Train* (2009) von Brenda Romero. Es handelt sich wie *September 12th* um ein *Serious Game* und kommt nur in Konferenzen und Ausstellungen zum Einsatz. Die Aufgabe der Spielenden ist es, gelbe Spielfiguren in Zügen unterzubringen und deren Abfahrt zu koordinieren. Die kulturellen Assoziationen des Settings und des Spieldesigns können eine erste Vorwarnung geben. Erst gegen Ende des Spiels stellt sich durch das Ziehen einer Karte heraus, dass die Züge in das Vernichtungslager Auschwitz fahren werden. Diese Wendung soll verdeutlichen, dass das Spielziel nicht im Erfüllen einer Siegbedingung besteht.

Stattdessen soll es die Mechanismen instrumentalisierter Vernunft zur Zeit des Nationalsozialismus erfahrbar machen. Das Spielziel kann sabotiert werden, indem das Spiel abgebrochen wird, sobald der tatsächliche „spielerische“ Zweck der Tätigkeit erkannt wurde.

Aus guten Gründen existiert keine kommerziell vertriebene Variante von *Train*. Wäre das Spiel als gewöhnliches kommerzielles Gesellschaftsspiel erhältlich, wäre nicht nur der Vorwurf zynischer Gewinnbestrebungen naheliegend. Es ließe sich entgegen seiner ursprünglich aufklärerischen Intention auch durch entsprechende Regeländerungen als analoge Variante des in den 1980er Jahren veröffentlichten neonazistischen Game *KZ-Manager* missbrauchen, in dem die Spieler ein Konzentrationslager als menschenverachtende Modifikation einer Betriebssimulation leiten.

In Videospiele mit propagandistischen Absichten können unterschiedliche Ebenen, Spiel- und Gestaltungsweisen bewusst vermischt werden, um den rechtsextremen Propagandaaussagen ein modernes Erscheinungsbild zu verleihen. Eine reflektierte Präventionsarbeit sollte daher das Zusammenspiel von Spielmechanik, ästhetischer Gestaltung und kultureller Spielepraxis differenziert im Blick behalten. Dies etwa, um die entsprechende analytische und kritische Medienkompetenz zu befördern, die die notwendigen u. a. gamingkulturellen Kontexte mitberücksichtigen.

Missglückte „Plattform“-Propaganda

Ein Beispiel für die Kombination von Game und rechtsextremer Propaganda bietet *Heimat Defender*. Das *Jump 'n' Run*-Spiel wurde von Vertretern der Neuen Rechten und der „Identitären Bewegung“ (IB) entwickelt. Es wurde 2020 veröffentlicht und präsentiert apokalyptische Verschwörungsphantasien und standardisierte Tiraden gegen linksliberale Positionen, Migration und die bürgerliche Zivilgesellschaft.

Das Umfeld der Entstehung des Spiels lässt die ebenfalls damit verfolgten Absichten erahnen. Die gewöhnlich zur Markenpflege von medienübergreifenden Franchises wie *Herr der Ringe* oder *Star Wars* eingesetzten Strategien des **Transmedia Storytellings** werden zur Promotion des Spiels adaptiert. So wurde ein YouTube-Video veröffentlicht, in dem einige prominente Personen der neu-rechten Szene *Heimat Defender* spielen, wobei sie selbst als Spielerfiguren vorkommen. Weitere Clips zeigten kurze Hintergrundgeschichten zu den Figuren. Auch ein Comic zu Welt und Story von *Heimat Defender* wurde angeboten.

Die Spielmechanik und die farbenfrohe Grafik des Games orientieren sich im deutlichen Gegensatz zu den apokalyptisch-agitatorischen Inhalten des Spiels an der Optik cartoonhafter *Platform Games*, z. B. familienfreundlichen Spielen wie *Super Mario Bros*. Das Gameplay entspricht nicht den Konventionen eines martialischen Shooters, die man angesichts der neu-rechten Phantasien vom apokalyptischen Ausnahmezustand vielleicht erwarten würde. Stattdessen entspricht es den deutlich verspielteren Mechaniken des Jump-'n'-Run-Genres. Dabei erinnern sie häufig an Zeichentrickfilme, auch was die fantastischen Fähigkeiten betrifft. Der Videospiele-Held Super Mario aus der **gleichnamigen Nintendo-Reihe** kann wie Lewis Carrolls Alice im Wunderland mit Hilfe von magischen Pilzen seine Größe verändern und der Affe Donkey Kong bringt seine Gegner mit Bananen und Fässern aus dem Gleichgewicht.

Auch die Protagonisten von *Heimat Defender* sind von animierten Bienenschwärmen als Schutzschild und segelflugtauglichen Hüten umgeben. Sie und ihre Gegenspieler lassen an den verfolgten ideologischen Intentionen allerdings wenig Zweifel: Die vier bekannten Vertreter der Neuen Rechten kämpfen sich als Avatare durch Heerscharen von Robotern, die als Antifa- und LGBTQ-Automatons gekennzeichnet werden.

Als Boss-Gegner treten am Ende der einzelnen Levels kaum kaschierte Karikaturen der Bundeskanzlerin Angela Merkel und von Bundesaußenminister Heiko Maas, des TV-Entertainers Jan Böhmermann oder des Millionärs und Philanthropen George Soros auf. Die antisemitischen Verschwörungstheorien um Soros werden nicht explizit genannt, sondern ergeben sich indirekt aus den Anspielungen, die ihn als sinisteren Drahtzieher im Hintergrund präsentieren. Die Darstellung der Gegner als in Fabriken umgewandelte Roboterwesen soll auf der audiovisuellen Ebene die implizierte Aussage der prozeduralen Rhetorik entschärfen, die auf der gedanklichen, ideologischen Ebene eindeutig ist. Die Spielfiguren treten als „Widerstandshelden“ dabei formal nicht gegen die von der Handlung gemeinten Friedens-, LGBTQ- und Antifa-Aktivist:innen in menschlicher Gestalt an, sondern gegen Roboter mit Regenbogenfahnen und Kampffahrzeuge, die von Hammer- und Sichel-Symbolen umgeben sind. Prominente Akteure des rechten Rands wie Björn Höcke und Martin Lichtmesz treten in einzelnen Spielabschnitten als Unterstützer auf, die die Spielenden bzw. ihre Figuren mit Extra-Fähigkeiten und neu-rechten Allgemeinplätzen und Insider-Witzen versorgen. Ob sich jugendliche Gamer:innen tatsächlich für die als Extra vergebene Promi-Trivia-Information begeistern (z. B. dass sich der Leiter des rechtsextremen Antaios-Verlags und seine Gattin im gewöhnlichen Alltag siezen), sei dahingestellt.

Inhaltlich versucht das Spiel Ansätze des dystopischen **Cyberpunk**-Genres umzucodieren, wie sie sich in der Science-Fiction-Literatur der 1980er Jahre sowie in den stilisierten, von Neonbeleuchtung und düsteren urbanen Landschaften geprägten Stadtbildern in Filmen wie *Blade Runner* oder *Matrix* finden. Doch im Unterschied zu deren komplexen Reflexion um das Verhältnis von Realität und Simulation sowie von Gesellschaft und Technologie beschränkt sich das Spiel auf den geradlinigen Kampf gegen einen multinationalen Konzern.

Entsprechend der Verschwörungphantasien der Neuen Rechten hat die sogenannte Globo-Homo-Corporation das europäische Abendland im Auftrag von jüdischen New Yorker Philanthropen mit Antifa-Truppen, TV-Satirikern und Migrant:innen überrannt. Während sich der Großteil des Cyberpunks in Literatur, Spielen oder Filmen durch eine vielschichtige mediale Rhetorik der Doppeldeutigkeiten und der Zweispieltigkeit auszeichnet, beschränkt sich das Spiel auf das Standardrepertoire neu-rechter Feindbilder und Slogans. Statt sich allzu angestrengt über die so ausgelegten Kontroversköder zu empören und ihnen damit den erhofften Marketing-Effekt zu liefern, verdeutlicht eine Analyse der prozeduralen Rhetorik im Fall von *Heimat Defender* anschaulich, inwiefern die pseudo-ironische grafische Darstellung und das Gameplay eines Jump 'n' Run als reine Verpackung für die eindeutigen ideologischen Aussagen des Inhalts dienen sollen. Das Ergebnis erinnert weniger an eine rechtsextreme Cyberpunk-Variante, sondern vielmehr an eine verunglückte Parodie voller Insider-Jokes, in der sich die demokratiefeindliche Gesinnung Bahn bricht.

Literatur:

Bogost, Ian: *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: MIT Press 2007. S. 28.

Fernández-Vara, Clara: *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge 2015.

Rauscher, Andreas: „Playing Propaganda. Die Games-Appropriationen des IS“. In: Bernd Zywiets (Hg.): *Propaganda des ‚Islamischen Staats‘. Formen und Formate*. Wiesbaden: Springer Verlag 2020. S. 161-184.

Keinen Pixel den Faschisten: Wie kann antifaschistisches Engagement vom Analogen ins Digitale umgesetzt werden?

Marc Wischnewski

Was ist Keinen Pixel den Faschisten?¹

Ausgangspunkt für die Gründung von *Keinen Pixel den Faschisten* war der Terroranschlag eines rechtsradikalen Gamers auf die Synagoge in Halle und die Übertragung des Anschlages auf der Spiele-Streaming-Plattform Twitch. Horst Seehofer ließ nicht lange auf sich warten und stellte die Computerspiele-Community unter Generalverdacht, die beobachtet werden müsse.

Seit Jahren schon engagieren sich im Computerspielebereich Podcasts, Blogs und Journalist:innen gegen Rechtsextremismus, Diskriminierung und Hate-Speech. Die gemeinsame Kritik an Seehofer war: Rechtsextremismus und Diskriminierung ist ein Problem in Computerspiele-Communitys, mit dieser Kritik ist ein großer Teil der Spielenden allerdings nicht einverstanden. Diskriminierung in Form von Humor bis hin zur offensichtlich rassistischen, sexistischen und antisemitischen Agitation wird jedoch oft von der laute- ren weißen, männlichen Spielerschaft in Communitys geduldet. Für marginalisierte und emanzipatorisch denkende Menschen werden Computer-spiele-Communitys oft so zu toxischen, unerträglichen Orten. Die reelle Diversität der Spielerschaft wird dadurch unsichtbar. Das Problem scheint zu komplex für eine einfache politische Lösung, Engagement muss aus den Communitys kommen.

Uns fiel auf, dass es selbstorganisierte antirassistische Initiativen wie etwa in der Fußball- und Musik-Fankultur nicht zu geben scheint. Wir beschlossen dies zu ändern und all die Stimmen, die sich gegen Rechtsradikalismus und Diskriminierung im Computerspielebereich bereits engagieren, zu bündeln.

Was sind die Probleme der Organisation antifaschistischer Praxis im Computerspielebereich und wie löst es *Keinen Pixel den Faschisten*?

a) Dezentrale Organisation

Im Gegensatz zu etwa Fußball-Initiativen können wir uns nicht lokal vor Ort treffen und organisieren. Die Aktiven sind weit verteilt über den ganzen deutschsprachigen Raum. Wir mussten uns also fragen, wie wir uns dezentral organisieren und dabei auch aktiv bleiben und dauerhaft Diskurse anstoßen und mitgestalten können.

Wir haben mit *Keinen Pixel* die dezentrale Vernetzung und die Möglichkeiten des Internets für uns genutzt. So wussten wir schon vor der Gründung, welche Personen sich im Computerspielebereich aktiv und authentisch mit den eigenen Communitys gegen Rechtsextremismus und Diskriminierung eingesetzt haben. Wir haben diese Leute gesammelt und ihnen die Möglichkeit geboten, sich zusammen mit anderen zu engagieren. Eine Organisationsform musste gewählt werden und eine Form, wie man – auch dauerhaft – aktiv sein Engagement einbringen kann. Schon von Beginn an treffen wir uns regelmäßig online und

¹ Im Folgenden in Kurzform *Kein Pixel* benannt.

arbeiten basisdemokratisch. Das bedeutet, dass wir einen Konsens in unserer Arbeit ausarbeiten und unsere Texte gemeinsam gestalten. Schnell hat sich daraus gezeigt, dass wir aufgrund gesammelter Kompetenzen kreativ, produktiv und anhaltend arbeiten können, trotz nur freiwilligen Engagements in unserer Freizeit.

b) Dezentraler Hass im Netz

Im Computerspielebereich stehen wir jedoch auch einem dezentralen Aktivismus von Rechtsradikalen gegenüber, der hauptsächlich im Internet stattfindet. Die Schauplätze verteilen sich auf die großen Social-Media-Plattformen und Streaming-Services (Twitter, Facebook, YouTube, Twitch). Offene Foren wie Reddit und geschlossene Foren auf Steam und Discord. Telegramkanäle und Chatgruppen dürften auch an Bedeutung gewonnen haben. Meist sind die Aktiven anonym und ihre Vernetzung und Stärke nicht offensichtlich. Troll-Accounts und Bots verschleiern das zusätzlich. Wie kann also der Überblick behalten werden?

Für Einzelpersonen ist dies nahezu unmöglich. Im Zusammenschluss jedoch entgeht einem weniger. Informationen, Diskussionen, Schauplätze, Vernetzungsstrukturen von Rechtsradikalen werden im Netzwerk öfter erkannt und im Austausch miteinander auch ihrer Relevanz nach eingeschätzt. Trotzdem bleiben bei der Größe des Internets immer wieder blinde Flecken. Deswegen sind wir auch immer dankbar über Hinweise aus unserer Community.

c) Wann beginnt der Hass?

Nun stellt sich aber auch immer die Frage nach der Relevanz und wo Rechtsextremismus und Diskriminierung beginnen. Die Fankultur von Computerspielen war lange Zeit hauptsächlich von weißen, jungen Männern geprägt. Lange Zeit konnten sich fast ohne Widerworte Vorstellungen und eine toxische Gesprächskultur im Netz entwickeln, wie eine „Gamer“-Kultur auszusehen hat. Diese Gamer-Kultur ist in der Vergangenheit oft ausschließend gegenüber Frauen,

LGBTQ+, Nicht-Weißen und Nicht-Christen und dabei identitätsstiftend bzw. verstärkend gewesen. Auch wenn es wahrscheinlich oft unterbewusst geschehen ist, bietet das einen nahrhaften Boden für rechtsextreme Ideologien. Gezielt stellen sich Nazis als harmlose „Gamer“ dar und die Grenzen von scheinbar harmlosen Witzen zur rechtsradikalen Agitation werden fließend. Lange stellten sich viele ratlos die Frage, wie man nun erkennen könne, wer gezielt rechtsradikales Gedankengut verbreitet oder wer einfach einen schlechten Humor hat.

Unsere Strategie bei *Keinen Pixel* ist, das nicht mehr zu unterscheiden. Der weiße, männliche Gamer war schon immer ein Mythos und einfach die lauteste Gruppe. Gaming war schon immer divers und ist es heute mehr denn je. Diskriminierender Humor schließt aus, egal welche Intention dahinterliegt. *Keinen Pixel* tritt ein für eine inklusive Gaming-Kultur. Inklusives Gaming-Communitys nehmen rechtsextremistischem Gedankengut die Grundlage. Ein wichtiger Schritt ist dabei, in Selbstreflexion, auch selbst eine möglichst diverse Zusammensetzung zu schaffen. Diversität schafft Sensibilität für Diskriminierung in der Auseinandersetzung. Der nächste Schritt ist der Umgang mit der eigenen Community. Um eine möglichst diverse Community zu gestalten, darf Diskriminierung nicht in der eigenen Community geduldet werden. Wir möchten Schutzräume schaffen. Konkret: Mit Usern, die sich offensichtlich menschenfeindlich äußern, oder ein menschenfeindlicher Hintergrund erkennbar ist, diskutieren wir nicht und blocken sie. Antifaschismus bedeutet für uns auch, jede Art von Diskriminierung nicht zu tolerieren.

d) Aufklärung

Als nächsten Schritt für die Veränderung von Communitys sehen wir die Aufklärung anderer Communitys und ihrer Teilnehmenden. Gesprächstaktiken und Verschleiерungsintentionen müssen erkannt werden. Die Methoden von Rechtsradikalen sind über die Jahre hinweg sehr vielfältig und oft schwer zu durchschauen geworden. Oft fehlt hier das Wissen, um eine klare rechtsradikale Intention erkennen zu können.

Ebenso klären wir darüber auf, dass es einen Zusammenhang zwischen Rechtsradikalismus und Sexismus, Rassismus, Verschwörungsglauben, Antisemitismus und sonstigen Diskriminierungen gibt. Das Dulden von Diskriminierung ist oft die Möglichkeit für Nazis, in Communitys Anschluss zu finden. Schlecht oder nicht moderierte Communitys werden über kurz oder lang zu toxischen Orten, die Radikalisierungen fördern. *Keinen Pixel* möchte Communitys Mut machen, sich konsequent gegen Diskriminierung und für Inklusion zu engagieren.

e) Kritik

Ein weiteres Problem ist die Durchkommerzialisierung des Computerspielermarktes. Community-Praktiken sind oft undurchsichtig. So ist es zum Beispiel nicht transparent ersichtlich, wie Steam mit Nazis und menschenfeindlichen Positionen auf ihrer Plattform umgeht. Studios, Publisher, aber auch der erfolgreiche Spielejournalismus scheint oft die Sorge zu haben, Kundschaft zu verlieren, wenn sie über bloße Lippenbekenntnisse hinaus auch diskriminierende User entfernen. Fairerweise muss man sagen, dass sich hier in den letzten Jahren schon vieles zum Positiven entwickelt hat. Jedoch finden sich immer wieder Schlupflöcher und Anschlusspunkte für Nazis.

Beobachtung und Kritik von außen ist die grundlegende Strategie von *Keinen Pixel*. Hierzu gehört das Verständnis von Computerspielen als Kulturbereich, der wie jeder andere Kulturbereich auch kritisiert und diskutiert gehört. Communitys erhalten so Argumente und Aufklärung, um Druck auf unpersönliche Firmen zu machen. Wie in jedem anderen Medium auch, ist dies ein begleitender Prozess, der die zukünftige Entwicklung von Computerspielen mitgestaltet.

f) Reichweite

Ein weiteres grundsätzliches Problem ist der Umgang mit der Reichweite von gezielten Provokationen und menschenfeindlichen Äußerungen. Die Empörung über Provokationen ist oft berechtigt, jedoch sorgt sie

oft für die Verbreitung der menschenfeindlichen Position.

Keinen Pixel versucht deshalb eher analytisch und aufklärend zu informieren. So gut es geht, verbreiten wir nicht die Urheber und deren Inhalt, sondern unsere Einschätzung des Problems. Deswegen werden Angriffe und diskriminierende Accounts auch direkt in unserer Social-Media-Präsenz geblockt und ausgeblendet. Wir klären darüber auf, wie Social-Media-Konflikte zu einer Verbreitung von menschenfeindlichem Gedankengut führen können. Wichtig ist dabei jedoch auch die Abwägung, ab welchem Punkt der Urheber der Provokation allgemeine Relevanz hat, um Inhalt und Person direkt zu kritisieren. Dies muss immer wieder neu entschieden werden.

g) Fazit

Die Vision von *Keinen Pixel* ist, hass- und diskriminierungsfreie Communitys im Computerspielbereich zu schaffen und zu ermöglichen. Marginalisierte Menschen sollen auch öffentlich ein selbstverständlicher Teil der Communitys sein können. Hierzu benötigt es ein breites zivilgesellschaftliches Engagement und Mut zur Gegenrede in Communitys. *Keinen Pixel* möchte Menschen aufklären, damit sie menschenfeindliche Positionen erkennen und ihnen das Werkzeug in die Hand geben, sich diesen Provokationen entgegenstellen zu können. Wir möchten Communitys dazu inspirieren, diskriminierungsfrei zu moderieren.

Die Grundlage unserer Aufklärung sind gut recherchierte Artikel und die Zusammenlegung vieler Kompetenzen aus unserem Netzwerk. Wir möchten auch für Fachfremde verständlich sein. Das benötigt Begriffserklärungen und für die Überzeugungsarbeit Überprüfbarkeit und Seriosität.

Keinen Pixel ist auch eine Ermutigung zur Selbstorganisation gegen Rechtsradikalismus im Computerspielbereich. Organisiert können wir uns und auch andere besser vor Hass-Angriffen im Netz schützen. Wir



versammeln unsere Kompetenzen, schaffen Netzwerke auch über unser hinaus, teilen Wissen untereinander und mit anderen und schaffen Öffentlichkeit. Diese Form von Organisation ist in jeder Spielcommunity denkbar und möglich.

Wir begleiten und beobachten die Entwicklungen im Computerspielebereich, um bei menschenfeindlichen Positionen eingreifen, kritisieren und mobilisieren zu können. Unsere Möglichkeiten sind dabei aber längst noch nicht ausgeschöpft. Ein Netzwerk wie unseres wird durch die Möglichkeiten, Interessen und Aktiven gestaltet. Deswegen ist es für uns auch denkbar, zum Beispiel Workshops und Bildungsangebote im Bereich der Jugend- und Bildungsarbeit anzubieten. Wir möchten unsere Hilfe zur Selbstorganisation und die Mobilisierung zum antifaschistischen Engagement in Gaming-Szenen weiter ausbauen. Und natürlich auch weiter an unserer eigenen Struktur arbeiten, um möglichst viel Diversität auch bei uns selber zu ermöglichen.

*Ein Audio-Interview von **Dom Schott** mit **Benjamin Strobel** von der Initiative Keinen Pixel den Faschisten zum Thema Rechtsextreme in Gaming-Communitys, ihr Gefährdungspotenzial und wie sich Gamer:innen zur Wehr setzen können, finden Sie unter: www.hass-im-netz.info/thema/gaming/interview-strobel.html*

Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen: Tagungsbericht

Sebastian Schneider (unter Mitwirkung von Flemming Ipsen und Bernd Zywietz)

Rechtsextremismus und Gaming ist nicht zuletzt für den Jugendmedienschutz ein komplexes Problem. Mehr noch handelt es sich um einen Problemkomplex, eine vielfältige, facettenreiche Herausforderung, mit der sich die Gesellschaft auseinandersetzen muss. Einfache Antworten taugen dabei wenig. Denn weder sind Spiele und Spieler:innen, ihre Gemeinschaften und Subkulturen allesamt rechtsextrem (oder frauenfeindlich, antisemitisch, allgemein antidemokratisch und pluralitätsfeindlich). Noch ist es so, dass Computerspiele und Gaming-Communitys durchweg unschuldig, arglos und lediglich „von außen“ durch rechtsextreme Propagandist:innen, Aktivisten:innen und Trollen unterwandert werden.

Um sich dieser Ambivalenz und Vielschichtigkeit anzunähern und für ein interessiertes Fachpublikum zu erschließen, fand am 25. und 26. November 2020 die Fachtagung *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen* als Videoveranstaltung statt. Konzipiert und ausgerichtet wurde sie von jugendschutz.net, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) als Kompetenzzentrum „Hass im Netz“ im Rahmen des Bundesprogramms **„Demokratie leben!“**. Kooperationspartner waren die **Forschungsgruppe Modellprojekte e.V.**, die **Amadeu Antonio Stiftung** und das dort angesiedelte Projekt **Good Gaming – Well Played Democracy** sowie die **Landeszentrale für politische Bildung Rheinland-Pfalz**.

Den Auftakt der Fachtagung bildete ein Input-Vortrag „Spiele-Rhetorik und Propaganda“ von **Dr. Andreas Rauscher**. Der Wissenschaftler befasst sich als Film- und Medienkulturwissenschaftler intensiv mit Computerspielen im Sinne der Game Studies. In seinem Vortrag stellte er vor, wie sich aktuelle Verschwö-

rungstheorien und -narrative sowie deren Online-Szenen Ähnlichkeiten mit sogenannten Alternate Reality Games aufweisen. Weiterhin verwies er auf das Spannungsfeld von Game-Elementen und -Aspekten des Spielens und des Erzählens. Games können entsprechend als Mittel der Propaganda oder aber als Mittel der Bildung und Aufklärung genutzt werden. Die inhaltliche Botschaft kann jedoch im Guten wie im Schlechten in der spielerischen Interaktion verdrängt, trivialisiert oder gar verkehrt oder umgedeutet werden (s. Beitrag von Dr. A. Rauscher in diesem Band).



Dr. Andreas Rauscher (Screenshot *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen*).

„Games within Games“ – Arne Vogelgesang

Den zweiten Vortrag der Tagung hielt **Arne Vogelgesang**. Der studierte Theaterregisseur und Mitbegründer des Theater- und Performancelabels **internil** arbeitet als freier Multimediakünstler. Einer seiner Schwerpunkte sind Repräsentationsformen in bzw. von rechtsextremer Online-Propaganda. Sein Vortrag „Games within Games“ widmete sich den Techniken, die genutzt werden, um politisches Engagement zu stimulieren und zu kanalisieren.

GAMIFICATION

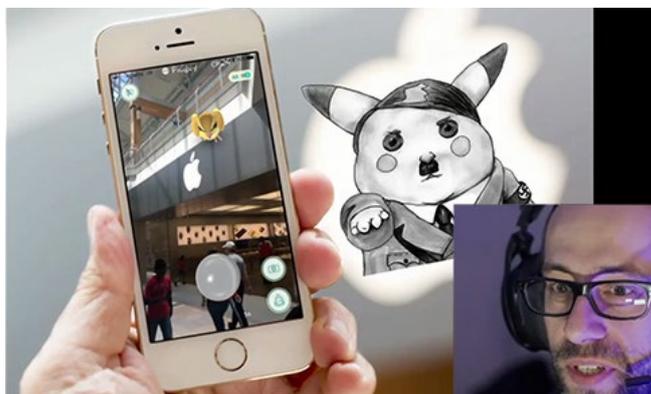
Struktur	Ziele, Regeln & Belohnungen
Engagement	Interaktion & Feedback
Fiktionalisierung	Figuren & Erzählungen
Entlastung	"sandbox", Wiederholbarkeit
Maschinisierung	"ludic loop" & "hooks"
Sozialisierung	Kooperation/Kompetition

Aspekte der Gamification. Screenshot Vortrag „Games within Games“ von Arne Vogelgesang, *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen*.

Bei diesen Techniken fokussierte sich Vogelgesang auf Gamification, also die „Integration von Spielelementen und Spielprinzipien in nichtspielerische[n] Kontexte[n]“. Zur Verdeutlichung wurden Beispiele von US-amerikanischen und deutschen Rechtsextremen herangezogen, die unter der Bezeichnung „Propaganda als Spiel“ subsumiert werden können. Einer der spielerischen Anknüpfungspunkte ist das 2016 erschienene Augmented-Reality-Game *Pokémon Go*. Die Spielenden suchen hierbei reale Orte auf, an denen sich über die App sichtbare Pokémon befinden, die es einzufangen gilt. Dies machten sich User:innen einer der größten rechtsextremen Websites im englischsprachigen Raum, „The Daily Stormer“, zu Nutze und verteilten Flyer rechtsextremen Inhalts an Orten, an denen Pokémon zu finden waren.

Ähnlich gelagert, jedoch mehr für die eigene Ingroup gedacht, ist ein Kooperationsprojekt der deutschen und österreichischen rechtsextremen „Identitären Bewegung“ (IB). Die seit 2017 immer wieder angekündigte App *Patriot Peer* will Mechaniken von Augmented Reality und Dating-Apps wie Tinder kombinieren, um so eine gamifizierte Möglichkeit zur Vernetzung und Mobilisierung von Aktivist:innen des rechtsextremen Spektrums bereitzustellen. User:innen können in Levels aufsteigen, durch Aufgaben wie das Besuchen von geschichtsträchtigen Orten und die Teilnahme an Aktionen, und so ihr Engagement für die IB zum Ausdruck bringen.

Zum Schutz sollen bestimmte User:innen erst dann über die App angezeigt werden, wenn man eine höhere Stufe erreicht, was den Vergleich von IB-Aktivist:innen mit seltenen Pokémon nahelegt.



Pokémon Go wurde durch Rechtsextreme instrumentalisiert. Screenshot Vortrag „Games within Games“ von Arne Vogelgesang, *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen*.

Anhand des im September 2020 erschienenen *Heimat Defender: Rebellion*, für das ebenfalls Aktivist:innen der IB mitverantwortlich sind, veranschaulicht Vogelgesang drei Ebenen des politischen Spiels. Auf der ersten Ebene ist das Spiel selbst als Propagandainstrument angesiedelt, dessen Ziel die größtmögliche Verbreitung ist. Die Botschaften, die in dem Spiel transportiert werden, sind vordergründig eine selbstbezügliche Feier der eigenen neu-rechten Blase sowie Anspielungen auf die Internet-Troll-Kultur, die US-amerikanische Alt-Right und die Image-Board-Szene. Daneben werden über mehrdeutige Bezüge unterschiedliche Rezipient:innen simultan angesprochen. So kann der Gegner in *Heimat Defender: Rebellion*, die „Globo Homo Corporation“, als Chiffre für Homosexuelle und Juden gedeutet werden. Zugleich lassen sich Anschuldigungen der Homophobie und des Antisemitismus zurückweisen, indem sich auf die anderen möglichen Bedeutungen des Namens berufen und die hier dargestellten Gegner lediglich als „globale Homogenisierer“ gedeutet wird. Diese als „dog whistle“ bezeichnete rhetorische Figur ist häufig innerhalb des rechtsextremen Spektrums anzutreffen.



Die Ästhetik des Spiels entspricht dem „Fashwave“: Die faschistische Aneignung des 80er-Jahre-Retrohypes der 2010er Jahre, der sich in „Synthwave“ und „Vaporwave“ ausdrückte. (Quelle: Screenshot *Heimat Defender: Rebellion*).

Die zweite Ebene, „das Spiel um Aufmerksamkeit für das Spiel“, setzt bereits im Vorfeld der Veröffentlichung von *Heimat Defender: Rebellion* an. Die kalkulierte Provokation ein „patriotisches“ Spiels der IB auf der Gaming-Plattform Steam anzukündigen, ging mit einer Aufregung in den Sozialen Medien einher, auf die mutmaßlich abgezielt wurde. Auch die Nennung des Spiels in einer TV-Reportage des öffentlich-rechtlichen Rundfunks kann als Erfolg der Spieleentwickler angesehen werden. Ein Dilemma der Berichterstattung: Selbst kritische Auseinandersetzungen mit rechtsextremen Inhalten kann als Werbung für diese dienen.

An diesem Punkt befände man sich auf der dritten Ebene, die von Arne Vogelgesang ironisch mit „das Spiel um den Umgang mit dem Spiel um die Aufmerksamkeit für das Spiel“ betitelte: Über die Kommentarfunktionen als integraler Bestandteil Sozialer Medien kann jegliche Auseinandersetzung, sogar kritische oder gar abwertende, als Werbung für den jeweiligen Inhalt geframed werden. Im Wettstreit um die öffentliche Aufmerksamkeit ist die Kritik an sich zu vernachlässigen, da ihre Wirkung weniger kontrolliert werden kann als der dazugehörige Kommentarbereich, in dem möglicherweise ein anderer Tenor herrscht. Ausschlaggebend ist hier also die Fähigkeit zur Mobilisierung und Koordinierung von Kommentierenden. Ziel dieser Strategie ist die Reduktion der

Auseinandersetzung auf performative Dominanzgesten: Argumente werden mehr und mehr obsolet, was als Herzstück radikal rechter Politik bezeichnet werden kann.

„Games und Gamification: Problemlagen und Chancen“

Mick Prinz vom Projekt *Good Gaming – Well Played Democracy* (s. Beitrag in diesem Band) moderierte das erste Panel der Tagung. Im Fokus standen der Beitrag von Videospielen und Gamification für die Politische Bildungsarbeit sowie die gesellschaftlichen Debatten, die über Videospiele ausgehandelt werden können. Dem übergeordnet waren die Fragestellungen, wie Rechtsextreme Aspekte von Gamification nutzen und welche ‚spielerischen‘ Mittel eine demokratische Gesellschaft dagegen aufbringen kann. Als Anknüpfungspunkte an die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen beschrieb **Céline Wendelgaß** ([Bildungsstätte Anne Frank](#)) die Chancen, die Videospiele der Politischen Bildungsarbeit eröffnen. Dabei greift sie auf die Erfahrung des seit über zwei Jahren existierenden Lernlabors „Anne Frank. Morgen mehr“ zurück, mit dem sich Jugendliche interaktiv und multimedial Themen der Politischen Bildungsarbeit nähern können. Mithilfe der Erkenntnisse aus dem Lernlabor entwickelt die Bildungsstätte Anne Frank aktuell ein Game zur Radikalisierungsprävention: *The Game is not over* möchte Jugendliche anhand von verschiedenen Biografien dazu bewegen, radikalisierte Aussagen zu erkennen und dagegen agieren zu können. Der Vorteil eines webbasierten Videospieles ist, dass auch ländliche Räume erreicht werden können, in denen ein nur geringes außerschulisches Bildungsangebot vorhanden ist.

Für **Dr. Nicole Rieber**, Leiterin des Projekts [#vrschwrg](#) der [Berghof Foundation](#), sind die Vorteile von Gamification-Elementen in der Politischen Bildungsarbeit, dass sie einen interessanten Themeneinstieg und die Transferleistung hin zu anderen Kontexten ermöglichen. Dabei sollte allerdings stets die Anregung zur Diskussion und Reflexion im Vordergrund stehen.

Jörg Friedrich entwickelte mit *Through the Darkest of Times* (s. Beitrag in diesem Band) zwar kein dezidiert pädagogisches Spiel, es wird aber mitunter im schulischen Kontext bei der Behandlung des Themas Nationalsozialismus genutzt. Ausschlaggebend ist für ihn, dass Computerspiele historische Ereignisse oftmals nur verkürzt darstellen, was an der häufigen Reduktion der Zeit des Nationalsozialismus auf den Zweiten Weltkrieg deutlich wird. *Through the Darkest of Times* will eine neue Perspektive aufzeigen und verdeutlichen, dass auch ernsthafte Themen in Videospiele adäquat behandelt werden können. Auch Dr. Andreas Rauscher greift *Through the Darkest of Times* auf und macht hieran das Potential interaktiver Inhaltsvermittlung deutlich, dass dem Videospiel vorbehalten ist. Ausschlaggebend hierfür ist unter anderem das dialektische Wechselspiel zwischen dem Spiel und dessen Rezipient:innen. Es ermöglicht, verschiedenen Formen einer Geschichte zu erzählen, und kann so eine kritisch-reflexive Position dieser Geschichte vermitteln. Gewalt und Aspekte des Kompetitiven sind allerdings häufig genutzte Faktoren in Videospiele, die zugleich auch Kernelemente des Rechtsextremismus sind. Diese Überschneidung mache das Medium Videospiele von vornherein attraktiv für die Vermittlung rechtsextremer Botschaften, betonte Arne Vogelgesang. Auf der technischen Ebene ließen sich Probleme nicht lösen, die solche Botschaften, aber auch allgemein Hate Speech und Trolling in Gaming-Communitys, verbreiten. Soziale Probleme bedingen soziale Lösungen, darüber waren sich die Diskutant:innen einig.

Feindliche Übernahme: Rechtsextreme und Gaming(-Culture)

Am zweiten Veranstaltungstag moderierte **Flemming Ipsen**, Referent für Rechtsextremismus bei jugendschutz.net, das erste Panel. Im Mittelpunkt stand die Einflussnahme rechtsextremer Akteure auf die Gaming-Communitys. Unisono hoben die Teilnehmenden hervor, dass weder rechtsextreme Tendenzen allein in Gaming-Kulturen beheimatet seien, noch dass Gamer:innen allesamt Teil einer einzigen, einheitlichen Community zu fassen seien. Vielmehr ist

Rechtsextremismus ein gesamtgesellschaftliches Phänomen, das auch in den sehr heterogenen Spielgemeinschaften anzutreffen ist.

Christian Huberts, Kultur- und Medienwissenschaftler, verdeutlichte die Problematik von Kritik innerhalb der Communitys mit dem Vergleich von „Falschspielern“ und „Spielverderbern“: Als erstere werden Personen aufgefasst, die rechtsextreme Inhalte in die Spiele hineinragen, diese aber an sich nicht unterbrechen oder ‚stören‘. Hingegen gelten als „Spielverderber“ diejenigen, die die problematischen Inhalte oder Äußerungen aufzeigen und kritisieren, was als Unterbrechung und „Verunmöglichung“ des eigentlichen Spielens angesehen wird und wenig toleriert würden. Diese Sichtweise gelte es zu ändern, so Huberts, sodass gebotene Kritik nicht mit der Störung oder Beendigung des Spiel(en)s gleichgesetzt wird.



An diesen Punkt knüpfte **Veronika Kracher** an. Die Autorin des Buches *Incels: Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults* zeigte auf, wie Kritik an Missständen in Games und ihren Communitys häufig als Zensur und Bevormundung aufgefasst wird. Sie zeichnete anhand der Gamergate-Kampagne von 2014 unter anderem nach, wie die Forderung nach mehr Diversität in Spielen als Angriff auf die Identität von einzelnen Spielergruppen aufgefasst wurde und in einer frauenfeindlichen Hasskampagne mündete, die als Ursprung der US-amerikanischen Alt-Right begriffen werden muss.



Veronika Kracher (Screenshot Rechteextreme [&] Gaming-Kulturen)

Diese orchestrierten Kampagnen haben spätestens mit dem [Reconquista Germanica](#)-Netzwerk ihren Weg in die deutschsprachigen Sozialen Medien gefunden.

Karolin Schwarz betonte, dass heutzutage über Telegram-Gruppen mehrmals täglich zu Aktionen aufgerufen wird. Deren Ziel sei es, manipulativ auf öffentliche Diskurse einzuwirken. Ermöglicht werde das durch (die Beeinflussung von) Social-Media-Metriken wie Likes und Dislikes und die ihnen zubemessene soziale Bedeutung. Die Faktencheckerin, Autorin und Journalistin ging überdies auf die rechtsterroristischen Attentate u.a. von Christchurch und Halle ein. Deren Inszenierung durch die Täter, die Begleitkommunikation sowie die Reaktionen in rechtsextremen Online-Subkulturen haben den Blick auf das Verhältnis von Rechtsextremismus und Gaming in jüngster Vergangenheit gelenkt. Wenngleich sich hier Bezugspunkte finden lassen, schlagen einseitige Erklärungen jedoch fehl: Radikalisierungsprozesse bilden stets ein Zusammenspiel mehrerer Einflussfaktoren, wobei Gaming auch eine Rolle spielen kann.

Mick Prinz vom Projekt *Good Gaming – Well played Democracy* sieht in der fehlenden Gegenrede und der mangelnden Moderation verstärkende Faktoren für die Verbreitung von rechtsextremen Inhalten in Gaming-Communities. Kommunikation in und um Gaming werde häufig als nicht ernst gemeint abgetan, zumal sich bei grenzwertigen bis grenzübertretenden Äußerungen oft auf Ironie berufen werde. Um sich der Problematik annehmen zu können, müsse hier ein Umdenken stattfinden und auch die Politik

für soziale Probleme in digitalen Räumen sensibilisiert werden. Dass Gaming noch immer als apolitische Sphäre aufgefasst werde, wirke sich erschwerend auf die Eindämmung rechtsextremer Propaganda in diesem Bereich aus. Die Widersprüchlichkeit dieser Auffassung verdeutlichte Veronika Kracher anhand von Games, die als Militärpropaganda zu deuten und nicht von der Forderung nach unpolitischen Videogames betroffen seien. Das ‚Politische‘ in Games werde erst dann wahrgenommen und von entsprechenden User:innen vehement abgelehnt, wenn es um Diversität und Debatten um die Repräsentation marginalisierter Gruppen in Spielen geht.

Kickban Hate: Strategien gegen Rechtsextremismus im Gaming

Den Abschluss der Tagung bildete die Paneldiskussion zur Frage, wie gegen rechtsextreme Propaganda im Gaming-Bereich vorgegangen werden kann. Die Moderation führte **Sebastian Schneider**, Fachreferent für Rechtsextremismus bei jugendschutz.net. Die Mehrdimensionalität der Probleme – so der übergreifende Schluss – erfordere einen vielschichtigen Lösungsansatz, an dem Spiele-Communities, zivilgesellschaftliche und staatliche Akteure sowie die Spieleentwickler:innen und nicht zuletzt Plattformbetreibende beteiligt sein müssten.

Dom Schott zeigte an seiner Recherche zu dem Survival-Game *Rust* auf, wie Spieler:innen sich erfolgreich gegen rechtsextreme Einflussnahme innerhalb des Spiels zu Wehr setzen können. Anstatt den Gamer:innen, die bewusst rechtsextreme Propaganda verbreiten, das Feld zu überlassen, wurden deren Bestrebungen aktiv unterbunden, so der Journalist und Podcaster. Auch die Initiative *Keinen Pixel den Faschisten*, die **Marc Wischnewski** vertrat, setzt sich für einen Lösungsansatz innerhalb der Gaming-Communities ein: Sie leistet Aufklärungsarbeit über die Kommunikationsstrategien rechtsextremer Akteure im Gaming-Bereich und möchte so ein Bewusstsein für die Problematik schaffen. Ziel ist es, auch Marginalisierte und Betroffene diskriminierender Handlungen eine sichere Umgebung in Gaming-Communities zu bieten.



Christina Seitz, Fachreferentin für Internetdienste bei jugendschutz.net, drängte darauf, die Verantwortung im Umgang mit missbräuchlichem Verhalten nicht allein den Spieler:innen aufzubürden. Schließlich obliege es den Entwickler:innen und Betreibern von Spieleplattformen, die nötige Infrastruktur, z. B. ein Beschwerdemanagement, zur Verfügung stellen und auch verstärkt ihren Moderationspflichten nachkommen. Zwar ist dies zum Teil bereits vorhanden bzw. wird geleistet. In Anbetracht der teils sehr großen Anzahl von Spielenden seien die Angebote und Lösungen noch deutlich ausbaufähig.

Daran anknüpfend verwies **Viet Hoang**, Bildungsreferent bei *Good Gaming – Well Played Democracy*, auf bereits vorhandene Community-Guidelines, die jedoch nicht vollumfänglich durchgesetzt würden. Zusätzlich sei es zu begrüßen, dass sich zivilgesellschaftliche und staatliche Stellen, die bereits gegen diskriminierendes Handeln vorgehen, auch im Gaming-Bereich einsetzen. Hier gälte es besonders die Politik davon zu überzeugen, Gaming als ernstzunehmenden Kulturbereich anzuerkennen. Dass dies aktuell noch nicht der Fall ist, verdeutliche das [Netzwerkdurchsetzungsgesetzes \(NetzDG\)](#), das nicht für Videospiele und deren Plattformen gilt. Dabei hätten wir es laut Christina Seitz nicht nur mit einer Gamification vieler Bereiche zu tun haben, sondern auch mit „Sozial-Mediatisierung“ des Gamings: Chatfunktionen, Verlinkungen, Selbstdarstellungen und weitere Mechanismen Sozialer Medien seien mittlerweile auch hier zu finden und damit die gleichen Problematiken wie auf Twitter, Facebook und Co.

Auch der Journalismus und speziell der Gaming-Journalismus könnten einen Beitrag zur Eindämmung diskriminierender Bestrebungen in diesem Kulturbereich leisten, so Dom Schott. Die mediale Aufarbeitung und ein stärkerer Betroffenenperspektive könne zu einer Sensibilisierung für die Problematik in weiten Teilen der Gesellschaft führen. Ebenso seien sich Influencer:innen und Streamer:innen häufig nicht bewusst, welche Ausmaße die Inzivilität im Gaming angenommen hat. Stattdessen täten sie Gegenmaßnahmen als übertrieben ab.

Viet Hoang fand dementsprechend ein treffendes Schluss-Appell für die Fachtagung: Es sei an allen Beteiligten der Gaming-Kulturen, sich gemeinsam der gezielten rechtsextremen Mobilisierung und Rekrutierung sowie der Verbreitung menschenfeindlicher Ideologie im Gaming entgegenzustellen.



Projekte

Through the Darkest of Times: Widerstand gegen den Nationalsozialismus als Spiel

Through the Darkest of Times ist ein Computerspiel, in dem Spieler und Spielerinnen eine Widerstandsgruppe in Berlin zur Zeit des Dritten Reiches gründen und organisieren.

Es ist das erste Computerspiel, das von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Altersfreigabe ab 12 Jahren erhielt, obwohl im Spiel verfassungsfeindliche Symbole wie Hakenkreuz und Hitlergruß zu sehen sind. Das führte zu einer kontrovers geführten Diskussion, welchen Beitrag Computerspiele zur Erinnerungskultur leisten dürfen und sollten.



Through the Darkest of Times, Screenshot. (Quelle: Paintbucket Games / J. Friedrich)

Das Spiel ist inspiriert von wahren Begebenheiten. Es beginnt mit der Ernennung Hitlers zum Kanzler. Während das Leben für Gegner des Regimes und für die von den Nazis abgelehnten Minderheiten immer schwieriger wird, soll eine Widerstandsgruppe aufgebaut und eine Vielzahl von Aktionen durchgeführt werden, um das Regime zu schwächen. Dabei muss man die Gruppe zusammenhalten, Ressourcen zur Durchführung von Aktionen beschaffen und verhindern, von der Gestapo erwischt zu werden. Die Geschehnisse im Spiel sind inspiriert von den Erlebnissen echter Widerstandskämpfer:innen dieser Zeit.

Allerdings sind die eigene Figur und die Mitglieder der Widerstandsgruppe fiktiv und werden vom Computer bei jedem Spieldurchlauf neu prozedural generiert. Somit ist trotz der jeweils gleichen historischen Ereignisse jedes Spiel anders. Die Spieler:innen erleben unterschiedliche Varianten der gleichen Geschichte.

Die vier Kapitel des Spiels greifen sich jeweils einen historisch relevanten Zeitabschnitt heraus: Die sogenannte Machtergreifung 1933, der Höhepunkt der Macht während der Olympiade in Berlin 1936, der Angriff auf die Sowjetunion 1941 und die letzten Monate bis zum Zusammenbruch und Kapitulation 1944/1945. In jedem Kapitel gilt es, ein anderes Ziel zu erreichen, damit die Gruppe weiterbesteht. So muss beispielsweise nach der Machtergreifung genügend Unterstützung gewonnen werden, ehe die volle Repression der Nazis einsetzt. Während der Olympischen Spiele 1936 wiederum gilt es, Informationen zu sammeln und an ausländische Journalisten weiterzugeben, um die Akzeptanz des Regimes im Ausland zu mindern. Während des Krieges gilt es, Verfolgte ins Ausland zu bringen und während der letzten Kriegstage geht es hauptsächlich darum, zu überleben.

Through the Darkest of Times erschien im Januar 2020 in sieben Sprachen für Computer, mobile Plattformen und Spielkonsolen und erntete national wie international Lob und Anerkennung. Besprechungen fanden sich auch außerhalb der für Spiele üblichen Kanäle in Zeitungen von FAZ bis New York Times. Obwohl *Through the Darkest of Times* kein dediziert pädagogisches Computerspiel ist, wird es an immer mehr Schulen in und außerhalb Deutschlands im Unterricht eingesetzt. Seit seinem Erscheinen gewann *Through the Darkest of Times* eine Vielzahl von Auszeichnungen, darunter den Preis zum „Best Serious Game“ beim Deutschen Computerspielpreis.

Jörg Friedrich

#vrschwrg: Ein interaktives Toolkit gegen Verschwörungstheorien

Verschwörungstheorien und ihre Narrative greifen Gefühle von Unsicherheit und Ohnmacht auf und fördern die Erosion des Vertrauens in unsere Demokratie, Institutionen und Medien. Indem sie Orientierung anbieten, verfügen sie über ein Identifikationspotential und stellen deshalb in der für die Identitätsbildung sensiblen Phase der Jugend eine besondere Gefahr dar. Ein Entlarven von Verschwörungstheorien hat sich als außerordentlich schwierig herausgestellt, weshalb Prävention entscheidend ist. Um Jugendliche gegenüber der Wirkung solcher narrativen sowie empathisch-persuasiven Inhalte unempfänglich zu machen, ist nicht nur die Wissensvermittlung über einzelne extremistische Strömungen und deren verschwörungstheoretische Einstellungsmuster wichtig. Vielmehr erfordert es eine phänomenübergreifende Herangehensweise, mit einem Fokus auf die sozio-emotionale Dimension von Verschwörungstheorien.

Durch die Schärfung des kritischen Denkvermögens und die Stärkung ihrer Konfliktfähigkeit und Ambiguitätstoleranz können Jugendliche gegenüber der Beeinflussung durch verschwörungstheoretische Inhalte sowie dogmatischen Ideologien mit absolutem Wahrheitsanspruch eine Resilienz entwickeln. Das Projekt #vrschwrg holt Jugendliche in ihrer eigenen Erfahrungswelt ab und bindet sie in die Projektgestaltung ein. Es geht um Wissen (kognitive Ebene), Fähigkeiten (sozial-emotionale Ebene) sowie Haltungen und Wertorientierungen (Handlungs- und Verhaltensebene). Auf einer wissenschaftlich und pädagogisch-didaktisch reflektierten Grundlage werden Themen und deren methodische Umsetzungsformen identifiziert. Zu diesen Themen gehören:

VT 1: Grundwissen Verschwörungstheorien und Desinformation

VT 2: Narrative (Gefährdungspotenziale)

VT 3: Soziale Medien

VT 4: Folgen und Konflikteskalation (Fallbeispiele)

VT 5: Gesellschaft und Demokratie (Lebenswelt bezogene Handlungsansätze).

Die Konzepte für die einzelnen Module des Toolkits werden von einer interdisziplinären Peer-Gruppe entwickelt und gemeinsam mit dem Projektteam finalisiert. Die verwendeten Lernmaterialien sind multimedial und innovativ: Neben Trickfilmen und kurzen Filmsequenzen entsteht eine interaktive Ausstellung, eine digitale Schnitzeljagd mit Actionbound und die von der Berghof Foundation entwickelte App Streitkultur 3.0 kommt zum Einsatz. Das Toolkit wird auf einer öffentlichen Plattform angeboten werden und steht Lehrkräften und Pädagog:innen kostenfrei zur Verfügung. Peers führen im Tandem ab 2022 je 40 Workshops an unterschiedlichen Schulformen zuerst in Baden-Württemberg, ab 2023 bundesweit durch. Die erzeugten Medieninhalte der Medienproduktionsmodule werden auf der Projektplattform sowie einem projekteigenen Social-Media-Kanal veröffentlicht und so anderen Jugendlichen, Teamenden sowie Multiplikator:innen zugänglich gemacht. Die Projektergebnisse werden in einer ausführlichen digitalen Dokumentation Stakeholdern, Multiplikator:innen und Akteur:innen aus der politischen Bildung zugänglich gemacht.

Das Modellprojekt „#vrschwrg – Ein interaktives Toolkit gegen Verschwörungstheorien“ wird im Zeitraum von Januar 2020 – Dezember 2024 im Rahmen von „Demokratie leben!“ aus Mitteln des [Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend](#), der [Bundeszentrale für politische Bildung](#) und der [Jugendstiftung Baden-Württemberg](#) gefördert.

Mehr Informationen finden Sie unter: berghof-foundation.org/work/projects/vrschwrg

Nicole Rieber

Good Gaming – Well Played Democracy

Ein Projekt zum Thema Gaming und Rechtsextremismus auf die Beine zu stellen, bringt einige Herausforderungen und Stolperfallen mit sich. Vor allem dann, wenn das Projektteam notwendigerweise selbst aus passionierten Gamer:innen besteht, die über die Schattenseiten ihres favorisierten Kulturbereiches schreiben und sprechen wollen. Denn natürlich werden ganz im Sinne der Projektidee vor allem die negativen Aspekte eines vielschichtigen und sich stetig wandelnden Kulturguts in den Mittelpunkt gerückt. Daher ist es uns wichtig, folgenden Hinweis voranzustellen: Der allergrößte Teil der Videospiele:innen lehnt sexistische, rassistische und antisemitische Difamierungen ab. Sowohl online als auch offline. Auch abseits der Spielechats erzählen Games emotionale und mitreißende Geschichten, die mehr und mehr Themen wie Diversität und Inklusion behandeln oder eine kritische Einordnung politischer Konflikte liefern.

Dass Videospiele politische Medien sind, wird erfreulicherweise in einer seriösen Berichterstattung nicht mehr in Frage gestellt. Trotzdem wollen wir mit unserem neuen Projekt darauf aufmerksam machen, dass in Videospiele eine laute Minderheit auf Plattformen, in Spielechats oder auch über Tools wie die Voice-Kommunikation toxische und rechtsradikale Narrative verbreitet.

Leider ist eine der wichtigsten Vertriebsplattform Steam, auf welcher über eine Milliarde Konten von Nutzer:innen weltweit registriert sind, kein Vorreiter für einen Umgang damit. Auch in Deutschland wird die Plattform von Gamer:innen genutzt, um Spiele zu kaufen und zu bewerten. Aber auch, um sich wie in einem klassischen sozialen Netzwerk ein Profil zu erstellen, in Foren zu kommentieren, Gruppen zu gründen und sich dort an Debatten zu beteiligen.

Neben Hinweisen, Tipps und Tricks zu einzelnen Spielen oder neben Hardwareempfehlungen einzelner User:innen gibt es hier aber eben auch Profile, die sich mit nationalsozialistischer Symbolik abbilden, Gruppen die sich mit Wehrmachtsfantasien identifizieren oder Akteure, welche der sogenannten „Neuen Rechten“ zuzuordnen sind. Aber auch abseits von Steam gibt es Netzwerke und spezifische, toxische Communitys in einzelnen Videospielewelten, die ganz weit davon entfernt sind, einen Demokratieförderpreis zu gewinnen.

Umso wichtiger ist es, dass sich auch eine demokratische Zivilgesellschaft dem Kulturbereich Games weiterhin annähert. Dabei muss sowohl über die partizipativen Chancen für die politische Bildungsarbeit als auch über die Gefahren, die von einer lauten Minderheit ausgehen, gesprochen werden. Und hier kommt das neue Projekt der *Forschungsgruppe Modellprojekte e.V.* (FGM) und der *Amadeu Antonio Stiftung* ins Spiel. Schon 2008 startete die *Amadeu Antonio Stiftung* ihre Arbeit im digitalen Raum, um auf die extreme Rechte in klassischen Sozialen Medien aufmerksam zu machen. In den letzten Jahren hat die Stiftung dabei eine Vielzahl von Projekten hervorgerufen, die sich mit den unterschiedlichen Facetten digitaler Kommunikation auseinandersetzen. Sie machen auf Hass im Netz aufmerksam, geben dabei aber auch stets Handlungsempfehlungen, wie beispielsweise mit Hate Speech, kampagnenartigen Shitstorms oder Desinformation umgegangen werden sollte. Mit *Good Gaming – Well Played Democracy* (GGWP) nehmen die FGM und die *Amadeu Antonio Stiftung* stärker auch diesen digitalen Raum in den Blick, der für viele klassische zivilgesellschaftliche Akteure noch ein blinder Fleck zu sein scheint.

Und was ist jetzt die Idee von GGWP? Nun, letztlich setzt sich das Projekt dafür ein, eine digitale Zivilgesellschaft auch in Gaming-Communitys sichtbar werden zu lassen.

Wie würden Sie beispielsweise reagieren, wenn in öffentlichen Verkehrsmitteln eine Person aufgrund ihrer Zugehörigkeit zu einer diskriminierten Gruppe beleidigt und angegriffen wird? Idealerweise beweisen Sie Zivilcourage, stehen der betroffenen Person zur Seite, machen andere Fahrgäste auf die Situation aufmerksam, setzen einen Notruf ab und benennen ganz klar, dass hier etwas gehörig schief läuft. Zivilcourage findet sich in solchen alltäglichen Situationen wieder, ist leider jedoch nicht für alle Menschen selbstverständlich. *Good Gaming* steht dafür, Courage auch im Gaming abzubilden, um einer lauten, toxischen Minderheit nicht diese digitalen Räume zu überlassen. Das Projekt forciert dabei drei zentrale Handlungsfelder:

1. *Good Gaming* macht darauf aufmerksam, dass rechtsextreme Akteure Videospielewelten zu instrumentalisieren versuchen. Durch ein Monitoring auf Plattformen wie beispielsweise Steam, Reddit und Twitter werden toxische Narrative und rechtsaffine Gruppen auf den Netzwerken aufgedeckt und analysiert. Dabei lassen sich vor allem zwei Arten von Gamer:innen identifizieren, die ein toxisches Klima begünstigen. Zum einen sind es jene, die sich in Online-Spielen sexistisch oder abfällig gegenüber Menschen mit einer Behinderung äußern, Rassismus reproduzieren oder Spaß daran finden, andere Menschen systematisch in Spielen zu belästigen. Diese Gamer:innen zeigen ein problematisches, toxisches Verhalten. Sie sind jedoch nicht zwingend der ideologischen extremen Rechten zuzuordnen, welche aktiv Gaming für ihre ideologische Arbeit zu nutzen versucht. Diese zwar kleinere, aber deutlich problematischere zweite Gruppe betrachten wir in unserem Monitoring.

Über 34 Mio. Menschen spielen in Deutschland Videospiele. Da Gaming ein fester Bestandteil moderner Gesellschaften ist, scheint es wenig verwunderlich, dass auch Rechtsextreme die häufig nur wenig bis gar nicht moderierten Gaming-Räume zu nutzen versuchen. In Vorträgen, aber auch in Interviews und Publikationen macht das Projekt auf diese Entwicklung aufmerksam, ohne rechte Scheinriesen größer erscheinen zu lassen, als sie es letztlich sind.

2. *Good Gaming* liefert aber nicht nur einen umfassenden Problemaufriss, sondern setzt sich auch damit auseinander, was neben den Spielenden auch Influencer:innen, Eltern und Spieleentwickler:innen gegen die unterschiedlichen Formen von Diskriminierung unternehmen können. In Fortbildungen und Weiterbildungsworkshops wird daher beraten, wie sich Aktive in Gamingwelten besser gegen Hass im Netz wehren können, wie präventive Maßnahmen zu entwickeln sind und wie die eigene Haltung effektiv platziert werden kann.

3. Als letztes Handlungsfeld ist das pädagogische Konzept des „Digital Streetworks“ zu nennen, welches in Projekten der *Amadeu Antonio Stiftung* erprobt und von GGWP auf Gaming-Plattformen übertragen wird. Das Konzept beinhaltet dabei einen sozialarbeiterischen Ansatz, bei dem Pädagog:innen über einen One-to-one- oder einen One-to-many-Ansatz in Nachrichten und Kommentarfeldern in einen interpersonellen Austausch gehen. Angesprochen werden junge Erwachsene, die sich toxisch, aber nicht gefestigt rechtsextrem äußern. Im Vordergrund steht dabei, Motiv und Hintergrund für abwertende Narration zu ergründen und mit Stereotypen und Vorurteilen zu brechen. Wichtig dabei: Das Vorgehen ist weder akzeptierend noch belehrend oder bekämpfend, sondern ermutigt zu einer aufgeschlossenen, reflektierten Grundhaltung.

Good Gaming – Well Played Democracy ist 2020 gestartet, um Videospiele zu einem Ort werden zu lassen, an dem alle Spaß haben können. Mit Workshops, Vorträgen, eigenen Publikationen und dem gerade beschriebenen digital Streetworkansatz steht GGWP für eine digitale Zivilgesellschaft. Auch im Gaming.

Mehr Infos unter: amadeu-antonio-stiftung.de

Mick Prinz und Viet Hoang

Autor:innen und Referent:innen der Fachtagung

Jörg Friedrich ist ein Game Designer aus Berlin, wo er mit seinem Team *Through the Darkest of Times* entwickelt hat, ein Computerspiel, in dem man in die Rolle eines Anführers einer zivilen Widerstandsgruppe im Berlin der Nazizeit schlüpft. Friedrich entwickelt seit mehr als 15 Jahren digitale Spiele und hat an Titeln wie *Spec Ops: The Line*, *Drakensang* und *Dead Island 2* gearbeitet. 2017 gründete er zusammen mit Sebastian Schulz das Indie-Game-Studio **PaintBucket Games** in Berlin, das sich auf die Entwicklung von historischen und politischen Spielen konzentriert. Außerdem unterrichtet Friedrich Game- und Narrative Design als freier Dozent an verschiedenen Hochschulen.

Viet Hoang ist Bildungsreferent bei der Forschungsgruppe Modellprojekte (FGM) und arbeitet zu Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (GMF) in Gaming-Communitys, Hate Speech und zur extremen Rechten. Von der mobilen Beratung über die **Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg** zur **Amadeu Antonio Stiftung** hat er bei mehreren Akteur:innen Erfahrungen gesammelt.

Christian Huberts, Jahrgang 1982, studierte „Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis“ an der Universität Hildesheim und arbeitet seit 2009 als kultur- und medienwissenschaftlicher Publizist mit Sitz in Berlin. Sein inhaltlicher Fokus ist die digitale Spielkultur in allen Facetten. Zurzeit ist er Redakteur und Autor für das Spielkultur-Bookazine *WASD*, kuratiert Texte auf dem News-Aggregator *piqd.de* und tritt regelmäßig als Experte für digitale Spiele bei Kulturveranstaltungen sowie im Rundfunk und Fernsehen auf. Zuletzt unterstützte er als Associate Producer das Berliner Studio *waza! Games* bei der Entwicklung der politischen Bildungs-App *Konterbunt*. Für die Stiftung Digitale Spielekultur arbeitet er als Projektmanager für den *Pitch Jam: Memory Culture with Games* und die Initiative *Erinnern mit Games*.

Daneben schreibt er für wissenschaftliche Publikationen, Kulturmagazine sowie Online-Zeitungen diverse Artikel über die Partizipation an virtuellen Welten und die Kultur von Computerspielen.

Flemming Ipsen ist Referent für Rechtsextremismus und stellvertretender Leiter des Bereichs Politischer Extremismus bei *jugendschutz.net*. Seinen Master in Soziologie absolvierte er an der Goethe-Universität Frankfurt a.M. mit den Schwerpunkten Kritische Theorie, Sozialpsychologie und Antisemitismusforschung. Seit 2016 beobachtet er bei *jugendschutz.net* Rechtsextremismus im Netz und vermittelt die gewonnenen Erkenntnisse in Vorträgen, Workshops und (Fach-) Publikationen.

Veronika Kracher beschäftigt sich mit der Incel-Subkultur, der Alt-Right, Imageboards wie 4chan und Rechtsterrorismus – irgendjemand muss es ja tun. Weitere Forschungsschwerpunkte sind Feminismus und Patriarchatskritik, Antisemitismus, Literaturtheorie und Popkultur. Regelmäßige Publikationen u.a. in *konkret*, *Jungle World*, *Neues Deutschland* und *Antifaschistisches Infoblatt*. Veronika Kracher studierte Soziologie und Literaturwissenschaften in Frankfurt und Mainz.

Mick Prinz hat Sozialwissenschaften in Siegen studiert und arbeitet seit 2016 zu den Themen Netzpolitik und Rechtsextremismus. Nachdem er in der **Amadeu Antonio Stiftung** das Projekt *Civic.net* geleitet hat, fokussiert er sich als Projektleiter des FGM-Projekts *Good Gaming – Well Played Democracy* auf die extreme Rechte und toxisches Verhalten in Gaming-Communitys.

PD Dr. Andreas Rauscher, Privatdozent für Filmwissenschaft und Mediendramaturgie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. Forschungsschwerpunkte u.a. Film- und Medienkulturwissenschaft sowie Game Studies. Unterrichtet hat er bislang u.a. an

den Universitäten Freiburg, Siegen, Kiel und Mainz sowie der Filmakademie Ludwigsburg. Zahlreiche Veröffentlichungen zu Film, Popkultur und Spielkultur, u.a. Mitherausgeber von *Comics and Games - Hybrid Medialities* und *Transmedia Expansions*.

Dr. Nicole Rieber arbeitet als Senior Projektmanagerin im Bereich Digitale Friedenspädagogik. Sie beschäftigt sich mit digitalen Phänomenen wie Desinformation, Hate Speech und Verschwörungstheorien und wie diese unsere demokratische Gesellschaft beeinflussen. Sie leitet die Projekte [#vrschwrg](#) und [Streitkultur 3.0](#) und ist Redakteurin von [frieden-fragen.de](#), einem Kinderportal zu den Themen Frieden und Krieg. Bevor sie zur Berghof Foundation kam, war sie Koordinatorin einer Forschungsgruppe an der Universität Tübingen. Nicole Rieber hat einen Dokortitel im Fach Psychologie und einen Master in Medienwissenschaften.

Sebastian Schneider studierte Philosophie und Kunstgeschichte in Bonn und Sofia sowie Internationales Informationsmanagement – Sprachwissenschaft und Interkulturelle Kommunikation in Hildesheim. Seit dem Masterstudium beschäftigt er sich mit der politischen Kommunikation rechtsextremer Akteure. Nach einem kurzen Ausflug in die Erwachsenenbildung kommt er dieser Tätigkeit wieder nach und arbeitet seit 2020 als Fachreferent für Rechtsextremismus bei jugendschutz.net.

Dom Schott hat Klassische Archäologie in Heidelberg und Rom studiert. Statt in Museen und auf Ausgrabungsorte lockte es ihn allerdings in die Welt des Journalismus, erst als fester Redakteur bei *GamePro*, schließlich als Selbstständiger. Heute schreibt er u.a. für *GameStar* und *Spiegel Online* über Spielekultur und Arbeitsrealitäten in der Spielebranche, produziert Podcasts, doziert an der Games Academy Berlin und führt ein eigenes Online-Magazin namens [OK COOL](#), das sich unter dem Slogan „Spiele mal anders“ um einen etwas anderen Blick auf das Medium bemüht.

Karolin Schwarz arbeitet als Autorin in Berlin. Sie beschäftigt sich vor allem mit digitalen Ausprägungen des Rechtsextremismus, Desinformation und der Schnittstelle zwischen Internet und Gesellschaft. Sie hat sowohl im Bundestag als auch im Prozess gegen den Terroristen von Halle als Sachverständige ausgesagt. Ihr Projekt [Hoaxmap](#), das Fakes über Geflüchtete und Black People of Color sichtbar macht, wurde für verschiedene journalistische Preise nominiert. Im Februar 2020 erschien ihr Buch *Hasskrieger: Der neue globale Rechtsextremismus* im Verlag Herder.

Christina Seitz arbeitet seit 2017 bei jugendschutz.net. Dort war sie zunächst als Fachreferentin für Rechtsextremismus tätig und wechselte 2019 zum Bereich Internetdienste. Hier beschäftigt sie sich mit den Themen Cybermobbing und kontextlose Gewalt, sowie dem strukturellen und inhaltlichen Monitoring verschiedener Dienste. Hauptsächlich zuständig ist sie für Aspekte der Medienpädagogik und die Dienste TikTok und Snapchat.

Céline Wendelgaß, ist Soziologin und Erziehungswissenschaftlerin, Bildungsreferentin in der Bildungstätte Anne Frank, pädagogische Mitarbeiterin im Modellprojekt [The Game is not over – ein Serious Game zu Verschwörungstheorien und Radikalisierung](#).

Marc Wischnewski ist seit der Jugend politisch aktiv gegen Rechtsextremismus und Rassismus. Erfahrungen aus der Geflüchtetenhilfe zur Unterstützung der Selbstorganisation von Geflüchteten. Arbeit in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Gründungsmitglied der Initiative [Keinen Pixel den Faschisten](#).

Dr. Bernd Zywiets, Leiter des Bereichs Politischer Extremismus von jugendschutz.net. Promotion in Medienwissenschaft in Tübingen. Tätigkeit als Redakteur, Journalist sowie als Wissenschaftlicher Mitarbeiter in Mainz, Siegen und Tübingen, u.a. im Forschungsprojekt *Dschihadismus im Internet*. Herausgeber der Buchreihe [Aktivismus- und Propagandaforschung](#) (Springer VS). Zuletzt von ihm herausgegeben: *Propaganda des ‚Islamischen Staats‘: Formen und Formate* (2020).



Mehr zu Thema und Fachtagung

Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen

finden Sie auf

hass-im-netz.info/thema/gaming



Weiterführende Informationen



Meldemöglichkeiten



Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien ermöglichen

jugendschutz.net ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie fordert Anbieter und Betreiber auf, ihre Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angehängt. jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

jugendschutz.net nimmt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen. Verstöße im Netz können gemeldet werden unter: www.jugendschutz.net/hotline

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*



die
medienanstalten



Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Kontakt
jugendschutz.net
Bahnhofstr. 8a, 55116 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Bahnhofstr. 8a, 55116 Mainz

