

PRAXIS INFO

Computerspiel *Heimat Defender: Rebellion*

Rechtsextreme Indienstnahme von
Web- und Gaming-Kultur

September 2020

Schon mit der Vorankündigung des Computerspiels *Heimat Defender: Rebellion* ist es Rechtsextremen des Vereins „Ein Prozent“ und der „Identitären Bewegung“ (IB) gelungen, trotz abnehmender Öffentlichkeitswirkung ihrer Aktionen und Kampagnen in der Vergangenheit erneut Aufmerksamkeit zu generieren. Seit dem 15. September ist das Game frei zum Download verfügbar. Als Teil einer rechtsextremen Erlebniswelt soll es gezielt Jugendliche ansprechen und Gaming als ein propagandistisches Mittel nutzbar machen. Rechtsextreme Ideologiefragmente werden so mit Spiel und Spaß verknüpft. Die Gefahr besteht darin, dass diese auch über die eigene Szene hinaus Wirksamkeit entfalten können.

Identitäres Marketing: Geplante Provokation

Anfang September sorgte ein Trailer auf der Videoplattform YouTube für Aufsehen und Empörung in den Sozialen Netzwerken. Angekündigt wurde das „erste patriotische Computerspiel“. Im Jump-’n’-Run-Game *Heimat Defender: Rebellion* steuere man Figuren, die Prominenten der neu-rechten bzw. rechtsextremen Szene nachgebildet sind, durch ein düster-futuristisches Szenario.

Das Video versprach die Verbindung von genretypischem Gameplay und dystopischem Setting mit rechtsextremen (Verschwörungs-)Erzählungen in satirischer Überspitzung. Während daraufhin in Sozialen Medien unter anderem zum Protest gegen die Spieleplattform Steam – einer der größten ihrer Art – aufgerufen wurde, auf der das Game noch erscheinen soll, blieb zunächst unklar, ob die Ankündigung ernst zu nehmen sei.

Dass der Trailer und die Begleitvideos nicht bloß eine PR-Aktion waren, zeigte sich am 15. September, als das Spiel auf der dazugehörigen Website zum kostenlosen Download bereitgestellt wurde. Nach eigener Aussage des rechtsextremen Netzwerks „Ein Prozent“, das *Heimat Defender* finanzierte, wurde es am ersten Tag 15.000 Mal heruntergeladen.

Bereits die erwarteten Negativreaktionen im Vorfeld hatten jedoch die Aktivistinnen und Aktivisten in ihren Videos und Kanälen als Erfolg für die bewusste Provokationsarbeit gefeiert, welche die Neue Rechte und insbesondere die IB gezielt betreiben.

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.



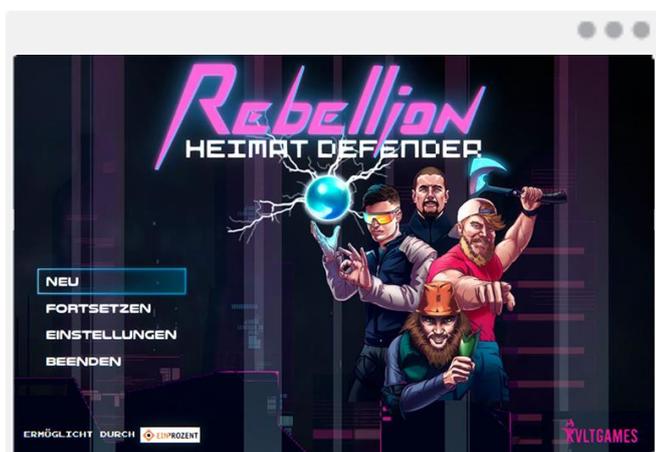
Erwartete Aufregung: Mit speziellem Bullshit-Bingo wird sich über die provozierten Reaktionen von „Links“ lustig gemacht.

(Quelle: Telegram, kvltgames)

Rechtsextreme Weltsicht als satirische Dystopie

Das Spiel wurde von einem österreichischen Aktivist der „Identitären Bewegung“ (IB) als Projekt von „Kvltgames“ entwickelt, einem Teil der rechtsextremen Künstler- und Designergruppe „Kvltgang“. Mit reduziertem 8-Bit-Retro-Look und eigens produziertem Synthwave-Soundtrack dockt *Heimat Defender* an den aktuellen popkulturellen Trend der 1980er-Nostalgie an.

Die Handlung spielt in einer Cyberpunk-Welt des Jahres 2048. Darin herrscht eine „Globohomo Corporation“, die die Bevölkerung zu willenlosen Sklaven gemacht hat. In mehreren Levels spielen die Nutzerinnen und Nutzer die IB-Aktivisten Martin Sellner und Alexander „Malenki“ Kleine, Verleger und Aktivist Götz Kubitschek als dem „dunklen Ritter“ sowie den YouTuber „Outdoor Illner“ als die letzten Widerständler gegen das System.



Hauptmenü des Spiels mit den vier rechtsextremen Akteuren als den Figuren des Spiels.
(Quelle: *Heimat Defender: Rebellion*)

Spieler und Spielerinnen kämpfen gegen gleichgeschaltete cartoonhafte Antifa-Kämpfer und „NPCs“. Wie „Globohomo“ als Kürzel für den ideologischen Kampfbegriff „Globale Homogenisierung“ ist „NPC“ Szene-Sprech der netzaffinen „alternativen Rechten“:

Als „Non-Player-Charakter“ – ein Gaming-Fachwort für computergesteuerte Figuren – werden ausgehend von der „Alt-Right“-Bewegung alle aus ihrer Sicht „linken“ bzw. nicht ihrer Weltanschauung folgenden Menschen bezeichnet und so als gedankenlos und verblendet diffamiert.

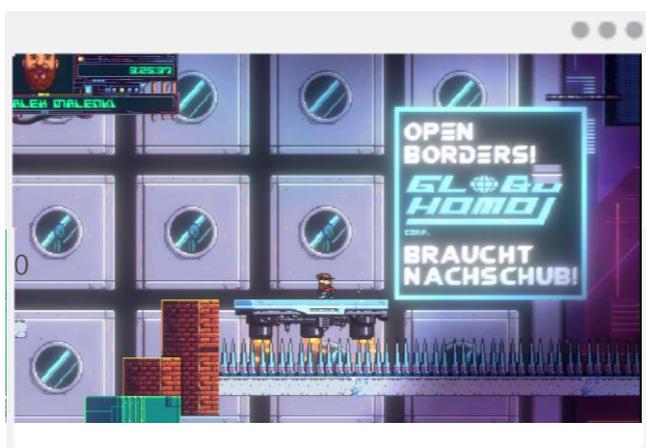
Haupt- oder Level-Endgegner von *Heimat Defender* sind in rechtsextremen Kreisen verhassten Persönlichkeiten nachempfunden: Bundesaußenminister Heiko Maas als Menschmaschine „Großinquisitor Memel“, Jan Böhmermann, der US-amerikanische Investor George Soros sowie Angela Merkel. Als unterstützende Nebenfiguren treten der neu-rechte Publizist Martin Lichtmesz oder der AfD-Politiker Björn „Bernd“ Höcke auf.

Selbstbespiegelung und rechtsextreme Phantasien

In Zwischen- und Dialogtexten werden langatmig und wenig spielrelevant ideologische Versatzstücke als krude Ansammlung von Story-Elementen und halbironische Anspielungen ausgestellt. So etwa mit der Beschreibung einzelner Level, z.B. „Neu-Connewitz“ als Referenz auf das Leipziger Viertel und den dortigen Silvester-Krawallen durch Linksautonome 2019/2020.

Heimat Defender bedient in erster Linie die Bedürfnisse von Angehörigen sowie Sympathisantinnen und Sympathisanten der neu-rechten bzw. rechtsextremen Szene in Deutschland, die sich in und mit dem Spiel selbst feiert. Der maßgebliche Reiz besteht in Insider-Witzen, dem Aufgreifen von szenerelevanten Ereignissen oder rechtsextremer Prominenz mit karikaturhaften Eigenschaften und Einkleidungen. Das betrifft Slogans auf Plakaten und Häuserwänden oder die Waffen und Kampftechniken der vier Spielerfiguren, die sich aus den Selbstinszenierungen der Aktivistinnen in ihren Medienauftritten ergeben. So agiert der Pixel-Avatar des Teilzeit-Imkers Alexander Kleine als Beilwerfer mit Bienen-Schutzschirm.

Neben den als Science-Fiction-Szenario ausgemalten Verschwörungsphantasien finden sich allerdings auch durchgängig Anklänge an völkisch-nationalistische und diversitätsfeindliche Ideen, in Form von satirischen Ausschmückung der Jump-'n'-Run-Standardelemente. Die gehirngewaschenen „NPC“-Gegner tragen Refugees-Welcome- oder Regenbogenflaggen; auf einem Neon-Schild wird für offene Grenzen geworben, da die Globohomo Corporation Nachschub brauche.



Politische Gesinnung und Verschwörungsdenken als „satirische“ Seitenhiebe: Flüchtende als „Nachschub“ für das System.

(Quelle: Heimat Defender: Rebellion)

Spaß und Action: Propaganda zielt auf Jugendliche

Die Funktion von *Heimat Defender* als Propagandamittel wird deutlicher, wenn pro Level ein bis zwei „Kaplakenbände“ von den Spielerinnen und Spielern zu finden sind. Dies verweist auf die „kaplaken“-Publikationsreihe des von Götz Kubitschek geleiteten Antaios Verlags, in dem antidemokratische und rechtsextreme Theoretikertexte veröffentlicht werden. Entsprechende Ideensplitter aus den Bänden werden eingeblendet, wenn diese Bücher als Spiele-Items erreicht werden. Weiterhin erscheint zwischen den Spielabschnitten gelegentlich ein konkreter Lesetipp. Jugendliche sollen auf diese Weise beiläufig an die extremistische Gedankenwelt herangeführt und zur weiteren Beschäftigung damit ermuntert werden.

In einem zum Spiele-Release gesendeten YouTube-Stream besprechen „Ein-Prozent“-Leiter Philip Stein und der Programmierer Roland Moritz ihre Idee von *Heimat Defender: Rebellion* als vermeintlich „erstem patriotischen“ und „erstem rechten“ Computerspiel. Gezielt werde hier auf ein Medium gesetzt, mit dem viele jungen Menschen erreicht werden könnten.

Als Mittel einer kulturellen Propaganda geht es den Rechtsextremen ausdrücklich darum, über die interaktive Gaming-Erfahrung und das Eintauchen in die Spielwelt, Jugendlichen die von ihnen vertretenen Inhalte und Botschaften zu vermitteln. Gegenüber anderen Medienformen wie Film und Fernsehen werden Games und ihre Kultur als noch relativ unkontrolliert und „widerständig“ gegen vermeintlich „linkes Gedankengut“ wahrgenommen. Als Beispiel dient den Rechtsextremen die „Gamergate“-Kampagne, in der 2014 weibliche Akteure der Gamer-Szene Ziele sexistischer Angriffe bis hin zu Morddrohungen wurden.

Medienübergreifende Verwertung als Marke

Heimat Defender soll nicht nur ein Werbemedium für die rechtsextreme Weltsicht seiner Macher sein. Offensiv wird das Spiel als Teil einer extremistischen Erlebniswelt vermarktet. In ihrem vorgeblich „gegenkulturellen“ Projekt bieten „Ein Prozent“ und „Kvltgames“ Begleitprodukte wie Aufkleber, Kaffeebecher und T-Shirts zum Spiel. Auch der Soundtrack soll für Fans bald zu kaufen sein.

Darüber hinaus wird versucht, die kuriose Zukunftsgeschichte, die das Spiel entwirft, trans- oder crossmedial (weiter) zu erzählen. So wird im Online-Shop der „Ein-Prozent“-Website das achtseitige Comic zum Spiel angeboten, das dessen Vorgeschichte erzählt. In bescheidenem Maßstab wird sich an populären, international erfolgreichen Content-Marken wie *Star Wars* orientiert, die ihre Story-Welt über Filme, Romane und andere Medienformen zu entwerfen, entwickeln und via Merchandise zu verkaufen suchen.



Das Comic zum Spiel wird vom nahestehenden Verlag Hydra Comics beigesteuert. (Quelle: Twitter, HYDRA COMICS; Original unverpixelt)

Rechtsextreme versuchen so, ein jugendaffines Franchise zu etablieren, mit dem nicht nur ideologisch beeinflusst und mobilisiert, sondern auch möglichst viel Geld gemacht werden soll. Darüber hinaus werden verschiedene Unternehmungen einer bereits gut vernetzten Szene verschränkt. So veröffentlicht das *Heimat-Defender-Comic* der vor kurzem gegründete Verlag „Hydra Comics“. Dessen Logo findet sich wiederum als Mauerbild im Computerspiel. Ein Entertainment-Verbund wird so angestrebt. Junge Menschen sollen langfristig ein geschlossenes, alternatives und umfassendes Unterhaltungsspektrum erhalten, in dem das Ziel der weltanschaulichen Manipulation immer weniger erkennbar ist.

Zugang für Rechtsextreme in die Gaming-Kultur

Mit der Wahl des Mediums Computerspiel setzen die Rechtsextremen hinter *Heimat Defender* auch auf die Verbreitungsstrukturen der Gaming-Communities, um Userinnen und User zu ködern. Wie dieser Plan aufgehen kann, zeigte sich bereits am Tag der Game-Veröffentlichung. Auf dem Live-Streaming-Portal Twitch spielte ein Streamer das Spiel vor seinem Publikum und interagierte mit diesem im Chat. Unter den Kommentatorinnen und Kommentatoren befanden sich auch solche mit dem Profilnamen *Kvltgames* und *Kvltgang*. In deren Telegram-Kanälen wurden die Follower auch auf diese Let's-Play-Sitzung verwiesen.

Sich unbedarft zeigend, was die Protagonisten des Spiels und ihren extremistischen Hintergrund betraf, ging der Streamer unkritisch auf die verschwörungstheoretischen Kommentare und rechtspopulistischen wie -extremen Einordnungen ein. Er unterbrach mehrfach das Spiel, um sich über die ihm wenig bekannten „Spielfiguren“ Martin Sellner oder Götz Kubitschek zu informieren. Neben Wikipedia-Einträgen oder der Dokumentation eines öffentlichen Fernsehsenders auf You-Tube wurden Videos und weitere Web-Inhalte der identitären Aktivisten herangezogen und passiv mit bzw. vor dem Publikum konsumiert, um sich ein Bild zu machen.



Vom Videospiele vor Publikum zur Suche nach Informationen zur Einordnung. Der Weg führt schnell auf rechte Angebote. (Quelle: Twitch; Original unverpixelt)

Der Fall illustriert eindringlich, dass ein Spiel wie *Heimat Defender* ein Einfallstor für Rechtsextreme in apolitische Räume der Gaming-Communities sein und wie ihnen dort eine Bühne bereitet werden kann. Wenngleich das Spiel bisher nur auf der vereinseigenen Website runtergeladen werden kann, ist die Veröffentlichung auch auf Steam angekündigt. Inwiefern dies weitere Auswirkungen auf die Breitenwirkung des Computerspiels in Gaming-Communities haben kann, wird sich zeigen. Hier findet sich jedenfalls bereits im Vorfeld der Veröffentlichung auch eine Fülle an Gegenrede aus der Community, die das Spiel als rechtsextreme Propaganda-Aktion kennzeichnen.

Nichtsdestotrotz kann gerade bei jüngere Menschen mit keinem oder geringen Wissen über die Akteure und ihre Gedankenwelt so Interesse geweckt und einer Hinwendung Vorschub geleistet werden. Weitere Schritte führen dann schnell in ein Netzwerk verhetzender und propagandistischer Informationsangebote, die als „alternativ“ oder gleichberechtigt zu jenen wahrgenommen werden können, die journalistischen Gütestandards entsprechen.

Heimat Defender: Rebellion – was tun?

Heimat Defender: Rebellion zeigt, wie über das Medium Computerspiel Rechtsextreme den lebensweltlichen Zugang zu jungen Menschen suchen und finden können. Sie nutzen ihn, um auf sich und ihre demokratiefeindlichen Ziele und Deutungsweisen neugierig zu machen und weiter in ihre Gedankenwelt hineinzuführen. Mittel wie das der Ironie oder genre-typische Szenarien bieten hierfür Anschlussmöglichkeiten.

Selbst wenn ein Spiel wie das hier thematisierte nicht volksverhetzend ist oder in sonstiger Hinsicht unterhalb der rechtlichen Strafbarkeitsschwelle bleibt, kann es das Potenzial haben, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu beeinträchtigen.

Berücksichtigt wird dabei u.a., inwiefern Grundwerte und Prinzipien der freiheitlich demokratischen Grundordnung – z.B. individuelle Freiheit und Gleichheit – auch in der Summe der einzelnen Äußerungen abgelehnt werden. Wenn Kinder oder Jugendliche aufgrund ihres Alters abweichende Darstellungen, etwa im Bereich des Toleranzgebots, nicht ausreichend differenziert und distanziert verarbeiten können, ist von einer Entwicklungsbeeinträchtigung auszugehen. Auch eine jugendtypische und -affine Ästhetik eines Computerspiels spielt bei der Einschätzung ebenso eine Rolle wie ein erkennbares Ziel der propagandistischen Beeinflussung junger Menschen.

Wird der Inhalt eines Spiels als entwicklungsbeeinträchtigend eingestuft, hat der Anbieter daraufhin Sorge zu tragen, dass es nur für Personen ab einem bestimmten vorgegebenen Alter (z.B. ab 16 oder ab 18 Jahren) zugänglich ist.

jugendschutz.net prüft, ob ein Verstoß gegen jugendmedienschutzrechtliche Vorschriften gegeben sein könnte.

Lesetipps:

Olaf Zimmermann / Felix Falk (Hrsg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Verlag Deutscher Kulturrat: 2020.

Andreas Speit / Jean-Philipp Baeck (Hrsg.): *Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*. Verlag Ch. Links: 2020.

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



www.jugendschutz.net/hotline

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) angebunden. 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!**

kjm Kommission für
Jugendmedienschutz
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
Wallstraße 11, 55122 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Wallstraße 11, 55122 Mainz

JUGEND
SCHUTZ.NET