



KORA Forum *digital* 2021

Let's play: Jihad and Reconquista

Gamification als Strategie des politischen Extremismus



KORA FORUM DIGITAL 2021

Let's play: Jihad and Reconquista

Gamification als Strategie des politischen Extremismus

10. und 11. November 2021

Digitalkonferenz



GRUSSWORT DER STAATSMINISTERIN

© Pawel Sosnowski



Sehr geehrte Damen und Herren,

als im Oktober 2019 ein 27-jähriger Mann versuchte, in die Hallenser Synagoge am jüdischen Feiertag Yom Kippur mit selbstgebauten Waffen einzudringen, waren kurz darauf auch die Sicherheitskräfte in Sachsen in Alarmbereitschaft versetzt. Auch die Koordinierungs- und Beratungsstelle Radikalisierungsprävention (KORA) trug in der darauffolgenden Zeit im Rahmen Ihrer Koordinierungs- und Vernetzungsfunktion mit Partnerinnen und Partnern in Behörden und Zivilgesellschaft ihren Teil dazu bei, im Freistaat präventiv eventuelle Nachahmungstaten zu verhindern und potentielle Ziele extremistischer Gewalt verstärkt zu schützen.

Ein besonderer Aspekt des Angriffs auf die Hallenser Synagoge waren die subkulturellen Bezüge des Täters zu Gaming-Communities. Seine Waffen waren mit Hilfe eines 3D-Druckers »gecrafted«. In seinem Manifest vergab er Punkte für die Tötung von jüdischen und muslimischen Menschen. Er streamte seine Tat auf der Gaming-Plattform Twitch. Dieses Vorgehen – die Verknüpfung extremistischen Handelns mit Elementen aus Online Games – kann als Gamification beschrieben werden. Solche Versuche, terroristische Taten in ein spielerisches Gewand zu kleiden, haben in den vergangenen Jahren zugenommen und können sowohl im Bereich des Rechtsextremismus als auch des Islamismus beobachtet werden. Das Beispiel aus Halle ist hier nur eines von vielen.

Diese Entwicklung nimmt die KORA in diesem Jahr zum Anlass, sich näher mit dem Phänomen Gamification in extremistischen Kontexten zu beschäftigen. Obwohl das Thema immer relevanter wird, erfährt es vor allem in der Arbeit im Umfeld potentiell Radika-

lisierungsgefährdeter bisher nur wenig Aufmerksamkeit. Auch diejenigen, die sich – egal ob online oder offline – täglich für Demokratie und eine offene Gesellschaft einsetzen, können hier von einer weiteren Sensibilisierung für das Thema profitieren.

Es ist mir ein Anliegen, dass wir hierzu untereinander – mit Expertinnen und Experten aus Demokratiewerk und Prävention, aus der Wissenschaft und auch aus Gaming Communities – in einen guten fachlichen Austausch kommen. Deshalb freue ich mich, dass in diesem Jahr mit dem ersten Begleitheft zum KORA-Forum, ein weiterer Schritt getan wurde, um aktuelle Themen einem engagierten Fachpublikum nahezubringen.

Ich wünsche Ihnen eine anregende Lektüre und ein erkenntnisreiches KORA Forum 2021.

Ihre

Petra Köpping
Staatsministerin für Soziales und Gesellschaftlichen Zusammenhalt

Liebe Leserinnen und Leser,

das KORA Forum bot schon immer eine Plattform dafür, sich relevanten Themen im Bereich der Extremismusprävention kreativ zu nähern. Nun, da die Veranstaltung zum zweiten Mal in Folge als ein rein digitales Format stattfindet, stand die Frage im Raum, wie wir wieder einen Schritt weitergehen können. Eines der Ergebnisse dieses Prozesses ist das Begleitheft, das Sie gerade in den Händen halten.

Das diesjährige KORA Forum setzt sich mit Gamification in extremistischen Kontexten auseinander – also der Frage, wie zum Beispiel Spielelemente von Extremisten und Extremistinnen genutzt werden, um ihre Taten zu planen, für diese zu werben und sie umzusetzen.

Um zunächst einen besseren Einblick in das Phänomen Gamification zu erhalten, möchte ich Ihnen den Artikel von Linda Schlegel ans Herz legen. In »Level-Up, Ranglisten und Überfälle im Dungeon – wie Gamification digitale Radikalisierungsprozesse beeinflusst« erläutert sie ab Seite 6 anschaulich die wesentlichen Begriffe.

Wie Sie feststellen werden, verweisen die Beiträge nicht nur auf Gamification im Kontext des islamistischen Extremismus – dem Schwerpunkt der Koordinierungs- und Beratungsstelle Radikalisierungsprävention (KORA). Ein phänomenübergreifender Blick eignet sich jedoch sehr gut, um die Verbindung von Extremismus und Gaming-Kulturen zu analysieren. Besonders gut gelingt das immer wieder der Keynote-Speakerin des diesjährigen KORA Forums, Julia Ebner. Sie drang als Forscherin mehrfach in rechtsextreme und islamistische Szenen ein. Über ihre Erfahrungen, die sie dabei sammelte, berichtet sie ab Seite 12.

Die Bloggerin Aurelia Brandenburg fokussiert sich in ihrem Beitrag ab Seite 18 darauf, wie herausfordernd Antifeminismus und Sexismus für eine wertorientierte Gaming-Kultur sein können. Mick Prinz und Dr. Benjamin Strobel lenken Ihren Blick auf konkrete Gaming-Plattformen, die Extremistinnen und Extremisten im Sinne einer Raumergreifungsstrategie für ihre Zwecke nutzen (Seite 24 und 30). Der abschließende Beitrag von Dr. Daniela Pisoiu gibt Ihnen anhand des Projekts *DECOUNT* einen konkreten Praxiseinblick, wie Gamification nicht nur als Risiko, sondern als Chance in der Extremismusprävention begriffen werden kann.

Dieser Reader soll Sie vor, während und über das KORA Forum 2021 hinaus begleiten. Lassen Sie uns gern wissen, wie Ihnen diese Begleitpublikation gefällt. Letztlich soll damit auch ein Beitrag geleistet werden, um uns alle gemeinsam besser zu wappnen, um unsere Demokratie zu stärken und Extremismus entgegenzuwirken.

Ich wünsche Ihnen eine angenehme Lektüre.

Erik Alm

Leiter der Koordinierungs- und Beratungsstelle Radikalisierungsprävention



© SMS

INHALT

6	Linda Schlegel Level-Up, Ranglisten und Überfälle im Dungeon – wie Gamification digitale Radikalisierungsprozesse beeinflusst
12	Julia Ebner Dark Ops: ISIS, Rechtsextreme und die Gamification des Terrors
18	Aurelia Brandenburg Boysclub Gaming? – Antifeminismus und Sexismus in Gaming-Räumen
24	Mick Prinz Rechtsextremismus in Gaming-Communitys – drei Aspekte der Instrumentalisierung
30	Dr. Benjamin Strobel Sie wollen nicht nur spielen: wie Gamifizierungsstrategien bei Steam auf strukturelle Schwachstellen treffen
36	Dr. Daniela Pisoiu Der Einsatz von Games in der Präventionsarbeit am Beispiel von DECOUNT
42	Ablauf des KORA Forum <i>digital</i> 2021
44	Programmpunkte
46	Referentinnen und Referenten
48	Ihr Feedback
49	Platz für Notizen

LEVEL-UP, RANGLISTEN UND ÜBERFÄLLE IM DUNGEON – WIE GAMIFICATION DIGITALE RADIKALISIERUNGSPROZESSE BEEINFLUSST



Linda Schlegel

ZIEL DER VERWENDUNG VON VIDEOSPIELEN UND DEN DAZUGEHÖRIGEN PLATTFORMEN IST OFTMALS, DIE ANZIEHUNGSKRAFT UND POPULARITÄT DIESER FORMATE FÜR JUNGE USERINNEN UND USER ZUR VERBREITUNG EXTREMISTISCHER IDEOLOGIEN ZU NUTZEN

Die »Gamification des Terrors« ist seit dem Anschlag von Christchurch, der live ins Internet übertragen wurde, in aller Munde.¹ Weitere rechtsextremistische Anschläge mit Livestreams, Manifesten mit Bezug zur Welt der Computerspiele und Tätern, die sich als Teil großer Gaming-Communities online verstanden, befeuerten das Thema zusätzlich. Doch auch Islamisten und Islamistinnennutzen die Anziehungskraft populärer Computerspiele für ihre Zwecke, beispielsweise indem sie Propagandavideos stilistisch an bekannte Ego-Shooter (sogenannte First-Person Shooter Games) anlehnen oder, wie Hisbollah, gar eigene Computerspiele auf den Markt bringen.² Auch Chats großer Onlinespiele und von Gamern und Gamerinnen oft genutzte Plattformen wie *Discord*, *Steam* und *Twitch* werden zunehmend von extremistischen Personen jeglicher Couleur für ihre Zwecke genutzt, insbesondere zur Kommunikation untereinander und zur Ansprache junger Userinnen und User.³

Da Spiele, Gaming-Communitys und die online weit verbreitete Gaming-Subkultur eine zunehmend große Rolle für das Verständnis extremistischer Aktivitäten in Westeuropa einnehmen, ist es unerlässlich, dass sich Menschen aus Wissenschaft und Praxis, die Politik und die Betreibenden der genutzten Plattformen mit diesem Phänomen auseinandersetzen. Der vorliegende Artikel bietet einen kurzen Überblick der momentan verfügbaren Literatur zu diesem Thema und erörtert dann einen Teilbereich – Gamification, verstanden als Transfer von Punkten, Rankinglisten, Levels und Ähnlichem in spielfremde Kontexte – ausführlicher.

Literaturüberblick

Das Radicalisation Awareness Network (RAN) unterscheidet sechs große Bereiche der Konvergenz von Extremismus und Videospielen: die Produktion eigener Spiele durch extremistische Akteure und Akteurinnen, die Modifikation bestehender Spiele, die Nutzung von Spielechats, die Präsenz extremistischer Personen auf sogenannten gaming adjacent Plattformen wie *Discord*, die Nutzung von Gaming-Ästhetik und Bezügen zu Spielen in Propagandamaterial, und Gamification.⁴

Dass extremistische Personen selbst entworfene Videospiele oder Modifikationen von bereits existierenden Spielen nutzen, ist keine neue Entwicklung.⁵ Bereits Anfang der 2000er-Jahre hat Al-Qaida das Videospiel *Quest for Saddam* in *Quest for Bush* modifiziert.⁶ Mit der immer weiteren Verbreitung von Computern und privaten Internetzugängen nahm auch die Bedeutung von Videospielen sowohl für Rechtsextremistische als auch für islamistische Gruppierungen stetig zu. Neben der Entwicklung eigener Spiele, wie Hisbollahs *Special Forces* oder *Heimat Defender: Rebellion* von der den Identitären nahe stehenden Organisation Ein Prozent, sind vor allem Modifikationen populärer Videospiele wie zum Beispiel *Doom 2* beliebt.⁷ Zuletzt wurde sogar spekuliert, dass die Verschwörungsbewegung QAnon als Alternate Reality Game verstanden werden könnte, welches sowohl online als auch offline »gespielt« wird.⁸ Seit Computerspiele nicht mehr nur auf externen Datenträgern wie CD-ROMs, sondern online und über Browser gespielt werden können, werden zunehmend die zu den Spielen gehörenden Chats von extremistischen Akteuren und Akteurinnen genutzt. Ebenso werden seit einigen Jahren die bereits

den werden könnte, welches sowohl online als auch offline »gespielt« wird.⁸ Seit Computerspiele nicht mehr nur auf externen Datenträgern wie CD-ROMs, sondern online und über Browser gespielt werden können, werden zunehmend die zu den Spielen gehörenden Chats von extremistischen Akteuren und Akteurinnen genutzt. Ebenso werden seit einigen Jahren die bereits

erwähnten gaming adjacent Plattformen wie *Discord*, *Steam* oder der Streamingdienst *Twitch* zur Kommunikation untereinander und mit möglicherweise rekrutierbaren jungen Menschen genutzt. Ziel der Verwendung von Videospielen und den dazugehörigen Plattformen ist oftmals, die Anziehungskraft und Popularität dieser Formate für junge Userinnen und User zur Verbreitung extremistischer Ideologien zu nutzen und der bereits bestehenden Gruppe von Unterstützenden »coole« Möglichkeiten zu bieten, sich weiter mit den Ideologien und Gruppierungen zu beschäftigen und damit ihre Weltsicht zu festigen.

Die Verwendung von Videospielästhetik und die Bezugnahme auf Spiele in Memes und anderen Propagandainhalten wird zunehmend als essenziell für das Verständnis digitaler Propaganda angesehen.⁹ Der sogenannte Islamische Staat

(IS) nutzte beispielsweise Szenen aus *Call of Duty* in seinen Rekrutierungsvideos und bediente sich des visuellen Stils von First-Person Shooter Games in seiner Propaganda, indem er die Protagonisten der Videos mit HD-Helmkameras ausstattete und so die Perspektive von Ego-Shootern nachahmte. Auch wird in der Kommunikation mit potenziellen Unterstützenden immer wieder auf Videospiele Bezug genommen. So schrieb ein IS-Rekrutierer auf Twitter: »You can sit at home and play call of duty or you can come and respond to the real call of duty...the choice is yours«.¹⁰ Memes und andere propagandistische Inhalte enthalten ebenfalls immer wieder Bezüge zu Videospielen und weiteren Elementen, die in Gaming-Communitys diskutiert werden. Ziel ist auch hier, die extremistischen Inhalte »cool« und ansprechend darzustellen, sodass sich möglichst viele westliche Jugendliche davon angesprochen fühlen und den Stil der Propaganda als vertraut und damit vertrauenswürdig wahrnehmen.

Zu guter Letzt hat sich ein kleiner Teil der Forschung mit dem Einfluss von Gamification auf digitale Radikalisierungsprozesse beschäftigt. Gamification wird meist als »the use of game design elements in non-game contexts«¹¹ definiert, also die Nutzung von Spielelementen in spielfremden Kontexten. Das Konzept beschreibt den Transfer von typischen Spielelementen wie Punkten, Ranglisten, Levels, Abzeichen, Quests (Missionen), und Gilden (Teams) in Situationen, die nicht als Spiel bezeichnet werden können. Ziel der Nutzung solcher Spielbausteine ist, die Motivation der User und Userinnen zu steigern, bestimmte Aktionen, sogenannte desired actions, (öfter) auszuführen. Zum Beispiel sind Spielkomponenten in Fitness-Apps, wie der Konkurrenzkampf mit anderen um den ersten Platz auf der Rangliste oder das Sammeln von Abzeichen, darauf ausgelegt, Nutzer und Nutzerinnen zu motivieren, öfter zu trainieren.¹² Im Folgenden wird erläutert, wie Gamification in extremistischen Online-Milieus genutzt wird und welche potenziellen Auswirkungen dies auf digitale Radikalisierungsprozesse haben könnte.

Gamification in extremistischen Online-Communitys

Im Gegensatz zu Videospielen ist Gamification erst seit Kurzem Teil des »Werkzeugkoffers«, den extremistische Personen nutzen, um ihre propagandistischen Inhalte ansprechend aufzubereiten und möglicherweise Radikalisierungsprozesse voranzutreiben. Erst seit etwa zwei Jahren ist Gamification stärker in den Fokus der Extremismusforschung gerückt. Die Evidenzbasis und Forschungslage zu Gamification ist deshalb noch sehr begrenzt und basiert oft auf anekdotischen Hinweisen und weniger auf systematischer Untersuchung. Daher sollten die im Folgenden besprochenen Wirkungsweisen von Gamification und ihr Effekt auf digitale Radikalisierungsprozesse nicht als der Weisheit letzter Schluss, sondern als erste Erkenntnisse eines sich im Aufbau befindlichen Forschungsfeldes betrachtet werden.

Grundsätzlich kann zwischen Top-down- und Bottom-up-Gamification unterschieden werden. Top-down-Gamification ist der strategische Einsatz von Spielelementen durch extremistisch Agierende und Rekrutierende, wohingegen Bottom-up-Gamification eine aus der Online-Community oder Kleingruppe selbst erwachsende Nutzung von Spielkomponenten ohne Anleitung durch extremistische Organisationen beschreibt.¹³

Top-down-Gamification findet sich beispielsweise in extremistischen Onlineforen, in denen ein Level-Up durch eine große Anzahl geposteter Kommentare erreicht werden kann, Fortschrittsbalken – teilweise »radicalization meter« genannt – genutzt werden, die anzeigen, wie groß das Engagement des Users oder der Userin bereits ist, Badges für das Beantworten von Fragen verteilt werden oder der Zutritt zu geheimen Teilen des Forums gewährt wird, wenn der User oder die Userin eine bestimmte Anzahl von Abzeichen erhalten hat. *Reconquista Germanica*, ein rechtsextremer *Discord*-Server, war beispielsweise auf einem Ranking-System aufgebaut, bei dem Nutzende sich für ein Level-Up bewerben konnten, nachdem sie an einer bestimmte Anzahl

**»YOU CAN SIT AT HOME AND PLAY
CALL OF DUTY OR YOU CAN COME
AND RESPOND TO THE REAL CALL
OF DUTY...THE CHOICE IS YOURS«**

an Raids teilgenommen hatten, bei denen sie gezielt Hasskommentare an bestimmte Accounts senden.¹⁴ Auch die geplante (jedoch nie veröffentlichte) App *Patriot Peer* der Identitären Bewegung sollte auf Gamification basieren. Unter anderem sollten User und Userinnen mit einem Patriot Radar im *Pokémon-Go*-Stil andere »Patrioten« in ihrem Umkreis finden und sich mit ihnen vernetzen können. Außerdem sollten sie Punkte erhalten für die Teilnahme an Veranstaltungen und Demonstrationen sowie für das Besuchen ausgewählter »patriotischer« Ausflugsziele. Auch der IS hatte eine App mit dem Namen *Huroof* produziert, in der Kinder Punkte für das richtige Zuordnen von Buchstaben mit Bildern von Panzern, Waffen und ideologischen Symbolen bekommen konnten.

Neben der strategischen Nutzung von Gamification durch extremistische Gruppierungen kann Gamification auch organisch, von unten aus den Online-Communitys selbst entstehen. Nicht nur, dass die Attentäter von Oslo, Christchurch und Halle als Helden verehrt werden, ihre »Erfolge« werden durch Online-Communitys auf virtuellen Ranglisten festgehalten. Oftmals wird hier auch darüber sinniert, wie man es selbst auf die Rangliste schaffen und die Anzahl der Todesopfer überbieten könne. In einigen Fällen kann Bottom-up-Gamification in die Offline-Welt übergreifen. McDonald¹⁵ berichtet beispielsweise von einer Gruppe junger Muslime aus Rochdale, Großbritannien, die ihre eigene Radikalisierung gamifiziert und in einem *WhatsApp*-Chatverlauf dokumentiert haben. Objektiv betrachtet, sind die jungen Männer in das Haus eines schiitischen Geistlichen eingedrungen und haben ein Buch gestohlen. Aus ihrer persönlichen Perspektive haben sie jedoch im *World-of-Warcraft*-Stil mit ihrer Gilde einen Raid gegen einen Hexenmeister ausgeführt, indem sie in seinen Dungeon eingebrochen sind und Gegenstände gestohlen haben, die er für seine schwarze Magie genutzt hat. Hieran lässt sich klar erkennen, dass Gamification Konsequenzen in der realen Welt haben kann, wenn Individuen die Perspektiven, die sie

aus ihrer Gaming-Erfahrung kennen, auf spielfremde Kontexte übertragen und, in letzter Konsequenz, ihre eigene Wahrnehmung gamifizieren.

**NICHT NUR, DASS DIE ATTENTÄTER
VON OSLO, CHRISTCHURCH UND
HALLE ALS HELDEN VEREHRT WER-
DEN, IHRE »ERFOLGE« WERDEN
DURCH ONLINE-COMMUNITYS AUF
VIRTUELLEN RANGLISTEN FESTGE-
HALTEN. OFTMALS WIRD HIER AUCH
DARÜBER SINNIERT, WIE MAN ES
SELBST AUF DIE RANGLISTE
SCHAFFEN UND DIE ANZAHL DER
TODESOPFER ÜBERBIETEN KÖNNE.**

Wie Gamification Radikalisierungsprozesse beeinflussen kann

Die entscheidende Frage ist aber natürlich nicht nur, welche Arten von Gamification in extremistischen Online-Communitys beobachtet werden können, sondern auch, welche möglichen Auswirkungen Gamification auf digitale Radikalisierungsprozesse haben kann. Im Folgenden werden vier mögliche Mechanismen diskutiert, mit denen Gamification diese vorantreiben könnte: Entertainment, positive Verstärkung, Konkurrenzkampf und soziale Verbindungen.¹⁶

Spielen, ob online oder offline, macht Spaß und wird von vielen Menschen als Entertainment empfunden. Pieslak schreibt: Radikale Ideologien werden von extremistisch Agierenden am besten angenommen, wenn sie in »attraktive Gewänder« gekleidet werden;¹⁷ wenn also ihr Stil und das Medium, über welches sie vermittelt

werden, intrinsische Anziehungskraft ausüben. Gamification bietet die Möglichkeit, propagandistische Inhalte online in ein sehr »attraktives Gewand« zu kleiden, welches die Userinnen und User als Entertainment empfinden. Je unterhaltsamer die propagandistischen Inhalte wahrgenommen werden, umso wahrscheinlicher, dass Interessierte sich immer wieder einloggen, mit den Inhalten interagieren, und dadurch – möglicherweise – ein erhöhtes Risiko für Radikalisierung entwickeln. Außerdem sorgt das Spielgefühl bei Nutzerinnen und Nutzern dafür, dass sie die angebotenen Inhalte auch erst einmal als spielerisch wahrnehmen. Die persuasive Intention der Propaganda kann dadurch teilweise verschleiert werden und Nutzende könnten sich weniger intensiv mit der Beeinflussung durch die Inhalte auseinandersetzen, was wiederum ihre persuasive Wirkung verstärken kann.

Spielelemente bieten Usern und Userinnen unmittelbares positives Feedback für ihr Verhalten, wenn sie beispielsweise Punkte sammeln und sich damit auf der Rangliste nach oben schieben oder wenn sie ein höheres Level erreichen. Durch diesen Mechanismus werden sie dazu motiviert, bestimmte Aktionen öfter auszuführen, weil sie ständig belohnt werden. Wenn die »desired action« zum Beispiel das Schreiben von Troll- oder Hasskommentaren, das Erstellen eines

propagandistischen Flyers oder die Teilnahme an einer Demonstration ist, dann kann Gamification dazu beitragen, dass sich mehr Userinnen und User motiviert fühlen, diese Aktionen durchzuführen – und das könnte Radikalisierungsprozesse unterstützen.

Viele Spielelemente, wie Punkte, Ranglisten, Badges etc., eignen sich dazu, sich mit anderen zu vergleichen und in einen Konkurrenzkampf zu treten. Kompetitive Nutzer und Nutzerinnen, die »gewinnen« möchten, könnten durch einen solchen Konkurrenzkampf dazu animiert werden, sich öfter und tiefergreifender mit den propagandistischen Inhalten zu befassen, um mehr Punkte und Abzeichen zu sammeln und in ein höheres Level aufzusteigen. Insbesondere User und Userinnen, die einen höheren sozialen Status innerhalb der Gruppe anstreben, könnten sich von der Möglichkeit, die Rangliste anzuführen, so sehr motiviert fühlen, dass sie bereit sind, weitreichende Aktionen durchzuführen, um eine große Anzahl von Punkten zu gewinnen. Auch in diesem Fall kann Gamification also durch extrinsische Belohnungen dazu beitragen, dass Interessierte sich eingehender mit propagandistischen Inhalten beschäftigen und dadurch das Risiko einer Radikalisierung erhöhen.

Doch nicht jeder Nutzer oder jede Nutzerin möchte die Rangliste anführen und ist durch einen Konkurrenzkampf mit anderen motiviert. Soziale User und Userinnen fühlen sich eher von kooperativen Elementen, gemeinsamen Zielen und Quests, sowie dem Gefühl der Gruppenzugehörigkeit angesprochen. Die Forschung zu populären Multi-Player-Spielen wie beispielsweise *World of Warcraft* hat gezeigt, dass Gilden und andere Teams der entscheidende Faktor dafür sind, dass sich soziale User Engagierte immer wieder einloggen und spielen.¹⁸ Das lässt darauf schließen, dass selbst kooperative Elemente in Gamification sozial motivierte Personen dazu animieren könnten, sich öfter und länger in extremistischen Online-Communitys aufzuhalten, mit anderen Usern und Userinnen und den angebotenen Inhalten zu interagieren, und damit die Gefahr von Radikalisierungen vergrößern werden könnte.

Abschließend lässt sich sagen, dass Gamification die Anziehungskraft extremistischer Propaganda und Online-Communitys erhöhen kann. User und Userinnen könnten die Inhalte als »cool« aufbereitet empfinden und sich durch direktes positives Feedback, die Möglichkeit zu »gewinnen« und die Verbindung zu anderen durch kooperative Elemente darin bestärkt sehen, sich öfter einzuloggen und länger in den Communitys zu verweilen. Das Aufhalten in der Online-Community wird als positiver und unterhaltsamer empfunden, was dazu motivieren könnte, sich noch intensiver mit der Gruppierung und ihren Inhalten auseinanderzusetzen. Dadurch kann sich das Risiko einer Radikalisierung vergrößern. Dennoch muss darauf hingewiesen werden, dass es bisher keine Möglichkeit gibt, festzustellen, welchen Stellenwert Gamification relativ zu anderen Faktoren, die eine Radikalisierung begünstigen können, hat. Die Frage, ob es »nur« eine »coole« Möglichkeit ist, propagandistische Inhalte ansprechend aufzubereiten, oder ob es digitale Radikalisierungsprozesse tiefergreifender beeinflusst, kann an dieser Stelle nicht geklärt werden, sondern muss in den nächsten Jahren durch weitere Forschung bestimmt werden.

Schlussbemerkungen

Gamification wird in der Zukunft immer weiter an Wichtigkeit zunehmen, nicht nur für extremistische Personen und ihre zivilgesellschaftlichen Gegenspieler, sondern in der Gestaltung von Bildungsangeboten, Fitness, Werbung, Fachkräftemanagement und vielen weiteren Bereichen. Es gibt daher keine Möglichkeit, sich dem Thema zu entziehen, auch wenn die Forschung zur Gamification extremistischer Inhalte noch in den Kinderschuhen steckt. Deshalb ist es notwendig, sich möglichst frühzeitig mit Gamification, ihren Chancen, Risiken und Effekten auseinanderzusetzen. Wenngleich noch viele Fragen ungeklärt sind – wie beispielsweise die Frage, welche relative Wichtigkeit wir Gamification im Vergleich zu anderen möglicherweise radikalisierungsbegünstigenden Faktoren zuschreiben sollten –, so ist eines sicher: Gamification hat das Potenzial, extremistische Online-Inhalte attraktiver zu machen, Nutzende dazu zu motivieren, sich öfter in diese Communitys einzuloggen, und sich mehr mit den ihnen gebotenen Inhalten zu befassen. Mit anderen Worten: Gamification beeinflusst digitale Radikalisierungsprozesse, auch wenn wir noch nicht genau wissen, wie und mit welchen Auswirkungen.

***RADIKALE IDEOLOGIEEN WERDEN
VON EXTREMISTISCH AGIERENDEN
AM BESTEN ANGENOMMEN, WENN
SIE IN »ATTRAKTIVE GEWÄNDER«
GEKLEIDET WERDEN; WENN ALSO
IHR STIL UND DAS MEDIUM, ÜBER
WELCHES SIE VERMITTELT WER-
DEN, INTRINSISCHE ANZIEHUNGS-
KRAFT AUSÜBEN.***

ANMERKUNGEN

- 1 Vgl. den Beitrag von Julia Ebner auf S. 12 in dieser Publikation.
- 2 Rose, Sunniva: »Holy Defence«: Hezbollah issues call of duty to video gamers, in: Middle East Eye, 1.3.2018, www.middleeasteye.net/news/holy-defence-hezbollah-issues-call-duty-video-gamers.
- 3 Sharpe, Matthew: The hate matrix of online gaming, in: The Interpreter, 27.10.2020, www.lowyinstitute.org/the-interpreter/hate-matrix-online-gaming.
- 4 Verdegaa & Wouterse: Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, in: RAN Conclusion Paper, 15./17.9.2020, https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf.
- 5 Lakomy, Miron: Let's Play a Video Game: *Jihadi* Propaganda in the World of Electronic Entertainment, in: Studies in Conflict and Terrorism, 23.10.2017, <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>.
- 6 Schlegel, Linda: Playing jihad: the gamification of radicalization, in: The Defense Post, 5.7.2018, www.thedefensepost.com/2018/07/05/gamification-of-radicalization-opinion.
- 7 Schlegel, Linda: Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence, in: European Eye on Radicalization, 17.3.2020, <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence>.
- 8 Network Contagion Research Institute: The QAnon Conspiracy: Destroying Families, Dividing Communities, Undermining Democracy, 2021, <https://networkcontagion.us/wp-content/uploads/NCRI-%E2%80%93-The-QAnon-Conspiracy-FINAL.pdf>.
- 9 Dauber, Cori E. et al.: Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos, in: Perspectives on Terrorism, Juni 2019, www.universiteitleiden.nl/binaries/content/assets/customsites/perspectives-on-terrorism/2019/issue-3/02--dauber-et-al..pdf.
- 10 Twitter-Account mittlerweile gelöscht. Ein Screenshot des Tweets ist zu finden unter: www.vice.com/en/article/jp5wed/junaid-hussain-isis-hacker-drone
- 11 Deterding, Sebastian et al.: From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification, 2011, www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification/link/00b7d5315ab1be3c37000000/download, S. 1.
- 12 Hamari, Juho/ Koivisto, Jonna: »Working out for likes«: An empirical study on social influence in exercise gamification, 2015, www.researchgate.net/publication/274735768_Working_out_for_likes_An_empirical_study_on_social_influence_in_exercise_gamification.
- 13 Eine ausführliche Beschreibung findet sich in Schlegel, Linda: Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes, in: Journal for Deradicalization, Sommer 2020, <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359>.
- 14 Ayyadi, Kira: Wie »Reconquista Germanica« auf Discord seine »Troll-Armee« organisiert, in: Belltower News, 15.2.2018, www.belltower.news/wie-reconquista-germanica-auf-discord-seine-troll-armee-organisiert-47020.
- 15 McDonald, Kevin: Radicalization, Cambridge: Polity Press 2018.
- 16 Eine ausführlichere Beschreibung der Mechanismen findet sich in Schlegel, Linda: The Role of Gamification in Radicalization Processes, in: Modus Working Paper, Januar 2021 <https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2021/01/modus-working-paper-12021.pdf>.
- 17 Pieslak, Jonathan Vorname: A musicological perspective on jihadi anashid, in: Hegghammer, Thomas (Hrsg.): Jihadi Culture: The Art and Social Practices of Militant Islamists, Cambridge: Cambridge University Press 2017, S. 75.
- 18 Rapp, Amon: Designing interactive systems through a game lens: An ethnographic approach, in: Computers in Human Behavior, Juni 2017, www.researchgate.net/publication/276913285_Designing_interactive_systems_through_a_game_lens_An_ethnographic_approach.

Bildquelle: © Picture People

DARK OPS: ISIS, RECHTSEXTREME UND DIE GAMIFICATION DES TERRORS



Julia Ebner

**SICH IN EINER IMAGINÄREN
WELT ZU VERLIEREN, IN DER DIE
REALITÄT NICHT MEHR IST ALS
EINE SIMULATION, EIN GEDANKEN-
EXPERIMENT, KANN SELTSAM
BERUHIGEND SEIN.**

Haben Sie sich mal vorgestellt, alles wäre nur ein Spiel? Eine Rede vorbereiten, in ein wichtiges Meeting gehen, ein romantisches Date planen, sogar so einfache Dinge wie den Einkauf erledigen oder die Rechnungen bezahlen?

Als Kind habe ich lästige Hausaufgaben und nervenaufreibende Prüfungen im Kopf in Spiele verwandelt. Das mache ich auch heute noch manchmal im Alltag, wenn ich der Langeweile oder Angst entfliehen will. Das Abarbeiten von Hunderten von Emails nach der Rückkehr aus dem Jahresurlaub wird so viel erträglicher, wenn ich mir nach jeder 20. erledigten Mail eine kleine Belohnung gönne. Das Betreten einer großen Bühne wirkt so viel weniger einschüchternd, wenn ich mir vorstelle, mein Publikum bestehe nur aus einer Menge menschenähnlicher Roboter.

Für mich ist das Hinzufügen von Spielelementen zu Situationen, die keine Spiele sind – ein Konzept, das Gamification genannt wird – eine wunderbare Sache. Sich in einer imaginären Welt zu verlieren, in der die Realität nicht mehr ist als eine Simulation, ein Gedankenexperiment, kann seltsam beruhigend sein.

Doch wie so viele geniale Innovationen kann auch diese als Waffe eingesetzt werden. Als ein rechtsextremer Schütze im März 2019 seinen Angriff auf zwei Moscheen in Christchurch in Neuseeland per Livestream ins Netz stellte, lautete der erste Kommentar, der unter dem Video

erschien: »Hol dir den Highscore.« Der zweite fragte: »Ist das ein Larp?« Larps, kurz für Live Action Role Plays, sind Spiele, bei denen die Teilnehmer ihre Charaktere physisch verkörpern.

Für einige Nutzer und Nutzerinnen, die die Ereignisse auf dem rechtsextremen *8chan*-Forum beobachteten, war dies immer noch ein Spiel. Selbst nachdem sie beobachtet hatten, wie der Täter Dutzende von Muslimen in Echtzeit erschoss, konnten sie nicht begreifen, dass gerade 51 unschuldige Zivilisten getötet worden waren. Einige mit dem Angreifer von Christchurch Sympathisierende erstellten schnell Videospiel-ähnliche Remixe der per Livestream übertragenen

Gräueltat, die aus einer Ego-Shooter-Perspektive gefilmt worden war. Der Verlust der Realität war beabsichtigt. Der Angriff wurde sorgfältig als Unterhaltungsprogramm für diejenigen inszeniert, die gern im dunkelsten Teil des Internets unterwegs sind.

In diesem Kontext betrachtet, scheint Gamification ein Phänomen des 21. Jahrhunderts zu sein. Seine Wurzeln reichen jedoch viel weiter zurück und stammen aus einer wesentlich gesünderen Quelle. Erfunden wurde es wohl von der Frühstückscerealien-Industrie im frühen 20. Jahrhundert, als kleine Spiele in Cornflakes-Schachteln zu finden waren. Die Idee war, das Familienfrühstück zu einem Wohlfühlerlebnis zu machen, mit einer kleinen Überraschung, die einen zusätzlichen Unterhaltungsanreiz schaffen sollte.

Mehr als 100 Jahre später ist diese Idee allgegenwärtig. Marketingkampagnen, Kundenbindungsprogramme und Anreizsysteme für Beschäftigte – sie alle nutzen Elemente von Gamification. Interaktive Rankingsysteme, Echtzeit-Fortschrittsanzeigen und Leistungsupdates bieten Anreize, die auf unserem Wettbewerbsinstinkt und unserer Liebe zum Spielen gründen und uns so besonders ansprechen. Von den Swiping-Mechanismen in Dating-Apps, die darauf ausgelegt sind, einen potenziellen Partner spielerisch auszuwählen oder abzulehnen, bis hin zu den Belohnungssystemen für Uber-Fahrer, die deren Fortschritt, Kundenbewertungen und Möglichkeiten für zusätzliches Geldverdienen anzeigen – die Idee untermauert und beflügelt die wachsende Erlebniswirtschaft.

Aber auch extremistische Gruppierungen sind begeistert von Innovationen. Von ISIS bis zur internationalen Alt-Right haben ideologische Randbewegungen bereits Gamification-Techniken genutzt, um neue Zielgruppen für sich zu erschließen. Indem sie ihre Propaganda und Rekrutierung auf diese Art und Weise anpassen, konnten und können sie erfolgreich neue Mitglieder anwerben und ihr Profil weltweit schärfen.

Ich verbrachte zwei Jahre undercover in zwölf extremistischen Gruppen quer durch das ideologische Spektrum – von ISIS-Hackern über Mysogonistinnen bis hin zu den weißen nationalistischen Netzwerken, die den Täter von Christchurch radikalisierten. Diese Unterwanderungen wurden für mich auch zu einer Art Spiel. Wie weit würde ich kommen? Wie viele Informationen würde ich bekommen können, ohne enttarnt zu werden? Natürlich gab es dabei zudem eine Art Adrenalin-Kick für mich.

Aber das waren nicht meine primären Gründe dafür, meine Freizeit mit Leuten zu verbringen, die glauben, dass ein internationaler Rassenkrieg unmittelbar bevorsteht oder die ein globales Kalifat errichten wollen. Da hätte es weniger riskante Spielchen gegeben. Die Wahrheit ist, dass ich zunehmend das Gefühl hatte, bei meinen Recherchen über extremistische Bewegungen gegen eine Wand zu stoßen.

Am Institute for Strategic Dialogue (ISD) nutzen mein Team und ich hochentwickelte Social-Media-Monitoring- und Analysetools und arbeiten mit Top-Datenwissenschaftlern und -wissenschaftlerinnen am MIT zusammen. Wir sind in der Lage, komplexe Netzwerkanalysen durchzuführen, die Ausgangspunkte von Desinformationskampagnen zurückzuverfolgen und die Reichweite von gewaltverherrlichenden Materialien zu bewerten. Und doch gab es Fragen, die unbeantwortet, Kanäle, die undurchdringlich blieben und Bedenken, die mir nachts den Schlaf raubten: Wie funktionieren die Rekrutierungs- und Sozialisierungsprozesse extremistischer Gruppen? Was sind die Motivatoren, die Menschen in extremistische Netzwerke treiben, und was lässt sie dort verbleiben? Also beschloss ich, meine schlaflosen Nächte auf der anderen Seite des Katz-und-Maus-Spiels zu verbringen. Anstatt die Mäuse zu jagen, schloss ich mich ihnen an.

Als ich nach Abschluss meines Studiums 2015 anfang, im Bereich der Bekämpfung von gewalttätigem Extremismus zu arbeiten, konzentrierte ich mich fast ausschließlich auf den Dschihadismus und forschte für die Quilliam Foundation, die von ehemaligen islamistischen Extremisten gegründet worden war.

Doch nach den von ISIS inspirierten Terroranschlägen in ganz Europa, Großbritannien und den USA wurde mir klar, dass die internationale extreme Rechte von den Ängsten profitiert, die durch die islamistisch-extremistischen Gräueltaten ausgelöst wurden.

Im Jahr 2016 schrieb ich mein erstes Buch über den Teufelskreis zwischen islamistischem Extremismus und extremem Rechtsradikalismus. Mein Ziel war es, die Auswirkungen der »wechselseitigen Radikalisierung« zu beleuchten, die meiner Meinung nach in Politik- und Sicherheitskreisen deutlich unterschätzt wurden.

Es war im Jahr 2017, als ich, sozusagen aus erster Hand, Zeugin der Gamification von Hass wurde. Eines Tages stattete mir der rechtsextreme Influencer Tommy Robinson, ein Mitbegründer der nationalistischen English Defence League, einen Überrasuchungsbesuch im Quilliam-Büro ab. Er und sein Kameramann kamen, um mich wegen eines *Guardian*-Artikels zur Rede zu stellen, den ich geschrieben hatte und in dem Tommy Robinson erwähnt wurde. Er übertrug die Konfrontation, die er »Troll Watch 3« nannte, per Livestream an seine 300 000 Follower und Followerinnen auf Twitter.

Das Video war Teil einer größeren Operation mit dem Ziel, »Mainstream«-Medien und Thinktanks und deren Berichterstattung über die Rechtsextreme zu diskreditieren. Aber die Konsequenzen waren real. Was folgte, war ein massiver Hatestorm, mit Todesdrohungen und sexuellen Anfeindungen, die mich und mein Team erreichten. Ich lernte auf die harte Tour, wie die Gamification von Hass funktioniert.

**NACH DEN VON ISIS INSPIRIERTEN
TERRORANSCHLÄGEN WURDE
MIR KLAR, DASS DIE INTERNATIO-
NALE EXTREME RECHTE VON DEN
ÄNGSTEN PROFITIERT, DIE DURCH
DIE ISLAMISTISCH-EXTREMISTI-
SCHEN GRÄUELSTATEN AUSGELOST
WURDEN.**

SEITDEM HABEN MIR MEINE UNTERSUCHUNGEN DEUTLICH GEZEIGT, WIE DIE GRENZEN ZWISCHEN DIGITALEM UND REALEM FÜR VIELE MITGLIEDER VIRTUELLER SZENEKULTUREN MEHR UND MEHR VERSCHWIMMEN, JA VERSTÖRENDE UNSCHARF GEWORDEN SIND.

Seitdem haben mir meine Untersuchungen deutlich gezeigt, wie die Grenzen zwischen Digitalem und Realem für viele Mitglieder virtueller Szenekulturen mehr und mehr verschwimmen, ja verstörend unscharf geworden sind.

Manchmal wird ihnen das erst nach Schock- oder Überraschungsmomenten bewusst. Nach dem Anschlag in Christchurch beobachtete ich, wie mehrere Mitglieder rechtsextremer Online-Netzwerke ihren Austritt aus diesen Gruppen ankündigten und sagten, sie hätten Angst, sie würden verrückt werden. Nachdem ich einige meiner eigenen Hater und Haterinnen auf Twitter angesprochen hatte, entschuldigten sie sich und sagten, dass sie mich nicht verletzen wollten. Erst dann schaffte ich in ihrem Kopf den Übergang von einem nicht spielbaren Charakter

(NPC – non-playable character) in ihrem Spiel zu einem menschlichen Wesen.

Rechtsextreme Gruppen haben Plattformen für Videospiele gekapert, darunter auch die Gaming-Chat-App *Discord*. So richteten zum Beispiel die Organisatoren der weißen nationalistischen Kundgebung in Charlottesville 2017 mehrere Kanäle auf *Discord* ein, um die Kommunikation und Koordination vor der Veranstaltung zu erleichtern. Die Folge: Ein weißer Rassist steuerte sein Auto in eine Menge von Gegendemonstranten und -demonstrantinnen und tötete dabei einen Menschen.

Im *Discord*-Kanal der Neonazi-Trolling-Armee Reconquista Germanica wurde man sogar auf höhere »militärische Ränge« befördert, wenn man eine besonders erfolgreiche Hasskampagne gegen Minderheiten oder politische Gegner durchführte. In der Spitze zählte die Gruppe der Rechtsextremen, die *Discord* nutzt, 10 000 »Fußsoldaten« – Gefolgsleute mit dem erklärten Ziel, die Bundestagswahl zu beeinflussen.

Über die Gamification ihrer Operationen hinaus haben gewalttätige Rechtsextremisten auch ihre eigenen »Mods« (Modifikationen) für aktuelle Videospiele erstellt. Es gibt White-Power-Versionen der beliebtesten Shooting Games wie *Counter-Strike* und von Strategiespielen wie *Civilization* und *Crusader Kings*. Die Neonazi-Website *Daily Stormer* hat ihre eigene *Pokémon-Go*-Challenge gestartet, bei der es unter anderem darum geht, »Gyms« ausfindig zu machen, die

von *Pokémon-Go*-Spielenden als Battlegrounds genutzt werden, und dort Rekrutierungsflyer zu verteilen.

Am ISD warnen wir schon lange vor der Ausnutzung der Gaming Culture und von Gamification-Mechanismen durch extremistische Bewegungen. Als unser Team vor ein paar Jahren begann, Briefings zu diesem Thema zu geben, nahmen nur wenige politische Entscheidungsträger und Sicherheitsdienste unsere Bedenken ernst.

Nachdem ich einige Zeit in Reichweite extremistischer Gruppen sowohl online als auch offline verbracht hatte, wusste ich, es würde nicht lange dauern, bis wir den ersten Angriff an der Schnittstelle von Trolling und Terrorismus erleben: »gamifizierten Terrorismus«.

Noch unglücklicher wiegt der Umstand in diesem Fall, dass Spiele so konzipiert sind, dass sie

wiederholbar sind. Wenn Terrorismus auf Gaming trifft, ist die Wahrscheinlichkeit von Nachahmungsangriffen hoch. Allein im Jahr 2019 bildete die Schießerei in Christchurch den Auftakt zu einer Reihe von tödlichen Vorfällen, die alle ähnlichen Gamification-Mustern folgten.

Videospielähnliche Elemente und Gaming-Sprache spielten eine große Rolle in den Dokumenten, die von den Tätern der Anschläge in Poway und El Paso in den USA sowie in Oslo und Halle in Europa hinterlassen wurden. Der Schütze in Poway zitierte Christchurch als Auslöser und postete

NACH DEM ANSCHLAG IN CHRISTCHURCH BEOBACHTETE ICH, WIE MEHRERE MITGLIEDER RECHTSEXTREMER ONLINE-NETZWERKE IHREN AUSTRITT AUS DIESEN GRUPPEN ANKÜNDIGTEN UND SAGTEN, SIE HÄTTEN ANGST, SIE WÜRDEN VERRÜCKT WERDEN.

eine musikalische Playlist zusammen mit seiner Attacke. Der Schütze in Halle sendete seinen Angriff per Livestream auf der Gamer-Plattform *Twitch* und verwendete seine eigene 3-D-gedruckte Waffe in Anlehnung an das »Weapon Crafting« im Gaming.

Wieder wurden verherrlichende Bilder der Schützen in rechtsextremen Online-Communitys geteilt. Sympathisierende bejubelten den Angreifer von Christchurch als »Heiligen«, weil er eine neue Welle von Angriffen inspiriere, die den ihrer Meinung nach bevorstehenden Rassenkrieg beschleunigen würde.

Die *Encyclopedia Dramatica*, eine Wikipedia-Alternative, die von rechtsextremen Gamern und Gamerinnen genutzt wird, führte halb ironische, halb feierliche Einträge über die Anschläge, laut denen der norwegische Terrorist Anders Breivik der Rekordhalter unter den realen Ego-Shootern ist. Aufrufe zu »höheren Scores« können sich in einen Aufruf zu inspirierendem Terrorismus verwandeln, wodurch ein neuer Wettbewerb um virtuelle Scores, virtuellen Erfolg, im Gegenzug zu realem Leben entsteht.

In vielen Teilen des Internets gedeiht daher diese Art der Radikalisierung, Einschüchterung und Manipulation weiter. Plattformen wie *8chan* (inzwischen ersetzt durch *8kun*) und die *Encyclopedia Dramatica* wurden zwar abgeschaltet, aber es wurde wenig getan, um dem eigentlichen, viel größeren Problem entgegenzuwirken. Die Geschäftsmodelle von Social-Media-Plattformen und Online-Foren haben die Gamification von Hass und Terrorismus und zunehmend auch von Mainstream-Politik gestützt, verstärkt und belohnt.

In den Monaten vor der US-Wahl 2016 koordinierte die internationale Alt-Right groß angelegte Operationen auf Online-Nachrichtenforen, um den politischen Diskurs zu Trumps Gunsten zu beeinflussen. Der Einsatz von Memes und Trolling breitete sich im Vorfeld von strategisch wichtigen Wahlen und Volksentscheiden schnell auf Europa und Großbritannien aus. Die Algorithmen der meisten Online-Plattformen sind darauf ausgelegt, die Verweildauer der Nutzerinnen und Nutzer dort zu maximieren. Das bedeutet, dass sie Inhalte priorisieren, die unsere Aufmerksamkeit fesseln. Traurigerweise hat sich herausgestellt, dass Sucht und emotionale Erregung durch Angst, Wut und Empörung maximale menschliche Aufmerksamkeit hervorrufen. Es liegt in der Verantwortung sowohl der Gesetzgeber als auch der Tech-Firmen, zu verhindern, dass Extremisten und Extremistinnen ihre Systemarchitektur als Megaphon für gamifizierten Hass und Terrorismus nutzen. Wenn wir nicht gegen das Online-Ökosystem der extremen Ränder regulieren, werden wir wahrscheinlich in Zukunft noch abscheulichere Gräueltaten von Real-Life-Shootern erleben.

***DIE GESCHÄFTSMODELLE VON
SOCIAL-MEDIA-PLATTFORMEN UND
ONLINE-FOREN HABEN DIE GAMIFI-
CATION VON HASS UND TERRORIS-
MUS UND ZUNEHMEND AUCH VON
MAINSTREAM-POLITIK GESTÜTZT,
VERSTÄRKT UND BELOHNT.***

Übersetzung aus dem Englischen: Silvia Scheinert

BOYSCLUB GAMING? – ANTIFEMINISMUS UND SEXISMUS IN GAMING-RÄUMEN



Aurelia Brandenburg

**WER ÜBER DIGITALE SPIELE
REDEN, SCHREIBEN ODER NUR
DAFÜR WERBEN WILL, MUSS
IN DEN AUGEN DER ÖFFENT-
LICHKEIT GAMER SEIN. UND EIN
GAMER IST MEISTENS VIELES,
ABER KEINE FRAU.**

Als im Oktober 2017 das Horror-Survival-Spiel *The Evil Within 2* erschien, geschah etwas, das eigentlich nicht der Rede wert hätte sein sollen. Zum Release veranstaltete der Publisher des Spiels, Bethesda, ein Live-Event, bei dem der Youtuber und Streamer Gronkh, einer der wichtigsten in der Gaming-Influencer-Community*innen im deutschsprachigen Raum, gemeinsam mit der Sängerin Lena Meyer-Landrut das Spiel live streamen sollte. So weit, so unspektakulär. Schließlich ging es um eine Werbeveranstaltung, für die ein Spielepublisher zwei Leute mit großer Followerschaft eingeworben hatte. Auf Twitter wurde trotzdem sehr schnell angezweifelt, dass Meyer-Landrut qualifiziert für so einen Stream sei. Sie spiele doch sicher privat gar nicht und sei nur als hübsches Gesicht eingeladen worden. Wie immer bei dieser Art kurz aufflammender Empörung über angeblich gar nicht *wirklich* spielende Frauen, stellte sich kurz darauf

heraus, dass Meyer-Landrut natürlich einen Bezug zu Spielen hat, aber allein die Tatsache, dass sie sich rechtfertigen musste, war und ist symptomatisch für die Ansprüche, denen Frauen begegnen müssen, wenn sie sich in die Öffentlichkeit digitaler Spielkulturen begeben. Wer über digitale Spiele reden, schreiben oder nur dafür werben will, muss in den Augen der Öffentlichkeit Gamer sein. Und ein Gamer ist meistens vieles, aber keine Frau.

Die Anekdote ist nur eine von vielen, die sich über das ermüdende Verhältnis von Gender und Weiblichkeit zu digitalen Spielen erzählen ließen. Sie ist vor allem deshalb eindrücklich, weil die meisten Frauen, die sich professionell mit Spielen beschäftigen, diese Art von Situation kennen. Eine Frau, die spielt, wird als die Ausnahme und

nicht die Regel behandelt und als solche hat sie immer erst einmal zu beweisen, dass sie ein Recht hat, sich über Spiele zu äußern. Femininität wird mit Sexismus bestraft, wer dagegen versucht, einfach »eine von den Jungs« zu sein, muss zwangsweise Belästigung und Sexismus schweigend hinnehmen, um ihren Status als die eine »unkomplizierte« Frau nicht zu gefährden. Und wer versucht, an den Grundfesten dieser sexistischen Umgebung zu rütteln, muss mit teils brutalen Beißreflexen rechnen. Wie viele Nerd- und Geek-Kulturen sind auch digitale Spiele ein Baumhaus – und noch an der Leiter nach oben hängt ein großes Schild mit den Worten »Zutritt verboten«.

Trotzdem ist es alles andere als leicht, sich im Jahr 2021 dem komplexen Verhältnis von Sexismus, Antifeminismus und den verschiedenen Ebenen von digitaler Spielkultur zu nähern. Einerseits ist und bleibt es eine Binsenweisheit, dass sowohl die Branche als auch Spiele als Medium und ihre Communitys ein massives Problem mit Sexismus haben, andererseits ist es zu kurz gegriffen, Spiele als reine Männerdomäne zu begreifen, in der Frauen nicht oder kaum vorkommen. Erst im Mai 2021 veröffentlichte so zum Beispiel Sony Zahlen, nach denen 41 % aller Besitzer und Besitzerinnen einer Playstation 4 oder 5 angegeben haben, weiblich zu sein,¹ und der Branchenverband game e.V. gibt in Bezug auf deutsche Spieler und Spielerinnen mit einem Frauenanteil von 48 % ähnliche Zahlen² an. Solche Zahlen bestätigen inzwischen auch aus der Branche selbst heraus, dass Frauen und Mädchen nicht nur in digitalen Spielkulturen existieren, sondern auch immer sichtbarer werden.

Denn natürlich haben Frauen digitale Spiele nicht erst schlagartig irgendwann um 2010 entdeckt. Frauen haben immer gespielt, sie hatten es nur deutlich schwerer, in diesen Kulturen sichtbar sein zu können. Sichtbarkeit, das bedeutet(e) für viele Frauen offline wie online erst einmal den Druck, sich beweisen zu müssen, dass sie wirklich in dieses Hobby gehörten, obwohl sie ja weiblich sind. Und wer sich beweist, muss im schlimmsten Fall in der Folge übergriffige Männer abwehren, die entweder denken, eine spielende Frau müsse automatisch ihre Seelenverwandte sein, oder eine spielende Frau als schummelnden Affront auffassen. Gruppen wie Frauen, queere Menschen und andere sind in ihrer bloßen Sichtbarkeit potenziell eine Bedrohung für die Idee, was und wer ein »Gamer« ist und wer nicht.

»Gamer« – Bauplan einer Marketing-Identität

Das ist insofern auf eine bittere Weise ironisch, als dass digitale Spiele in ihrer Anfangsphase in den 1970er Jahren ursprünglich als Aktivität für die ganze Familie vermarktet wurden. Die Idee, dass die Hauptzielgruppe für digitale Spiele (weiße cis-³) Männer und Jungs sein sollten, verfestigte sich erst mit den 80ern; in den 90ern war dann endgültig der »Gamer« als junger, weißer, cis-hetero Mann geboren. Ähnlich wie in anderen Geek-Kulturen, wie zum Beispiel Pen-&-Paper-Rollenspiele oder der Phantastik als literarisches und filmisches Genre, waren gängige Imaginationen vom Gamer-Sein erst einmal an Uncool-Sein und Spott geknüpft, wobei Spiele kulturell gesehen oft die Antwort darauf in Form einer Machtfantasie waren. Die Idee vom »Gamer« als jungem, weißem cis-Mann, die mal als Marketing-Kategorie begonnen hatte, hatte sich inzwischen zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung entwickelt: Die Branche bemühte sich nicht darum, in ihren Spielen andere Gruppen gezielt anzusprechen, die Presse, die als Fan-Journalismus ihren Anfang nahm, war dementsprechend ähnlich dominiert, und Gruppen wie Frauen waren es ohnehin gewöhnt, dass sie in diesem Umfeld nur begrenzt willkommen waren und selten Figuren spielen konnten, die sie wirklich repräsentierten. Parallel dazu kristallisierte sich zudem noch mehr und mehr eine Form von Geek-Maskulinität heraus, für die die Abwesenheit von Frauen gemeinsam mit dem Dasein als Außenseiter zum Kern ihrer Mythologie gehörte. In dieser Erzählung waren Gamer die Underdogs, die von Frauen, »der Gesellschaft« und der Politik, die nun mit den 2000ern verstärkt zur sogenannten »Killerspieldebatte« rüstete, verschmäht und verspottet wurden.

Diese Art von cis-männlich dominierter Opfererzählung war es auch, die später die Basis für reaktionäre Backlashes wie etwa die GamerGate-Kampagne um 2014 bis 2016 bildete.⁴ Denn obwohl Spiele einmal als »nischiges« Hobby angefangen hatten, änderte auch das sich mit den 2000ern maßgeblich. Spiele waren inzwischen immer leichter zugänglich und auch die Branche sah sich wenigstens teilweise danach um, neue Zielgruppen zu erschließen. Zuerst wurden Computer und Laptops immer verbreiteter, schließlich kamen Konsolen wie die Nintendo Wii und Spiele auf, die in der Gruppe mit Leuten gespielt werden konnten, die sonst wenig Berührungspunkte mit Spielen hatte, und spätestens mit Smartphones und Tablets wurde es immer absurder, zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden zu unterscheiden. Inzwischen spielte jeder Mensch irgendetwas und selbst die letzte große Bruchlinie zwischen scheinbar »echten« und Gelegenheitsspielenden löste sich immer weiter auf. Noch ist dieser Wandel nicht vollständig in allen Bereichen digitaler Spielkultur angekommen, aber er tritt immer deutlicher hervor und das Bild dessen, was ein »Gamer« zu sein hat und für wen welche Art von Spiele entwickelt werden, gerät schon seit grob einem Jahrzehnt auch öffentlich ins Wanken.

Feministische Strömungen in Gaming-Räumen sind, wie viele andere Bewegungen auch, inzwischen besser vernetzt denn je und es gibt sowohl auf deutscher Ebene als auch international immer mehr Bestrebungen, die sich um Diversität in digitalen Spielen, ihren Communitys und der Branche bemühen und damit zu einem Aufbrechen der Idee eines »Boys Club Gaming« bei-

***IN DEN NEUNZIGERN WAR DANN
ENDGÜLTIG DER »GAMER« ALS
JUNGER, WEISSER, CIS-HETERO
MANN GEBOREN.***

***DIESE ART VON CIS-MÄNNLICH
DOMINierter OPFERERZÄHLUNG
WAR ES AUCH, DIE SPÄTER DIE
BASIS FÜR REAKTIONÄRE BACK-
LASHES WIE ETWA DIE GAMER-
GATE-KAMPAGNE UM 2014 BIS
2016 BILDETE.***

tragen. Und selbst innerhalb großer Spieleproduktionen tut sich etwas: Nach Zahlen des feministischen Blogs *Feminist Frequency*, die seit 2015 den Frauenanteil unter den Protagonistinnen und Protagonisten von Spielegroßproduktionen analysieren, waren so zum Beispiel 2015 noch nur 9 % und 2016 sogar nur 2 % dieser Held*innen Frauen, während 2020 diese Zahl bei 18 % lag. 2015 und 2016 lag im Verhältnis dazu der prozentuale Männeranteil bei 32 % und 41 %, 2020 dagegen bei 23 % und somit nur geringfügig über dem von Frauen, zumal auch der Anteil an Protagonist*innenSpielenden mit wählbarem Geschlecht von 46 % (2015) bzw. 49 % (2016) auf 54 % (2020) gestiegen ist.⁵

Diese Zahlen als solche sind dabei zwar nur bis zu einem gewissen Grad aussagekräftig, weil damit natürlich weder die Qualität der Repräsentation von Frauenfiguren in digitalen Spielen noch der tatsächliche Anteil an Frauenfiguren jenseits einer Protagonist*innen-Rolle abgebildet werden kann. Sie sind aber als grobe Orientierung interessant, weil sie einen Wandel in Branche und Spielkultur belegen, der schon seit einigen Jahren immer deutlicher wird. 2014 gab zum Beispiel der Spielegigant Ubisoft in Reaktion auf Kritik über fehlende Frauen im Multiplayermodus von *Assassin's Creed: Unity* noch an, keine spielbaren Frauen ermöglicht zu haben, weil Frauen zu schwer zu animieren seien,⁶ aber schon beim Nachfolgespiel schlüpften Spieler*innenInteressierte zum ersten Mal nicht nur in die Rolle eines männlichen Helden, sondern auch in die seiner Schwester. Und seit *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) und *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) haben Spielende vollständig die freie Wahl, ob sie die Handlung als Mann oder als Frau bestreiten wollen.

GamerGate und der lange Schatten der antifeministischen »Revolte der Gamer«

Gleichzeitig ist Ubisoft aber auch ein gutes Beispiel für die Ambivalenz der Branche in Bezug auf Misogynie und Belästigung: Als sich im Sommer 2020 eine #MeToo-ähnliche Welle an Anschuldigungen innerhalb der Games-Branche Bahn brach, stand – anders als bei einer ähnlichen Welle im Vorjahr – dieses Mal Ubisoft direkt im Zentrum des Sturms. Innerhalb kürzester Zeit kam eine Vielzahl an Berichten von (sexueller) Belästigung und Sexismus an diversen Standorten des

Unternehmens ans Licht. Inmitten dieser Berichterstattung erzählten Entwickler*innen, die an der Mitarbeit an *Odyssey* Beteiligte mitgearbeitet hatten, nun auch davon, wie sie ursprünglich nur einen weiblichen Avatar für das Spiel vorgesehen hatten, dann aber von oben gezwungen wurden, auch noch eine männliche Option zu implementieren, weil man davon ausging, dass sich eine kanonische Protagonistin für die Reihe nicht verkaufen und im schlimmsten Fall sogar zu Protesten führen würde.⁷ Nichts daran war eine Überraschung, denn das Argument, Frauen würden sich verkaufen, ist

MIT GAMERGATE SCHLOSSEN SICH RECHTSRADIKALE UND GEGNER UND GEGNERINNEN DES FEMINISMUS SO DEUTLICH WIE SELTEN IN GAMING-KREISEN ZUSAMMEN.

alles andere als neu, dennoch barg der Fall eine bittere Ironie: zum einen, weil die Protagonistin des Spiels am Ende viele Fans fand, und zum anderen, weil *Odyssey* trotz allem ein Beispiel dafür ist, dass der Umgang mit Frauenfiguren selbst bei Blockbustern langsam, aber sicher besser wird. Das Beispiel verdeutlicht im Allgemeinen den langen Schatten, den sowohl »Gamer« als auch die Erzählung vom »Gamer« als wichtigste Zielgruppe für digitale Spiele und die damit einhergehende aggressive Verteidigung dieser Identität nach wie vor werfen. Denn wenngleich die Erzählung vom »Gamer« längst nicht mehr so dominant ist wie früher: Verschwunden ist sie noch lange nicht und gerade in Online-Communitys ist sie oft so lebendig, wie sie nur sein kann. Als die österreichische Streamerin Pia Scholz zum Beispiel gemeinsam mit anderen Frauen dem *Standard* im März 2021 ein Interview über Frauen in der Spielebranche gab, wurde unter anderem Scholz im Forum so massiv sexistisch angegangen, dass sie in Konsequenz ankündigte, der Zeitung in Zukunft keine Interviews mehr zu geben, weil sie sich dem unmoderierten Sexismus in den Kommentaren nicht mehr aussetzen wollte.⁸ Scholz ist damit weder allein noch ist ihr Beispiel eines der spektakulärsten, mit denen Spielkulturen in den letzten Jahren aufgewartet haben. Der misogynen Zorn der »Gamer« kommt im Zweifelsfall sehr schnell und brutal. Das hat prominent die GamerGate-Kampagne um 2014 gezeigt, im Zuge derer besonders in der Branche tätige Frauen so massiv bedroht wurden, dass mehr als eine der Betroffenen dazu gezwungen war, umzuziehen oder Veranstaltungen nur mit Personenschutz zu besuchen. Dies war weder die erste noch die letzte Belästigungskampagne in den sozialen Medien oder der Spielebranche, aber mit GamerGate schlossen sich Rechtsradikale und Gegner und Gegnerinnen des Feminismus so deutlich wie selten in Gaming-Kreisen zusammen und zogen aus, um ihren Zorn auf all jene niederregnen zu lassen, die scheinbar zu links waren: »Social Justice Warriors«⁹, die angeblich

korrupte Spielepresse, die mit einem linken Meinungskorridor »echte Gamer« unterdrückte, bis hin zu einem hauseigenen Mythos der Bewegung, der mit Propaganda und Memes untermauert wurde. Die Feindbilder waren dieselben wie oft bei den Neuen Rechten: die Feministen und Feministinnen, die den weißen cis-Mann bedrohen, die Journalistinnen und Journalisten, die lügen, und natürlich eine linke, mal mehr, mal weniger deutlich jüdische Weltverschwörung.¹⁰ GamerGate, die frauenfeindliche »Revolt der Gamer«, war dahingehend der international vermutlich größte Einschnitt, weil die Kampagne nicht nur ein Testlauf für Falschinformationen und rechte Verschwörungserzählungen im Zeitalter von Social Media war, sondern auch, weil sie eine schmerzhaft Erinnerung für Feministen und Feministinnen daran war, dass sowohl Presse als auch Spielebranche sie im Zweifelsfall meist im Stich lassen werden.¹¹

Ein gefährlicher Halbsatz und ein Diskurs von gestern

Das daraus resultierende Misstrauen ist kein rein internationales Phänomen, wie Beispiele wie GamerGate manchmal nahelegen können, und genauso wenig ist es seit der Kampagne verschwunden. Im deutschen Raum ging 2019 die Gronkh-Community zum Beispiel gezielt auf den anonymen feministischen Twitter-Account »Neue Sappho« los. Die Betreiberin hatte in einem Tweet verschiedene bekannte Streamer für ihren Sexismus kritisiert, darunter auch Gronkh, der in einem Teil seiner »Let's Plays« unter anderem Vergewaltigungswitze gemacht hatte. Gronkh wurde darauf aufmerksam und damit auch seine Followerschaft, die daraufhin geradezu über Sappho herfiel und ihren Account tagelang mit Beleidigungen und Drohungen flutete. Damals waren es Feministinnen und Feministen, die deshalb Alarm schlugen, bis zuerst nicht-feministische Kreise und schließlich auch die überregionale Presse auf den Fall aufmerksam wurden.¹² Letzten Endes war der Angriff auf Sappho trotzdem erfolgreich: Nach einem zweiten, ebenso gezielten Angriff auf den Account im Herbst 2019 legte die Betreiberin den Account still, nachdem sie in ihren letzten Tweets davor darum gebeten hatte, ihre Tweets nicht zu verbreiten, um eine erneute wochenlange Welle des Hasses gegen sie zu vermeiden. Sapphos Fall ist deshalb so typisch, weil er zwar ein extremes Beispiel ist, damit aber die Angst verdeutlicht, die die meisten Feministinnen und Feministen in Gaming-Räumen auf die eine oder andere Weise kennen. Sapphos »Fehler« war, in einem Halbsatz einen beliebten Streamer zu kritisieren – und die Antwort darauf war wochenlanger misogynen Hass.

In dieser Spannung aus durch die Branche selbst gebauter Misogynie auf den Schultern einer Marketing-Identität der »Gamer«, der trotz allem Fortschritt anhaltenden ständigen Problematisierung der bloßen Existenz von Frauen und Marginalisierten in Spiele-Communitys sowie schließlich der fast allgegenwärtig drohenden Belästigung ist und bleibt es nach wie vor schwierig, feministische Impulse in Gaming-Debatten zu setzen, insbesondere, wenn diese Impulse über ein bloßes Lippenbekenntnis hinausgehen sollen. Die fehlende Solidarität während GamerGate, die schlechte Moderation von Foren und Kommentarspalten und nicht zuletzt ganz konkrete Fälle wie der von Sappho haben immer und immer wieder deutlich gemacht, dass jede feministische Äußerung – egal, von wem sie ausgeht – potenziell sehr schnell, sehr heftig bestraft werden kann und häufig die nötige Unterstützung für Betroffene fehlt. Auch das wandelt sich langsam, aber sicher zum Beispiel mit Initiativen wie *Keinen Pixel den Faschisten!*, *Good Gaming* oder *HateAid*,¹³ wobei Letztere sich inzwischen auch gezielt darum bemühen, Betroffene digitaler Gewalt in Gaming-Communitys anzusprechen; doch der Weg ist und bleibt noch lang. Als Feministinnen, Feministen sowie Experten und Expertinnen noch davor warnten, dass sich unter dem Banner von GamerGate ein antifeministisches Bündnis bildete, das entschieden von Rechtsradikalen getrieben wurde, hörte ihnen kaum jemand zu. In Deutschland interessierte sich der Teil der Presse, der nicht explizit auf Spiele bezogen war, erst für GamerGate, als der Attentäter von Halle seinen Anschlag über Twitch streamte und Horst Seehofer verkündete, er wolle »die Gamer-Szene« stärker in den Blick nehmen.

**ALS FEMINISTINNEN, FEMINISTEN
SOWIE EXPERTEN UND EXPERT-
INNEN NOCH DAVOR WARNTEN,
DASS SICH UNTER DEM BANNER
VON GAMERGATE EIN ANTIFEMI-
NISTISCHES BÜNDNIS BILDETE,
DAS ENTSCIEDEN VON RECHTS-
RADIKALEN GETRIEBEN WURDE,
HÖRTE IHNEN KAUM JEMAND ZU.**

Der Diskurs über Spiele außerhalb von Gaming-Räumen hängt hier schlicht nach wie vor um Jahre hinterher. Das ist in allen anderen Bereichen ärgerlich, aber beim Thema Diskriminierung und Radikalisierung gefährlich. Und solange sich das nicht ändert, wird es auch weiter brennende Kommentarspalten und zutiefst misstrauische Feministinnen und Feministen geben.

ANMERKUNGEN

- 1 Sheridan, Connor: 41 % of PS4 and PS5 owners are women, Sony reveals, in: GamesRadar+, 27. 5. 2021, www.gamesradar.com/41-of-ps4-and-ps5-owners-are-women-sony-reveals.
- 2 game e. V.: Jahresreport der deutsche Games-Branche 2020, Berlin 2020, www.game.de/marktdaten/jahresreport-2020, S. 9.
- 3 Das Adjektiv »cis« ist eine Kurzform von »cisgender«, um Personen zu beschreiben, die sich mit dem Geschlecht identifizieren, das ihnen bei ihrer Geburt zugewiesen wurde.
- 4 Keinen Pixel den Faschisten: GamerGate, eine Retrospektive, in: Keinen Pixel den Faschisten!, 16.11. 2020, <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download>.
- 5 Sarkeesian, Anita/Petit, Carolyn: More Video Games Featured Women This Year. Will It Last?, in: Wired, 15.10. 2020, www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3.
- 6 Farokhmanesh, Megan: Ubisoft abandoned women assassins in co-op because of the additional work, in: Polygon, 10. 6. 2014, www.polygon.com/e3-2014/2014/6/10/5798592/assassins-creed-unity-female-assassins.
- 7 Schreier, Jason: Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims, in: Bloomberg, 21.7. 2020, www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse.
- 8 @Shurjoka: »Möchte an der Stelle sagen, dass das für mich das letzte Interview mit dem @derStandard war. Ich fand es bis dato immer sehr schön, dass sie versuchen auch der Gaming Szene mehr Platz einzuräumen, aber die mangelnde Fähigkeit der Verantwortung in ihrem Forum ist nicht tragbar«, Tweet, 8.3.2021, <https://twitter.com/Shurjoka/status/1368991385978769409>.
- 9 Der Begriff des »Social Justice Warriors« ist ein Kampfbegriff, um Menschen zu beschreiben, die sich für soziale Gerechtigkeit einsetzen.
- 10 Die Mythen und Feindbilder von GamerGate lassen sich dabei z. B. gut mit den Memes der Bewegung nachverfolgen. Eine beispielhafte Stichprobe hat 2014 dazu schon der Journalist Rainer Sigl gesammelt und auf seinem Blog veröffentlicht. Siehe Sigl, Rainer: GamerGate: Gamification & Propaganda, in: videogametourism, 4.11. 2014, <https://videogametourism.at/content/gamergate-gamification-propaganda>.
- 11 Siehe dazu allgemein v. a. Keinen Pixel 2020 (wie Anm. 4).
- 12 Holitzka, Finn: Die Rache des Gamer-Stars, in: taz, 3. 4. 2019, <https://taz.de/Sexismus-bei-Computerspielern/!5582240>.
- 13 Keinen Pixel den Faschisten!, <https://keinenpixeldenfaschisten.de/>, Amadeu Antonio Stiftung: Good Gaming – Well Played Democracy, www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy, Hate Aid – Die Beratungsstelle bei Digitaler Gewalt, <https://hateaid.org>.

Bildquelle: privat

RECHTSEXTREMISMUS IN GAMING-COMMUNITYS – DREI ASPEKTE DER INSTRUMENTALISIERUNG



Mick Prinz



Seit den Anschlägen von Christchurch und Halle ist die Debatte um eine mögliche Schnittmenge zwischen den Themen Gaming und Rechtsextremismus aufs Neue entbrannt. Dabei greifen einige auf Argumente und längst widerlegte Kausalitäten zurück, während andere Probleme bagatelisieren oder gar ignorieren. In diesem Beitrag wird aufgezeigt, dass es gezielte Bestrebungen extrem Rechter Akteure gibt, Gaming-Kultur zu instrumentalisieren. Gleichzeitig wird beleuchtet, wie notwendig umfassende demokratische Interventionen sind, um diese laute Minderheit in ihre Schranken zu weisen.

Es braucht eine Debatte zur Instrumentalisierung der Gaming-Kultur – keine Killerspieldiskussion

Keine 72 Stunden nach der Festnahme des Rechtsterroristen, der am 9. Oktober 2019 versuchte, jüdische Menschen in der Hallenser Synagoge zu töten, formulierte der deutsche Innenminister einen Generalverdacht gegen eine angebliche »Gamer-Szene«: »Viele von den Tätern [...] kommen aus der Gamer-Szene. Manche nehmen sich Simulationen geradezu zum Vorbild. [...] Und deshalb müssen wir die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen.« Dieser voreilige Rundumschlag fußte zum damaligen Ermittlungsstand lediglich auf vagen Vermutungen und Spekulationen. Wenig später fühlte sich der CSU-Politiker bewusst missverstanden und ruderte mit einer zweiten, weniger pauschalisierenden Aussage zurück. Vor allem unter Gamerinnen und Gamern blieb jedoch die Kritik an Seehofer und der teils undifferenzierten »Gamer-Szene«-Diskussion, die mancherorts an die längst überholte Killerspieldebatte der frühen 2000er-Jahre erinnerte. Tatsächlich gab es aber Anknüpfungspunkte des Halle-Attentäters hinein in unterschiedliche Gaming-Kontexte. Der Attentäter filmte seinen versuchten Massenmord und übertrug ihn auf

der vor allem bei Spielenden beliebten Streaming-Plattform *Twitch*. Er nutzte ebenso wie Millionen andere Deutsche die Videospiel-Vertriebsplattform *Steam*. Auch sein »Manifest« stellte Referenzen in Gaming-Welten her. Eine Art Achievement-Liste voll mit rassistischen und antisemitischen Auslöschungsfantasien erinnerte zumindest in der stilistischen Gestaltung an klassische Erfolgslisten, wie sie Gamerinnen und Gamer von Konsolen oder Gaming-Plattformen kennen. Auch der Attentäter des Anschlags auf das Olympia-Einkaufszentrum in München 2016 hatte *Steam* genutzt, um sich mit anderen Rechtsextremen auszutauschen. In entsprechenden rechten Gruppen wurde er nach seiner Tat gefeiert. Diese Tatsachen legitimieren jedoch

ES BRAUCHT EINE DIFFERENZIERTE UND NICHT PAUSCHALISIERENDE BETRACHTUNG, WIE RECHTS-EXTREME GAMING-KULTUREN UND INSBESONDERE DAZUGEHÖRIGE PLATTFORMEN FÜR IHRE ZWECKE INSTRUMENTALISIEREN.

keineswegs die Festschreibung einer möglichen Kausalität zwischen dem grundsätzlichen Spielen von Videospielen und rechtsextremen Anschlägen. Und dennoch: Es braucht eine differenzierte und nicht pauschalisierende Betrachtung, wie Rechtsextreme Gaming-Kulturen und insbesondere dazugehörige Plattformen für ihre Zwecke instrumentalisieren. Dazu soll dieser Artikel einen Beitrag leisten.

In jedem Fall steht fest: Videospiele sind allgegenwärtig und nicht mehr aus dem gesellschaftlichen und popkulturellen Alltag wegzudenken. Über 34 Millionen Menschen in Deutschland gelten als Gamer bzw. Gamerinnen. Da unterschiedliche Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (u. a. Sexismus, Rassismus, Antisemitismus, LGBT-Feindlichkeit) weit in der deutschen

Gesellschaft verbreitet sind, sollte es also nicht verwundern, dass diese Phänomene in und um Videospielwelten sichtbar werden. Auch Rechtsextreme spielen Games, stellen hier aber eine Minderheit der Spielenden dar. Problematisch wird es jedoch vor allem dann, wenn auf Gaming-Plattformen oder in entsprechenden Foren keine geeigneten Schritte unternommen werden, um sich entschieden gegen menschenverachtende Einstellungen zu positionieren. Manche Spielende entscheiden sich bewusst dafür, wegzuschauen, wenn sich Diskriminierung zeigt. Das ist ein verbreitetes Problem in den heterogenen Gaming-Communitys.

Instrumentalisierung von Gamingkultur durch die extreme Rechte – drei Gründe

Steam ist ein prominentes Beispiel dafür, wie rechtsextreme Personen wenig moderierte Gaming-Räume zu instrumentalisieren versuchen.¹ Doch das Problem ist noch an vielen anderen Orten der Gaming-Welten erkennbar. Grundsätzlich gibt es ein hohes Maß an toxischer Kommunikation in vielen Spieleforen oder in Ingame-Spielechats, welche der extremen Rechten den Weg bereitet. Spielende, die sich misogyn, rassistisch oder antisemitisch äußern, können – müssen aber nicht – Teil einer gefestigten rechtsextremen Struktur sein. Jedoch führen toxische Äußerungen zu einer Akzeptanz für menschenverachtende Positionen und für eine Etablierung rechtsextremer Verhaltensweisen. Eindeutig rechtsextreme Gamerinnen und Gamer nutzen Videospielkultur dabei vor allem aus drei Gründen: Gaming-Plattformen dienen als Ort der *Vernetzung*, um Strukturen weiter aufzubauen und rechtsextreme Accounts zu bündeln. Gleichzeitig nutzt die extreme Rechte Gamingräume zur *Mobilisierung*, um Spielende für menschenverachtende Gruppierungen zu gewinnen. Und zusätzlich folgt vor allem die sogenannte »Neue Rechte« der eigenen Konzeption der »*Metapolitik*«, um durch das gezielte Platzieren von toxischen Narrativen verbunden mit Gaming-Ästhetik eine Akzeptanz für rechtsextreme Ideologiefragmente herbeizuführen. Im Folgenden werden diese drei Aspekte eingehender erläutert.

GRUNDSÄTZLICH GIBT ES EIN HOHES MASS AN TOXISCHER KOMMUNIKATION IN VIELEN SPIELEFOREN ODER IN INGAME-SPIELECHATS, WELCHE DER EXTREMEN RECHTEN DEN WEG BEREITET.

Vernetzung – Gaming-Räume dienen als Alternativstrukturen

Klassische soziale Medien wie *Instagram* und *Twitter* haben in den letzten Jahren immer mehr versucht, eindeutig rechtsextreme Accounts von der eigenen Plattform auszuschließen. Dieses Vorgehen nennt man auch »Deplatforming«. Auch wenn dieses Deplatforming von extrem rechten Gruppierungen und Szenegrößen nicht auf allen Plattformen gleichermaßen umgesetzt wurde und bei Weitem nicht alle problematischen Accounts entfernt wurden, führten die Schritte grundsätzlich zu einer Reduzierung menschenverachtender Aussagen in klassischen sozialen Medien. Staatliche Verbotsverfahren haben mit Blick auf die Kameradschafts- und Vereinsstruktur der extremen Rechten bereits in der Vergangenheit gezeigt, dass Rechtsextreme versuchen, Repression zu umgehen – so auch mit Blick auf das Deplatforming. Viele Szenegrößen bauten sich auf Plattformen wie *Telegram* neue Reichweiten auf oder wählten Gaming-Plattformen als Orte der Vernetzung. Es gibt auf den verschiedenen Gaming-Diensten jedoch große Unterschiede im Umgang mit Rechtsextremen. Während beispielsweise die Streaming-Plattform *Twitch* stärker gegen große rechte Streamer vorgeht und auch auf dem Social-News-Aggregator *Reddit* immer mal wieder rassistische Subreddits, also Unterforen, gesperrt werden, tummeln sich auf der Spieleplattform *Steam* zahlreiche Accounts der rechtsextremen Szene. Wenngleich *Steam* vornehmlich als Plattform für den Vertrieb von Spielen bekannt ist, so lassen sich auch hier typische Merkmale eines sozialen Netzwerks wiederfinden. Eigene Profile können erstellt und designt werden, es können neue Gruppen gegründet werden oder man kann bestehenden Strukturen beitreten. Dabei wird eine breite Themenpalette bedient: Vom lokalen Zocker:innen-Clan von Spielenden, über Austauschgruppen zur Anime-Kultur bis hin zur Diskussion über aktuelle politische Reizthemen wie Black Lives Matter oder den Gaza-Konflikt – auf *Steam* finden ganz verschiedene Userinnen und User in unterschiedlichen Zusammenschlüssen zueinander.

ZUDEM EXISTIEREN EINSCHLÄGIG RECHTSEXTREME GRUPPEN AUF DER PLATTFORM UND FANTASIEREN DARÜBER, DASS SICH HIER DER »DEUTSCHE WIDERSTAND« SAMMLE.

Steam bietet noch zahlreiche weitere Community-Bereiche, wie den Workshopbereich, in dem Modifikationen zu bereits existierenden Spielen veröffentlicht werden können. An anderer Stelle können Kuratoren bzw. Kuratorinnen Kurzreviews zu Spielen verfassen und von diesen abraten oder sie wiederum empfehlen. Was all diese unterschiedlichen Community-Bereiche verbindet: Ohne viel Aufwand lassen sich rechtsextreme Inhalte entdecken, die wenig bis gar nicht von der Plattform moderiert werden. Da sind zum Beispiel unzählige Accounts, welche die Wehrmacht glorifizieren, rechtsextremen Attentätern huldigen oder toxische Narrative im Profilnamen aufweisen. Auch verfassungsfeindliche Symbolik wie das Hakenkreuz oder die SS-Rune, aber ebenso Ersatzsymbole wie die »Schwarze Sonne« fallen immer wieder auf. Profile benennen sich nach Hitler (über 29 000, Stand August 2021²) oder den rechtsextremen Attentätern von Christchurch oder Utøya. Zudem existieren einschlägig rechtsextreme Gruppen auf der Plattform und fantasieren darüber, dass sich hier der »deutsche Widerstand« sammle. Typische Feindbilder dabei: Feministinnen und Feministen, nicht-weiße Menschen und sogenannte »Gutmenschen«. Gruppen dieses selbsternannten Widerstands umfassen häufig Mitgliederzahlen im drei- bis vierstelligen Bereich. Menschenverachtende Einstellungen werden dabei nicht nur in der Profilbeschreibung, sondern auch in der Kommentarsektion oder im Live-Chat geteilt. Immer noch existiert auf Steam ein Account der mittlerweile zunehmend in der Bedeutungslosigkeit zu verschwinden scheinenden Identitären Bewegung, während sie aus den meisten klassischen sozialen Medien hingegen schon 2020 ausgeschlossen wurde.

Auch auf Discord, einer Plattform, auf der viele Gaming-Communitys Server zur internen Kommunikation erstellen, gibt es zahlreiche Gruppen, die von Neonazis für Neonazis eröffnet werden. Prominentestes Beispiel ist die rechtsextreme Trollfabrik Reconquista Germanica, die vor der Bundestagswahl 2017 in Erscheinung trat und die Wahl zugunsten der AfD beeinflussen wollte.³ Auf dem Server organisierte das Netzwerk Hasskampagnen gegen demokratische Politikerinnen, Politiker sowie Journalistinnen und Journalisten und griff diese in sozialen Medien an. Auch wenn der Server, bestehend aus »neurechten« Akteur:innenAgierenden, klassischen Kameradschaftlerinnen und Kameradschaftlern sowie Rechtspopulisten und -populistinnen, 2019 offiziell aufgelöst wurde, existieren auf Discord zahlreiche Strukturen, die unter gleicher Zielsetzung fortbestehen. Diese Server werden notorisch neu gegründet, um die Nachverfolgung zu erschweren. Regelmäßig tauchen neue Server auf, die neben Tags zu unproblematischen Spielen wie *Minecraft*, *Roblox* oder *League of Legends* auch Tags wie »Anti LGBT«, »Anti Jews« oder »Racist« aufzählen und Reichsflaggen und Hakenkreuzbilder im Banner tragen.

Selbst abseits der Plattformen fallen in fast jedem Online-Spiel, mal mehr, mal weniger häufig rechtsextreme Accounts auf, die sich in Gilden oder Clans zusammenschließen. Während viele größere Titel hier mittlerweile moderieren, sind es vor allem kleinere Multiplayertitel, die rechtsextreme Gilden, welche zum Beispiel das »N-Wort« reproduzieren, unberührt lassen.

Mobilisierung – Gaming-Bezüge als attraktiver Anstrich

Videospiele sind ein hipbes Thema. Das haben nicht nur große Automarken und große Teile der Werbeindustrie festgestellt, die ihre neuen Produkte in und um Videospiele platzieren, um den Konsum anzukurbeln. Auch rechte und rechtsextreme Gruppen versuchen, sich über das Thema Gaming einen attraktiven Anstrich zu geben und die eigene Zielgruppe zur Stärkung des Mobilisierungspotenzials zu erweitern. So teilt die Facebook-Fan-Gruppe eines antisemitischen Influencers den Aufruf, an einem patriotischen *Starcraft II*-Turnier teilzunehmen. Organisiert und auf YouTube gestreamt werden die Spielepartien dabei von einem szenebekannten Neonazi. Auch die Junge Alternative Bayern, eine vom Verfassungsschutz als Beobachtungsobjekt bewertete Jugendorganisation der AfD, organisiert regelmäßig Gaming-Abende und bewirbt diese in den sozialen Medien. Die Möglichkeit, über

DIE MÖGLICHKEIT, ÜBER VIDEO-SPIELKULTUR MENSCHEN IN EINE RECHTSEXTREME ERLEBNISWELT ZU FÜHREN, WIRD DABEI VON RECHTSEXTREMEN INFLUENCERN UND INFLUENCERINNEN UND AUF RECHTEN GAMING-SESSIONS EXPLIZIT BENANNT.

Videospielkultur Menschen in eine rechtsextreme Erlebniswelt zu führen, wird dabei von rechtsextremen Influencern und Influencerinnen und auf rechten Gaming-Sessions explizit benannt. Innerhalb der klassischen sozialen Medien wird dabei auf mögliche Chancen verwiesen, die sich durch die Erschließung des Themenfelds »Gaming« ergeben. Aber auch auf Gaming-Plattformen werden Inhalte beworben, die sich dann wiederum in anderen Bereichen

der Games-Welt auffinden lassen. So fällt auf, dass rechtsextreme *Steam*-Gruppen häufig auf etwaige *Discord*-Server verweisen, auf denen Spielende zum Beispiel über den Sprachchat miteinander kommunizieren können.

»Metapolitik« – neurechte Strategie im Videospielkosmos

Schon vorangehend wurde beschrieben, wie extrem rechte Akteurinnen und Akteure durch Profilauftritte oder durch eigene Modifikationen toxische Narrative und rechtsextreme Symbolik auf Gaming-Plattformen platzieren. Durch diese schrittweise Setzung soll nach und nach ein Hegemoniegewinn rechtsextremer Positionen vorangetrieben werden. Hinter dem Konzept der sogenannten »Metapolitik« der Neuen Rechten steht dabei die Grundannahme, dass ein geistiger Wandel einem politischen Wandel vorausgehen müsse. Die extreme Rechte sieht sich dabei in einem »Infokrieg«, der in sämtlichen Bereichen der digitalen Sphäre ausgetragen werden muss. Der forcierte geistige Wandel soll wenig überraschend durch kulturelle Medien und eben auch die Instrumentalisierung von Gaming-Kultur forciert werden. Anders als Modifikationen sind eindeutig rechtsextreme Spiele wenig verbreitet. Im Jahr 2020 startete die Neue Rechte einen Versuch, dies zu ändern und ihre selbsternannte »Kulturrevolution von rechts« voranzutreiben. Das dafür veröffentlichte Propagandaspiel hatte dabei nicht nur die offen formulierte Zielsetzung, als Werbetoöl genutzt zu werden, sondern sollte Teile einer rechtsextremen Jugendgruppierung aus der Bedeutungslosigkeit ziehen. Letztlich war der Versuch wenig erfolgreich. Das Spiel verschwand aus den Stores bei *Itch.io*, einer Plattform für Spiele von kleineren Entwicklerstudios, und *Steam*. Und auch abseits der neurechten Gaming Bubble und kritischen Rezeptionen sprach kaum noch jemand über diesen gescheiterten Versuch.

Das Konzept der »Metapolitik« wird auch in klassischen sozialen Medien mit Gaming-Adaptionen verknüpft. So lassen sich beispielsweise auf *Instagram* Sharepics finden, die erklären, wie im Rollenspiel *Fallout – New Vegas* spezielle Waffen gefunden werden können. Dafür sollen Spielende lediglich einen gewissen Code in ihre Online-Suchleiste eingeben – ein Code, der dann stattdessen zu antisemitischen Verschwörungsideologien führt. Die Grundidee ist klar: Über das Medium Games und Finten wie diese sollen weniger politisierte Userinnen und User an menschenverachtende Ideologien herangeführt werden.

Der lauten Minderheit entschieden begegnen

Es wird deutlich: Rechtsextreme versuchen mehr und mehr, in verschiedenen Bereichen der Gaming-Welt mitzuspielen. Diese Entwicklung ist problematisch, jedoch gilt es stets zu betonen, dass diese User und Userinnen eine laute Minderheit darstellen. Es liegt an den vielen Aktiven in der Gaming-Kultur, diese Minderheit nicht zu einer Mehrheit werden zu lassen.

Erfreulicherweise wagen sich vermehrt Videospiele an Geschichten heran, die Vielfalt und Diversität in die Spielehandlung implementieren. Und auch viele Spielehersteller treten abseits von ihren Veröffentlichungen für eine klarere Haltung ein, betonen die Notwendigkeit einer gelungenen Repräsentation marginalisierter Gruppen oder beenden die Zusammenarbeit mit jenen, die sich abfällig gegenüber diskriminierten Gruppen äußern. Und wenngleich in der Gaming-Branche manche Unternehmen ebenfalls Themen wie »Black Lives Matter« oder den »Pride month« eher aufgrund der Außendarstellung und weniger aus intrinsischer Motivation in den Vordergrund stellen, führt dies dazu, dass Diversität gesellschaftlicher Konsens wird. Immer mehr Streamerinnen und Streamer, Influencerinnen und Influencer wissen sich zu positionieren und können so positive Effekte auf jene Gamer und Gamerinnen haben, die noch immer wegschauen, wenn andere im Ingame-Chat oder innerhalb der Plattformen diskriminiert werden. Die Antwort auf die in diesem

Essay beschriebene Problematik kann nur eine aktive Gemeinschaft von Spielenden sein, die sich entschieden gegen Rassismus, Sexismus und Antisemitismus zur Wehr setzt. Wie das gelingen kann, zeigen Netzwerke wie *KeinenPixelndenFaschisten* oder Projekte wie *Good Gaming – Well Played Democracy* der Amadeu Antonio Stiftung. Letztlich müssen sich auch die Gaming-Plattformen ihrer Verantwortung bewusster werden und Rechtsextreme aus ihren Communitys verbannen. Für mehr digitale Courage – auch in Videospielen.

**ERFREULICHERWEISE WAGEN
SICH VERMEHRT VIDEOSPIELE AN
GESCHICHTEN HERAN, DIE VIEL-
FALT UND DIVERSITÄT IN DIE SPIE-
LEHANDLUNG IMPLEMENTIEREN.
UND AUCH VIELE SPIELEHERSTEL-
LER TRETEN ABSEITS VON IHREN
VERÖFFENTLICHUNGEN FÜR EINE
KLARERE HALTUNG EIN.**

ANMERKUNGEN

- 1 Siehe auch den Beitrag von Dr. Benjamin Strobel in diesem Band, S. 30.
- 2 Eigene Recherche auf *Steam* vom 10.8.2021.
- 3 Tagesschau, 2020, www.tagesschau.de/faktenfinder/inland/manipulation-wahlkampf-101.html.

Bildquelle: privat

SIE WOLLEN NICHT NUR SPIELEN: WIE GAMIFIZIERUNGSSTRATEGIEN BEI STEAM AUF STRUKTURELLE SCHWACHSTELLEN TREFFEN



Dr. Benjamin Strobel

**DIE TÄTER HINTER DIESEN
ANSCHLÄGEN BEZOGEN SICH AUF-
EINANDER, IMITIERTEN EINANDER
UND WIEDERHOLTEN MUSTER, DIE
VON IHREM PUBLIKUM GEFEIERT
WERDEN. OBWOHL DIE TÄTER SICH
NICHT ZENTRAL ORGANISIERT
HABEN, VERBIETET DIESE STRUK-
TUR DEN SCHLUSS, DASS ES SICH
UM REINE EINZELFÄLLE HANDELT.**

Am 22. Juli 2011 tötete der rechtsextreme Terrorist Anders Breivik in Norwegen 77 Menschen. Er verbrachte viel Zeit in rechten Online-Foren sowie Gaming-Communitys und bereitete seine Tat im Internet vor. In der Community des Online-Rollenspiels *World of Warcraft* teilte er zuvor seine menschenfeindlichen Ideen. Eingeebnet habe er die Tat nach eigenen Angaben aber in dem Shooter *Call of Duty*.

Am 15. März 2019 attackierte der Rechtsterrorist Brenton Tarrant zwei Moscheen in Christchurch und ermordete 51 Menschen. Seine Tat kündigte er auf dem Imageboard¹ *8chan* an. In einem 74-seitigen Manifest nennt er Anders Breivik als Hauptinspiration. Wie sein Vorbild glaubt er an rechte Verschwörungstheorien wie den »Großen Austausch«, also die Idee, dass eine geheime Elite die weiße Bevölkerung durch Flüchtlinge ersetzen will. Tarrant streamte seine Tat live im Internet. Sein Video aus der Ego-Perspektive erinnert stark an die Ästhetik eines First-Person-Shooters – das am meisten verbreitete Computerspielgenre überhaupt. Mehr als 100 Nutzer und

Nutzerinnen auf *Steam*, der weltweit größten Spielevertriebsplattform, zollten dem Attentäter Tribut, indem sie sich nach ihm benannten.²

Nur sieben Monate nach dem Anschlag in Christchurch, am 9. Oktober 2019, verübte der Rechtsterrorist Stephan Balliet einen Terroranschlag in Halle. Auf seinem Helm befestigte er ein Smartphone und übertrug seine Tat live auf der Plattform *Twitch*, die zum Großteil dazu genutzt wird, Computerspiele live zu spielen und anderen dabei zuzusehen. Er tötete zwei Menschen, scheiterte aber bei dem Versuch, in eine Synagoge einzudringen. Vor seiner Tat soll Balliet alles über Brenton Tarrant gesammelt haben, von seinem Manifest bis zur vollständigen Aufzeichnung seines Anschlags. Auch die Suche nach seinem Namen zeigt noch immer Ergebnisse auf *Steam*.

Wer sich viel im Internet bewegt, dem könnte diese Struktur selbstbezoglicher Wiederholung bekannt vorkommen. Sogenannte Memes sind ein Kulturphänomen, bei dem Inhalte von Inter-

netusern und -userinnen immer wieder kopiert und weiterverteilt werden, oft mit kleinen Variationen. Typischerweise handelt es sich dabei um Bilder, Videos und Texte, die humorvoll gestaltet sind. Dennoch lässt sich diese sogenannte mimetische Struktur auch in einer Vielzahl rechts-extrem motivierter Terroranschläge seit 2011 erkennen. Neben den bereits aufgeführten Beispielen zählen dazu der Anschlag in und um das Olympia-Einkaufszentrum in München 2016, der Anschlag auf mexikanische Menschen in El Paso, ein weiterer auf eine Synagoge in Poway und ein Anschlag in Baerum nahe Oslo, alle 2019. Die Täter hinter diesen Anschlügen bezogen sich aufeinander, imitierten einander und wiederholten Muster, die von ihrem Publikum gefeiert werden. Obwohl die Täter sich nicht zentral organisiert haben, verbietet diese Struktur den Schluss, dass es sich um reine Einzelfälle handelt.

Psychosoziale Voraussetzungen und Effekte von Gamifizierung

Ein auffälliger Zusammenhang zu Computerspielen und der Spielkultur zeigt sich dabei auf zwei Ebenen, die aufeinander aufbauen: An der Oberfläche entstehen Bezüge zu Computerspielen durch Aufgreifen von Highscores, die Ästhetik von First-Person-Shootern und die Nutzung von Gaming-orientierten Plattformen wie *Steam* und *Twitch*. Diese Elemente sind deshalb Oberflächenmerkmale, weil sie mit Begriffen und Reminiszenzen zunächst nur auf Computerspiele verweisen. Zugleich wird aus der Kombination dieser Elemente und dem nachahmenden Vorgehen aber auch eine Struktur spielerischen Handelns auf tieferer Ebene deutlich. Das heißt, die aus Spielen entlehnten Kulturtechniken werden mit – den Gräueltaten hochgradig unangemessener – spielerischer Unbeschwertheit eingesetzt. Die Umdeutung der Gewalttaten zu einem Spiel erleichtert auch ihre Ausführung, weil sie eine psychische Distanz zum eigenen Handeln schafft und die tatsächlich drastischen Auswirkungen auf die Opfer verharmlost. Sie ermöglicht eine Art ironischen Bruch zur eigenen Tat und senkt dadurch die natürliche Hemmschwelle, die Menschen in Normalfall gegenüber extremer Gewalt hegen.

Inzwischen spricht man von der »Gamifizierung des Terrors«³. Dieses auf morbide Art verspielte Ausleben gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit ist aber nicht allein auf die Terroranschläge der letzten Jahre begrenzt, sondern Teil einer größeren Strategie der extremen Rechten. Sie suchen immer wieder Nähe zu Gaming-Communitys wie auf der Spiele-Vertriebsplattform *Steam*, nutzen sie für ihre Ansprache und verlassen sich dabei zunehmend auf spielerische Elemente.

Wenn in einem Video des Youtube-Stars PewDiePie Poster mit der Aufschrift »Death to all Jews« hochgehalten werden, nennt er das einen Witz.⁴ Wie die Terroranschläge der vergangenen Jahre belegen, ist es das definitiv nicht. Analysen aus den USA zeigen beispielsweise, dass rechtsextreme Gruppierungen ihren Appell häufig hinter Humor und Ironie verstecken.⁵ Rassistische Anschauungen, die andernfalls zu extrem erschienen, wirken moderater und werden so für Personen außerhalb des extrem rechten Spektrums bekömmlicher gemacht. Formate wie Memes und popkulturelle Referenzen sind in der Spielkultur sehr verbreitet und auch deshalb direkt anknüpfungsfähig. Als Humor getarnte Hassrede wird auf diesem Weg zu einem allgegenwärtigen Hintergrundrauschen. Auch wenn man den Aussagen zunächst gar nicht zustimmt, trägt die wiederholte Exposition zu einer psychischen Gewöhnung bei. Gerade für Memes sind eine hohe Frequenz und häufige Wiederholung typisch. Da unser Arbeitsgedächtnis, also der Teil des Gedächtnisses, in dem Informationen kurzfristig verarbeitet werden, stark begrenzte Kapazitäten hat, kann die Vielzahl von Aussagen nur schwerlich individuell bewertet werden. Stattdessen wird eine Flut von Inhalten meist nur oberflächlich und in der Folge weniger kritisch verarbeitet. Durch Gewöhnung und unkritische Rezeption kann sich die Linie des Akzeptierten zunehmend verschieben und eine rechtsextreme Radikalisierung begünstigen. Bei Betroffenen führt dies vermehrt zum Rückzug aus den Communitys, sodass die Gemeinschaftsräume immer homogener werden.⁶ Diese Mechanismen haben freien Lauf, solange Diskriminierung und Hassrede nicht bekämpft und Community-Räume nicht effektiv moderiert werden.

**RASSISTISCHE ANSCHAUUNGEN,
DIE ANDERNFALLS ZU EXTREM
ERSCHIENEN, WIRKEN MODERATER
UND WERDEN SO FÜR PERSONEN
AUSSERHALB DES EXTREM RECHTEN
SPEKTRUMS BEKÖMMLICHER
GEMACHT.**

Grundlegende Herausforderungen für die Organisation und Moderation von Gaming-Communitys

Die zunehmende Infiltration durch extreme Rechte ist auch deshalb eine große Herausforderung für Gaming-Communitys, weil sich hier besonders große Gruppen in digitalen Räumen organisieren, die kaum oder gar nicht moderiert werden. Beispielsweise haben Online-Spiele in der Regel weder Schiedsrichter oder -richterinnen noch Moderierende. Zwar können Community-Mitglieder sich in einigen Online-Spielen selbst organisieren und überwachen, ihnen fehlen aber Institutionen und Strukturen, um Moderationsrollen effektiv auszuüben. Auffällige Personen können zwar aus Teams ausgeschlossen werden, sie verbleiben jedoch in der Spielumgebung und schließen sich der nächsten Gruppe an. Besonders augenfällig waren diese Probleme zuletzt bei der führenden Gaming-Plattform *Steam*.⁷ Auch wenn die Gemeinschaftsräume um Games in den letzten Jahren stark gewachsen sind, ist dieses Vakuum historisch nicht neu – wir müssen vielmehr davon ausgehen, dass es das Klima in Gaming-Communitys bereits seit Jahren so geformt hat, dass menschenfeindliche Haltungen normalisiert wurden. Eine aktuelle Studie der ADL (Anti-Defamation-

League), eine Organisation, die sich gegen Antisemitismus und Diskriminierung einsetzt, zeigt, wie verbreitet rassistische Diskriminierung in Gaming-Communitys ist.⁸ So gaben die afroamerikanischen Befragten an, dass rund 60 % der Angriffe auf sie rassistisch gewesen seien. Insgesamt war

etwa ein Drittel von ihnen von »Harassment« (Belästigung) betroffen. Unter den muslimischen Befragten war es sogar fast die Hälfte.

Auch in anderen Bereichen haben Gaming-Communitys mit strukturellen Problemen zu kämpfen. Beispielsweise wird der professionelle eSport fast ausschließlich von männlichen Spielern bestritten.⁹ Außerhalb des athletischen Spielens werden Frauen und andere marginalisierte Gruppen in Gaming-Communitys vermehrt Opfer von Angriffen. Einen möglichen Grund dafür sieht der Kommunikationsforscher Christopher A. Paul in den meritokratischen Strukturen digitaler Spiele. Meritokratie bezeichnet eine Herrschaftsordnung, bei der die Herrschenden

aufgrund ihrer sogenannten »Leistungen« ausgewählt werden. Vor diesem Hintergrund erklären sich auch die zahlreichen Grabenkämpfe um hohe Schwierigkeitsgrade. In Games vermeintlich erworbene Leistungen geben einigen – meist weißen und männlichen – Spielenden das Gefühl, sie wären deshalb berechtigt, sich über die vermeintlich Leistungsschwachen hinwegzusetzen. Von dieser Ideologie profitieren auch Hassbewegungen wie GamerGate, die für antifeministische Kampagnen und Angriffe bekannt sind. Ziel solcher Attacken war unter anderem die Kulturwissenschaftlerin Anita Sarkeesian, die sich mit sexistischen Darstellungen und dem Frauenbild in Games beschäftigte.¹⁰ Wie fruchtbar dieser Boden für extrem rechte Bewegungen ist, demonstrierte in den USA bereits die Entwicklung von GamerGate bis zur alternativen Rechten.¹¹ Bei den rechtsextremen Attentätern zeigte sich analog dazu ein deutliches Schnittfeld aus Antifeminismus und Rechtsextremismus. Stephan Balliet beispielsweise leugnete vor seiner Tat nicht nur den Holocaust, sondern wettete auch gegen Feminismus. Auf *Steam* finden sich ebenso entsprechende Community-Gruppen für sogenannte »Incels«, also Männer, die sich von Frauen sexuell und romantisch abgelehnt fühlen und unter anderem Feminismus und wahrgenommene Schönheitsideale dafür verantwortlich machen.

Strukturelle Voraussetzungen auf *Steam*

Dass ausgerechnet *Steam* von extremen Rechten gern genutzt wird, ist wahrscheinlich kein Zufall. Es ist plausibel, dass sowohl die Nähe zum Gaming als auch die schwachen Strukturen der Plattform diese Entwicklung begünstigt haben. Bereits 2019 zählte *Steam* mehr als eine Milliarde registrierte Accounts.¹² 90 Millionen davon bewegen sich jeden Monat aktiv auf der Plattform. Dem gegenüber stehen – laut eigenen Angaben der Plattform¹³ – lediglich 13 ehrenamtliche Moderierende und ein ebenfalls 13-köpfiges Support-Team des Anbieters Valve. Das heißt, auf jede moderierende Person kommen rund 3,5 Millionen aktive Nutzerinnen und Nutzer.

Das Support-Team erhält jede Woche allein Hunderttausende Anfragen¹⁴ zu technischen Themen und Rückerstattungen. Meldungen von kritischen Inhalten wie Hassrede und Diskriminierung sind hier nicht enthalten. Dass eine solche Mammutaufgabe von so wenigen Personen nicht gestemmt werden kann, ist offensichtlich. Entwicklerstudios können ihre eigenen Foren zwar selbst moderieren, aber das bedeutet zugleich, dass es keinen übergreifenden oder verpflichtenden Qualitätsstandard für die Moderation gibt. Die Nutzenden sind stattdessen darauf angewiesen, dass die jeweiligen Studios willens

und personell dazu in der Lage sind, ihre Foren selbstständig zu pflegen. Da die Branche bereits mit extremen Arbeitszeiten und Überarbeitung¹⁵ zu kämpfen hat, kann das von vielen Teams kaum gewährleistet werden. Hier ist der Betreiber Valve in der Verantwortung, den Moderationsanforderungen personell und strukturell gerecht zu werden.

Neben den offiziellen Foren führt *Steam* ein Verzeichnis von Gruppen, die von Nutzenden angelegt werden und entweder öffentlich oder privat geschaltet sein können. Wer eine Gruppe mit wenigen Klicks erstellt, kann sie eigenständig verwalten, beliebig viele Menschen dazu einladen

**WIR MÜSSEN VIELMEHR DAVON
AUSGEHEN, DASS ES DAS KLIMA
IN GAMING-COMMUNITYS BEREITS
SEIT JAHREN SO GEFORMT HAT,
DASS MENSCHENFEINDLICHE
HALTUNGEN NORMALISIERT WURDEN.**

**ES IST PLAUSIBEL, DASS SOWOHL
DIE NÄHE ZUM GAMING ALS AUCH
DIE SCHWACHEN STRUKTUREN
DER PLATTFORM DIESE ENTWICK-
LUNG BEGÜNSTIGT HABEN.**

und – solange die Gruppe privat ist – selbst über die Inhalte und ihre Moderation bestimmen. Lediglich öffentliche Gruppen fallen in den Verantwortungsbereich von Valves Moderationsteam. Zum einen kann man davon ausgehen, dass die öffentlichen Gruppen den Prüfaufwand abermals erhöhen, zum anderen übernimmt Valve für private Gruppen keine Verantwortung, auch wenn ihre Namen, Bilder und Beschreibungen im Verzeichnis öffentlich einsehbar sind. In den letzten Jahren hat Valve durch Algorithmen zwar dafür gesorgt, dass einige solcher Gruppen mit rechtsradikalen oder menschenfeindlichen Inhalten schwerer auffindbar sind, viele existieren aber noch immer.

Gamifizierungsstrategien treffen auf strukturelle Schwachstellen

Einen Mangel an Sorgfalt kann man *Steam* auch beim Spieleangebot auf der Plattform vorwerfen – ein zentraler Aspekt, denn das ist Valves hauptsächliches Geschäftsfeld. Früher hatte *Steam* eine kuratierte Ladentheke, das ist seit einigen Jahren vorbei. »Anybody should be able to publish anything«, machte Gabe Newell, Geschäftsführer von Valve, 2013 zum neuen Mantra der Vertriebsplattform.¹⁶ Erst letztes Jahr hat diese Praxis erneut Kritik geerntet – als ein Spiel veröffentlicht wurde, in dem Spielende andere Figuren vergewaltigen sollten. Erst auf öffentlichen Druck hin wurde das Spiel aus dem Angebot entfernt.¹⁷

2020 hatte es ein propagandistisches Spiel auf *Steams* virtuelle Ladentheke geschafft, finanziert vom Ein Prozent e.V., der vom Verfassungsschutz wegen rechtsextremer Bestrebungen beobachtet wird. In diesem Spiel galt es unter anderem, Karikaturen von queeren Menschen als Feindbilder zu bekämpfen. »Dass es dennoch nicht klar als »Nazi-Spiel« zu erkennen ist, sondern locker-lustig solche Themen verhandelt, ist dabei ein Türöffner: Interessierte sollen nicht abgeschreckt werden. Bereits Indoktrinierte sollen mit allerlei Referenzen und Witzen bei Laune gehalten werden«, resümiert die Gaming-Expertin Veronika Kracher gegenüber der *taz*.

Um ein Spiel auf der Plattform anzubieten, muss man lediglich ein Formular ausfüllen und eine Gebühr von 100 US-Dollar entrichten. Geprüft werden die Inhalte erst später – oder eben gar nicht. Einziges Kriterium: Das angebotene Spiel muss technisch funktionieren. Selbst wenn die Inhalte kritisch oder alarmierend sind, ist eine Prüfung vor der Veröffentlichung kaum möglich. Eine Einstufung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die hierzulande Alterskennzeichen für digitale Spiele vergibt, bleibt in diesen Fällen fast immer aus. Die Einleitung eines solchen Verfahrens ist nur dann notwendig, wenn ein Spiel auch auf einem physischen Datenträger veröffentlicht wird und in den Handel kommen soll. Spiele, die ausschließlich auf *Steam* erscheinen, müssen also überhaupt nicht geprüft werden. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kann zwar eingeschaltet werden, wird aber erst aktiv, wenn ein Spiel bereits erhältlich ist und auch dann nur auf Antrag der obersten Landesjugendbehörden, von Jugendämtern oder ähnlichen Einrichtungen. Bis das passiert, kann ein Spiel bereits Wochen oder Monate lang auf der Shop-Seite von *Steam* beworben und zum Download angeboten werden.

Bei dem Spiel des Ein Prozent e.V. hat *Steam* ebenfalls erst auf öffentlichen Druck hin reagiert. Laut Angaben des Entwicklerstudios habe Valve zunächst eine Alterseinstufung durch die USK eingefordert und den Vertrieb gestoppt. Nachdem die Shop-Seite noch einige Tage aktiv war, verschwand auch diese kurze Zeit später. Die dahinterstehenden Vorgänge sind intransparent und lassen sich kaum nachverfolgen.

Es bleibt nur der »Melden«-Knopf

Dieser Fall zeigt: Plattformen wie *Steam* sind nicht ausreichend gegen menschenfeindliche Inhalte geschützt und reagieren zu langsam. Der geringe Personalaufwand von Valve ist vor dem Hintergrund der hohen Nutzerzahlen nicht ausreichend. Das Moderationsteam kann zwangsläufig nicht zeitnah reagieren. Und schlimmer noch: Solche Eingriffe sind von Valve auch gar nicht gewünscht. Denn alles soll erlaubt sein »außer Dinge, die wir als illegal erachten«, so heißt es in einem offiziellen Statement von 2018.¹⁸ Das NetzDG, ein Gesetz zur besseren Durchsetzung von geltendem Recht in digitalen Räumen, gilt nur für soziale Netzwerke – Spiele-Vertriebsplattformen wie *Steam* sind davon ausgenommen.

UM EIN SPIEL AUF DER PLATTFORM ANZUBIETEN, MUSS MAN LEDIGLICH EIN FORMULAR AUSFÜLLEN UND EINE GEBÜHR VON 100 US-DOLLAR ENTRICHTEN. GEPRÜFT WERDEN DIE INHALTE ERST SPÄTER – ODER EBEN GAR NICHT.

Das Spiel des Ein Prozent e.V. konnte wochenlang auf *Steam* beworben werden, stand einige Tage zum Download bereit und war frei zugänglich – auch für Kinder und Jugendliche. Dasselbe gilt für Community-Gruppen von extremen Rechten, Incels und anderen Gemeinschaften, die die Plattform dazu missbrauchen, um gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit spielerisch auszuüben. Wer sich gegen Rassismus, Judenfeindlichkeit oder Frauenhass äußert, wird schnell als Spielverderber bzw. Spielverderberin hingestellt.¹⁹ Das führt insbesondere dazu, dass Betroffene diese Räume meiden. »Hier kann jeder, der nicht dazugehört, als nichtzugehörig und gar als Feind markiert werden«, warnt die Expertin Veronika Kracher.²⁰ Plattformbetreibende und Gesetzgeber müssen zukünftig aktiver werden und bessere Grundlagen dafür schaffen, gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in Gaming-Communitys zu begegnen. Ansonsten bleibt nur Zivilcourage: menschenfeindliche Inhalte melden und darauf hoffen, dass die Plattformen reagieren.

ANMERKUNGEN

- 1 Ein Imageboard ist ein Internetforum, in dem Texte und insb. Bilder anonym ausgetauscht werden können.
- 2 Dies meldete die US-Website *Kotaku* im März 2019, siehe <https://kotaku.com/valve-removes-over-100-steam-tributes-to-suspected-new-1833328548>.
- 3 Der Begriff wurde insbesondere von der österreichischen Autorin Julia Ebner geprägt, siehe z. B. <https://background.tagesspiegel.de/digitalisierung/die-gefahr-des-gamifizierten-terrors>.
- 4 Eine Zusammenfassung der Kontroverse um PewDiePie findet sich von Eike Kühl in der *ZEIT*, siehe www.zeit.de/digital/internet/2017-02/pewdiepie-antisemitismus-disney-youtube
- 5 Siehe z. B. www.theguardian.com/technology/2017/may/23/alt-right-online-humor-as-a-weapon-facism.
- 6 Sogenannte homosoziale Räume seien oft das Ziel von Rechten, so die Autorin Veronika Kracher im Interview mit der *taz*, siehe <https://taz.de/Game-Expertin-ueber-die-Spiele-der-Nazis/!5763526>.
- 7 Der Kulturwissenschaftler Christian Huberts identifizierte bereits 2018 zahlreiche nationalistische Gruppen und rechtsextreme Memes auf der Plattform, siehe www.derstandard.de/story/2000082229261/die-games-plattform-steam-hat-ein-grosses-problem-neonazis.
- 8 Die Studie ist online verfügbar unter www.adl.org/online-hate-2021.
- 9 Für eine Zusammenfassung dieser Thematik siehe diesen Beitrag des Grimme-Instituts von der Spieleforscherin und Entwicklerin Nina Kiel: www.grimme-game.de/2019/06/26/frauen-im-e-sport-wo-stehen-wir.
- 10 Für eine Übersicht zu den Hetzkampagnen gegen Sarkeesian siehe z. B. <https://taz.de/Anita-Sarkeesian-ueber-Hetzkampagnen/!5458965>.
- 11 Für eine umfangreiche Zusammenfassung siehe www.cnet.com/news/gamergate-donald-trump-american-nazis-how-video-game-culture-blew-everything-up.
- 12 Siehe www.pcgamesn.com/steam-active-users.
- 13 Siehe <https://steamcommunity.com/discussions/moderators>.
- 14 Siehe <https://store.steampowered.com/stats/support>.
- 15 Diese Arbeitsweise wird als Crunch bezeichnet und stellt ein branchenweites Problem dar, siehe z. B. www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/entwickler-setzen-gesundheitsaufs-spiel-warum-die-games-branch-so-nicht-weitermachen-kann/25880678.html.
- 16 Siehe z. B. www.pcgamesn.com/gabe-newell-outlines-new-uncurated-steam-anybody-should-be-able-publish-anything
- 17 Eine Übersicht über die Problematik findet sich bei Thomas Lindemann in der *ZEIT*, siehe www.zeit.de/digital/games/2019-03/rape-day-videospiel-vergewaltigung-games.
- 18 Siehe <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1666776116200553082>.
- 19 Für weitergehende Ausführungen siehe Christian Huberts im Interview mit der *Tageschau*: www.tagesschau.de/investigativ/steam-101.html.
- 20 Siehe <https://taz.de/Game-Expertin-ueber-die-Spiele-der-Nazis/!5763526>.

Bildquelle: privat

DER EINSATZ VON GAMES IN DER PRÄVENTIONSARBEIT AM BEISPIEL VON DECOUNT



Dr. Daniela PISOIU

**RADIKALISIERUNGSPROZESSE
FINDEN SCHRITTWEISE STATT,
WOBEI DIE ANFÄNGE UNAUFFÄLLIG
SIND UND VON DEN JEWEILIGEN
PERSONEN NICHT ALS EINTRITT
IN DIE RADIKALE SZENE ODER ALS
BEGINN DER RADIKALISIERUNG
WAHRGENOMMEN WERDEN.**

Beim Serious Game *DECOUNT* handelt es sich um ein Rollenspiel, bei dem man zwischen vier Geschichten bzw. den jeweiligen Charakteren darin wählen kann und dessen Spielverlauf von den Entscheidungen des Spielers oder der Spielerin abhängt. Die Lebenswelten der Charaktere – zwei sind männlich, zwei weiblich – sind in der dschihadistischen und in der rechtsextremistischen Szene verortet. Die theoretische Struktur des Spiels folgt einem früher entwickelten Modell¹, das Radikalisierung als eine Folge von Entscheidungen konzipierte, die durch Nutzen motiviert und durch ein alternatives System interpretativer Deutungsrahmen geprägt wird.

Gegen- und alternative Narrative sind zu einem zentralen Element in den Bemühungen von Regierungen und zivilgesellschaftlichen Organisationen geworden, seit es der sogenannten Terrorismusmiliz Islamischer Staat gelungen ist, Tausende Foreign Fighters mit einer ausgeklügelten Social-Media-Strategie erfolgreich zu rekrutieren. Laut dem Radicalization Awareness Network der Europäischen Kommission (RAN) können alternative Narrative »gewalttätige extremistische Narrative unterbinden, da sie sich auf das konzentrieren, *wofür* wir sind, anstatt *wogegen*«, und indem sie eine »positive Erzählung über soziale Werte, Toleranz, Offenheit, Freiheit und Demokratie liefern«, während Gegen narrative »gewalttätige extremistische Botschaften direkt dekonstruieren, diskreditieren und entmystifizieren«, da sie »Ideologien durch Emotionen, Theologie, Humor sowie die Aufdeckung von Heuchelei, Lügen und Unwahrheiten« herausfordern.²

Seitdem wurden von Regierungsbehörden sowie der Zivilgesellschaft eine Reihe von Projekten zur Produktion und Verbreitung von Gegen- und alternativen Narrativen ins Leben gerufen. Eines der wiederkehrenden Probleme war allerdings der Mangel an Vorbereitungsarbeiten in Bezug auf verschiedenste Aspekte: Verständnis der Funktionsweise von Narrativen sowie Gewährleistung der Legitimität gegenüber der und Erlangung von Wissen über die Zielgruppe. Darüber hinaus haben Forschende auf diesem Gebiet den Mangel an empirischen Daten zu den Auswirkungen dieser Social-Media-Kampagnen auf die Zielgruppe kritisiert, insbesondere im Fall von

Gegennarrativen.³ In einem kürzlich veröffentlichten Analysebericht identifiziert die Exekutivdirektion des Ausschusses für Terrorismusbekämpfung (CTED) des Sicherheitsrats der Vereinten Nationen zwei Herausforderungen im Zusammenhang mit Gegen- und alternativen Narrativkampagnen: zum einen die Tatsache, dass sie häufig auf ungeprüften Annahmen beruhen, zum anderen die Missachtung der Geschlechterperspektive.⁴

Ein Problem der frühen Gegen- und alternativen Narrativkampagnen war das Fehlen anfänglicher Vorbereitungsarbeiten zum Verständnis des Radikalisierungsprozesses selbst. Ein großer Teil unseres Projekts bestand daher in der Untersuchung einzelner Radikalisierungsprozesse. Als ersten Schritt befragte das Team 31 rechtsradikale und islamistisch radikalisierte bzw. ehemals

radikalisierte Personen in Österreich, um so die Radikalisierungsprozesse für das Spiel abbilden zu können. Ziel dieser Untersuchung war es, die Perspektiven dieser Personen auf ihre Radikalisierungsprozesse und ihre Beziehung zu verschiedenen Arten von Medien, einschließlich Videospielen, kennenzulernen.

Radikalisierungsprozesse finden schrittweise statt, wobei die Anfänge unauffällig sind und von den jeweiligen Personen nicht als Eintritt in die radikale Szene oder als Beginn der Radikalisierung wahrgenommen werden. Diese Einsicht tritt normalerweise erst zu einem späteren Zeitpunkt auf. Bestimmte Situationen begünstigen jedoch erste Kontakte, die häufig in der Schule, innerhalb des Freundeskreises oder in der Familie auftreten. Der Fortschritt in Richtung Radikalisierung wurde von den Interviewpartnerinnen und -partnern meistens als nahtlos und als »abdriftend« beschrieben. Rückblickend fiel es den Interviewten schwer, sich selbst zu erklären oder zu verstehen, warum sie bestimmte Schritte unternommen hatten. Sie konnten aber relevante Vorfälle und Ereignisse in Beziehung setzen, weshalb die narrative Struktur der Interviews besonders nützlich war, um authentische Skripte für das Browsergame zu verfassen. Auf Makroebene fungierten bestimmte Ereignisse und Trends in der Welt- und nationalen Politik (wie der Krieg in Syrien oder polarisierende Diskurse in den Herkunftsländern) als Vermittler, da sie Fragen aufwarfen oder Wahrnehmungen von Diskriminierung hervorriefen. In einigen Fällen gingen Kriminalität und die Mitgliedschaft in Verbrecherbanden dem Radikalisierungsprozess voraus oder waren sogar miteinander verwoben.

Während sie sich in den radikalen Szenen befanden, nahmen die Individuen sich und ihre Handlungen nicht als etwas Außergewöhnliches wahr. Dies hat oft damit zu tun, dass die Gruppe und/oder das breitere soziale Umfeld zumindest einige grundlegende Vorstellungen darüber teilen, was in der Gesellschaft falsch ist. Im rechten Spektrum konnte die Existenz breiterer Narrative von »guten« und »schlechten« Fremden beobachtet werden, von verschiedenen Arten von Nachteilen, die die autochthone Bevölkerung im Gegensatz zu Flüchtlingen drohe, oder von Fremden, die als »zu viele« empfunden werden. Im dschihadistischen Spektrum gab es, vor allem in der Phase vor dem Radikalisierungsprozess, nicht so sehr ein Narrativ von Unterdrückung gegenüber Muslim:innen, sondern vielmehr die Wahrnehmung von Benachteiligung als Fremde und eine starke Präsenz des Syrienkonflikts in der kollektiven Wahrnehmung. Sobald die Radikalisierung sichtbare Veränderungen im Erscheinungsbild zur Folge hatte, wurden der Hinweis auf diese oder die verstärkte Aufmerksamkeit der Behörden als Diskriminierung von Musliminnen und Muslimen interpretiert. Polizeigewalt wurde in mehreren Fällen als Grund islamistischer Radikalisierung als solcher und als Beispiel für diskriminierende Behandlung erwähnt.

Ein Teil des Interviews bestand darin, bestimmte Musik, Symbole, Videos und Texte zu benennen, die für ihre Radikalisierung besonders einflussreich waren. Die psychologischen Auswirkungen reichten von der Vermittlung eines Gefühls der Ruhe bis zur Motivation zum Kampf. Sie vermittelten Zugehörigkeit und Status oder wurden als Informationsquellen verwendet. Die Befragten gaben auch Auskunft über ihre Nutzung des Internets und der sozialen Medien. Der Effekt von Informationsfilterblasen durch ausschließliche Bezugnahme auf Personen und Informationsquellen aus der Szene konnte bestätigt werden. Erwähnt wurden dabei *YouTube*, *Facebook*, *Telegram*, *WhatsApp* sowie bestimmte Websites und Foren. Fast alle Befragten gaben an, Videospiele zu spielen – einige von ihnen bis zu vier Stunden am Tag.

Die gewonnenen Erkenntnisse aus den Interviews wurden in einer Tabelle mit Situationen und Konsequenzen katalogisiert und nach Radikalisierungsgraden kategorisiert. Dies diente als Rohmaterial für die Konzeptualisierung der Geschichten der vier Hauptfiguren im *DECOUNT*-Browsergame. Zusätzlich zu den Interviews wurde die Propaganda auf relevanten sozialen Medien und anderen Internetquellen analysiert – je nachdem, wo relevante Gruppen anwesend waren. Dies wurde als zusätzliche Quelle für die Zeitleiste der Geschichten und die in den Dia-



DECOUNT. Extremismusprävention auf spielerische Art

**IM RECHTEN SPEKTRUM KONNTE
DIE EXISTENZ BREITERER NARRATIVE
VON »GUTEN« UND »SCHLECHTEN«
FREMDEN BEOBACHTET WERDEN,
VON VERSCHIEDENEN ARTEN VON
NACHTEILEN, DIE DIE AUTOCHTHO-
NE BEVÖLKERUNG IM GEGENSATZ
ZU FLÜCHTLINGEN DROHE.**

logen enthaltenen Propagandabotschaften verwendet. Ziel der Analyse dieses Online-Materials war es, Propaganda-Frames, Überzeugungsmechanismen und individuelle Rollen in den rechtsextremistischen und dschihadistischen Szenen in Österreich zu identifizieren. Material in sozialen Medien (*Telegram, Twitter, Facebook, YouTube*) und auf Websites, die vor allem in Österreich als relevant und verfügbar befunden wurden, wurde ausgewählt und analysiert, aber auch Quellen aus dem deutschsprachigen Raum wurden berücksichtigt, sofern Links zu Österreich gefunden wurden. Im rechtsextremistischen Spektrum wurde der Fokus auf die Identitäre Bewegung Österreich (IBÖ), Unwiderstehlich Österreich und unzensuriert.at sowie auf die »Neuen Rechten« und das Neonazi-Spektrum gelegt. Im dschihadistischen Spektrum lag dieser auf salafistischen und dschihadistischen Telegram-Kanälen sowie auf ausgewählten Beispielen von Online-Videos, die einen Einfluss auf die Radikalisierung österreichischer Dschihadisten und Dschihadistinnen hatten. Diese Inhalte wurden durch Anwendung einer Frame-Analyse untersucht.⁵ »Framing-Prozesse werden neben Ressourcenmobilisierungs- und politischen Opportunitätsprozessen als zentrale Dynamik für das Verständnis des Charakters und des Verlaufs sozialer Bewegungen angesehen«⁶. Im Rahmen einer Frame-Analyse wurden diagnostische Frames, prognostische Frames, Motivationsframes und Gegenframes in den Daten ermittelt. Passagen, in denen ein Problem identifiziert wurde (in diesem Fall von einer online agierenden extremistischen Gruppe),

wurden als Diagnoseframe codiert. Die Artikulationen der vorgeschlagenen Lösungen wurden als prognostische Frames zusammengefasst, Aufrufe zum kollektiven Handeln wurden als Motivationsframes kodiert. Eine Reihe von rhetorischen Mechanismen wurde ebenfalls berücksichtigt, beispielsweise die Verwendung empirischer Beweise. Neben Texten wurde in der vorliegenden Forschungsarbeit auch Video- und Audiomaterial gesammelt, das im Spiel in leicht modifizierter Form verwendet wurde.

Die Ergebnisse der Frame-Analyse wurden in den Produktions-

IM DSCHIHADISTISCHEN SPEKTRUM GAB ES, VOR ALLEM IN DER PHASE VOR DEM RADIKALISIERUNGS- PROZESS DIE WAHRNEHMUNG VON BENACHTEILIGUNG ALS FREMDE UND EINE STARKE PRÄSENZ DES SYRIENKONFLIKTS IN DER KOLLEK- TIVEN WAHRNEHMUNG.

prozess des *DECOUNT*-Browsergames einbezogen. Der Spieler bzw. die Spielerin trifft im Spielverlauf auf verschiedene Charaktere, von denen einige Teil einer extremistischen Gruppe sind. Diese Charaktere greifen auf die Frames zurück, die in der Frame-Analyse identifiziert wurden, wenn sie versuchen, den:die Protagonist:in:die Spielenden davon zu überzeugen, sich ihrer Gruppe anzuschließen. Im Fall der Geschichte über eine Protagonistin, die in Kontakt mit den Identitären kommt, wird diese mit dem Motivationsframe konfrontiert, sich aus einer bestimmten Perspektive – nämlich als Opfer sexualisierter Gewalt – auf patriotischen Aktivismus einzulassen. Dies konfrontiert sie mit xenophoben und verschwörerischen Konstruktionen, mit ideologischen Unstimmigkeiten und dem möglichen Verzicht auf ihre anfängliche politische Agenda. Das Browsergame ist als Simulation einer Social-Media-Anwendung eingerichtet, in der der Newsfeed aus Beiträgen von Befreundeten besteht. Mit der Zeit enthält dieser Newsfeed immer mehr extremistisches Material, da sich die Hauptfigur vermehrt mit Personen aus dem extremistischen Milieu anfreundet.

Basierend auf den Interviews, den darin identifizierten Szenen sowie den in der oben genannten Analyse identifizierten Frames wurden vier Geschichten konzipiert. Die Geschichten zeigen jeweils eine Hauptfigur, wobei zwei weibliche und zwei männliche Charaktere zur Auswahl stehen, die sich entweder im Kontext des Dschihadismus oder des Rechtsextremismus wiederfinden.

Im Hinblick auf die Erstellung effektiver und wirkungsvoller alternativer Narrative ist es notwendig, die Präferenzen und Anliegen der Zielgruppe zu verstehen. In diesem Fall handelt es sich um Personen, die für Radikalisierung anfällig sind, bzw. junge Menschen im weiteren Sinne. Das Projekt beinhaltet daher das Verständnis der Präferenzen und Interessen der Zielgruppe, insbesondere der gefährdeten Personen. Es umfasste Interviews mit zehn gefährdeten Jugendlichen und zwei Fokusgruppen sowie die Analyse bestehender Studien zu gefährdeten Jugendlichen in Wien und Österreich. Zusätzlich wurden ein Expertenworkshop und drei Feedback-Workshops mit Fachleuten aus verwandten Bereichen, wie zum Beispiel der Sozial- bzw. Jugendarbeit und der Deradikalisierung, organisiert. Das Hauptaugenmerk der Zielgruppenanalyse der Gegen- und alternativen Narrative lag auf Folgendem:

■ Nutzung sozialer Medien: Welche Plattformen sind interessant und zu welcher Tageszeit werden sie genutzt etc. Der Grund hierfür war, dass das Wissen über den täglichen Gebrauch von sozialen Medien in der Zielgruppe wichtig ist, um eine erfolgreiche Online-Kampagne einrichten zu können. Die hier gesammelten Informationen wurden für das Design und die Verbreitung der Online-Komponenten verwendet. Die Ergebnisse zeigten etwa, dass *Instagram* anstelle von *Facebook* oder *Twitter* bei der Zielgruppe weit verbreitet war und Videospiele bei der Mehrheit der Befragten eine große Beliebtheit hatten.

■ Inhalte, Themen und Ästhetik für das Spielkonzept, die die Zielgruppe ansprechend empfinden; gesellschaftspolitische Probleme, denen sie begegneten bzw. die sie verfolgt haben sowie ihre Vorstellungen über aktuelle und zukünftige gesellschaftspolitische Aufgaben. Einige relevante politische Themen waren zu dieser Zeit beispielsweise Abschiebungen und der xenophobe Diskurs rechtsextremer Parteien und ihrer Vorsitzenden sowie Konflikte und Kriege im Ausland. Diese Informationen wurden für die Erstellung der Skripte des Online-Spiels sowie für Ideen für den Videoinhalt verwendet. Für das künstlerische Design wurden Vorschläge von vier Künstler:innenschafter:innen getestet, aus denen schließlich zwei basierend auf den Präferenzen der Zielgruppe ausgewählt wurden.

Zur Bewertung der Auswirkungen der Intervention im Browsergame wurde im Herbst 2020 ein Forschungsdesign mit Mixed Methods angewendet. Mit einem Quasi-Experiment wurde der Frage nachgegangen, ob die Zielgruppe davon abgehalten werden kann, Terrorismus und gewalttätigen Extremismus und/oder politische Gewalt zu unterstützen. Der Schwerpunkt dieses Ansatzes lag auf der Messung der Einstellungen der Teilnehmenden vor und nach der Videospielintervention. Um detailliertere Einblicke in die Resonanz der Zielgruppe in Bezug auf die Intervention zu erhalten, wurde auch eine Fokusgruppe abgehalten. Insgesamt ergab die Analyse, dass die Videospielintervention einen signifikanten Einfluss auf die Einstellung der Teilnehmenden zu »extremistischen Narrativen« hatte, unabhängig davon, ob sie in einen Workshop eingebettet war oder nicht: Sie stimmten extremistischen Aussagen nach dem Spielen des Games weniger zu.

Nach Einschätzung der Teilnehmenden war das Videospiel vor allem hinsichtlich folgender Aspekte erfolgreich:

- Förderung des kritischen Denkens und der Autonomie
- Sensibilisierung hinsichtlich extremistischer Narrative
- Förderung des demokratischen Wertes der Vielfalt

Durch die Fokusgruppe wurde bei der Diskussion über die Videospielintervention ersichtlich, dass unter den Teilnehmenden dahingehend Zustimmung herrschte, dass sie viel über den Radikalisierungsprozess als solchen und die Art und Weise, wie extremistische Organisationen Einzelpersonen online und offline rekrutieren, gelernt haben.

Das Spiel eignet sich insbesondere für den Bildungsbereich und in der Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen zum Zweck der Extremismusprävention und der politischen Bildung. Es kann darüber hinaus auch als allgemeine Einführung in die Radikalisierungsthematik eingesetzt werden, da es Radikalisierungsmechanismen und -phasen veranschaulicht und nachvollziehbar bzw. deren Symptome erkennbar macht.

DAS SPIEL EIGNET SICH INSBESONDERE FÜR DEN BILDUNGSBEREICH UND IN DER ARBEIT MIT JUGENDLICHEN UND JUNGEN ERWACHSENEN

ANMERKUNGEN

- 1 Pisoiu, Daniela: Islamist Radicalisation in Europe. An Occupational Change Process, London 2011.
- 2 RAN Issue Paper: Counter Narratives and Alternative Narratives, 2015, https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/issue_paper_cn_oct2015_en.pdf.
- 3 So zum Beispiel: Ferguson, K.: Countering Violent Extremism Through Media and Communication Strategies: A Review of the Evidence, 2016, www.paccsresearch.org.uk/wp-content/uploads/2016/03/Countering-Violent-Extremism-Through-Media-and-Communication-Strategies-.pdf, sowie: Rosand, E./Winterbotham, E.: Do Counter-Narratives Actually Reduce Violent Extremism?, 2019, www.brookings.edu/blog/order-from-chaos/2019/03/20/do-counter-narratives-actually-reduce-violent-extremism.
- 4 CTED Analytical Brief: Countering terrorist narratives online and offline, 2020, www.un.org/sc/ctc/wp-content/uploads/2020/04/CTED_Analytical_Brief_Countering_Terrorist_Narratives_Online_and_Offline.pdf.
- 5 Benford, R. D./Snow, D.: Framing Process and Social Movements: An Overview and Assessment (Annual Review of Sociology 26) 2000, S. 611–639.
- 6 Ebd.

Bildquelle: privat

ABLAUF DES KORA FORUM DIGITAL 2021

Let's play: Jihad and Reconquista

Gamification als Strategie des politischen Extremismus

Termin: 10. und 11. November 2021

Digitalkonferenz

10. November 2021

19:00 Uhr – 20:30 Uhr

Grußwort

Petra Köpping | Staatsministerin für Soziales und Gesellschaftlichen Zusammenhalt

Keynote

Julia Ebner | Institute for Strategic Dialogue

Radikalisierungsmaschinen – wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren

11. November 2021

9:00 Uhr – 9:15 Uhr

Begrüßung

Erik Alm | Leiter der KORA, Demokratie-Zentrum Sachsen

9:15 Uhr – 10:30 Uhr

Frühstückstalk

Linda Schlegel | Goethe-Universität Frankfurt am Main

Dr. Benjamin Strobel | Behind the Screens

Aurelia Brandenburg

Sylvia Weiß | Cultures Interactive e.V.

Moderation: Sabine Kirst | Demokratie-Zentrum Sachsen

10:30 Uhr – 10:45 Uhr

Pause

Themenforen – Phase 1

10:45 Uhr – 12:45 Uhr

Themenforum 1

8chan, 4chan keinChan? – Forschungs- und entwicklungsorientierte Extremismusprävention zur Eindämmung von Propaganda und Hassbotschaften im Internet

Dr. Ali Hedayat,
Bundeskriminalamt

Themenforum 2

Gamification als Ansatz für die Radikalisierungsprävention?

Dr. Daniela Pisoiu,
Österreichisches Institut für Internationale Politik
Katharina Danner, bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit

Themenforum 3

Digitalkultur & Radikalisierungsprozesse

Arne Vogelgesang,
internil – Verein zur Untersuchung sozialer Komposition e.V.

Themenforum 4

Resilienzstärkung in Gaming Communitys und Digital Streetwork

Mick Prinz, Amadeu Antonio Stiftung
Mareike Stürenburg, Amadeu Antonio Stiftung

Mittag

12:45 Uhr – 13:45 Uhr | Pause

Themenforen – Phase 2

13:45 Uhr – 15:45 Uhr	Themenforum 1 <i>8chan, 4chan keinChan? – Forschungs- und entwicklungsorientierte Extremismusprävention zur Eindämmung von Propaganda und Hassbotschaften im Internet</i> Dr. Ali Hedayat, Bundeskriminalamt	Themenforum 2 <i>Gamification als Ansatz für die Radikalisierungsprävention?</i> Dr. Daniela Pisoiu, Österreichisches Institut für Internationale Politik Katharina Danner, bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit	Themenforum 3 <i>Digitalkultur & Radikalisierungsprozesse</i> Arne Vogelgesang, internil – Verein zur Untersuchung sozialer Komposition e.V.	Themenforum 4 <i>Resilienzstärkung in Gaming Communitys und Digital Streetwork</i> Mick Prinz, Amadeu Antonio Stiftung Mareike Stürenburg, Amadeu Antonio Stiftung
-----------------------	--	---	---	--

Abschluss

15:45 Uhr | Ende der Veranstaltung

PROGRAMMPUNKTE

KEYNOTE

Radikalisierungsmaschinen – wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren

In ihrem Vortrag geht die Extremismusforscherin Julia Ebner folgenden Fragen nach: Wie rekrutieren, wie mobilisieren Extremisten und Extremistinnen ihre Anhänger? Was ist ihre Vision der Zukunft? Mit welchen Mitteln wollen sie diese Vision erreichen? Um Antworten zu finden, hat sich Julia Ebner in zwölf radikale Gruppierungen quer durch das ideologische Spektrum eingeschleust. Sozusagen von der anderen Seite beobachtete sie Planungen terroristischer Anschläge, Desinformationskampagnen, Einschüchterungsaktionen, Wahlmanipulationen. Es wird deutlich, dass Radikalisierung einem klaren Skript folgt: Rekrutierung, Sozialisierung, Kommunikation, Mobilisierung, Angriff.

FRÜHSTÜCKSTALK

Gemeinsam mit Kaffee oder Tee auf dem Schreibtisch wollen wir gemeinsam in den Tag starten und uns im Frühstückstalk dem Thema des KORA-Forums 2021 nähern. Expertinnen und Experten aus Wissenschaft und Praxis (selbstverständlich alle mit eigener Gaming-Erfahrung) diskutieren gemeinsam mit uns über die Zusammenhänge von Gaming-Kulturen und politisch motiviertem Extremismus. Was es zum Frühstück nicht gibt: eine »Killerspieldiskussion«.

THEMENFORUM 1

8chan, 4chan keinChan? – Forschungs- und entwicklungsorientierte Extremismusprävention zur Eindämmung von Propaganda und Hassbotschaften im Internet

Die Verbreitung von Propaganda und Desinformation im Internet fordert Politik, Zivilgesellschaft und Forschung heraus. Der Workshop legt den Fokus auf zwei Schwerpunkte: zum einen auf digitale Mobilisierungsrepertoires und den Versuch extremer Akteure und Akteurinnen, mittels aufmerksamkeits- und unterhaltungsorientierten Inhalten wie Musik, Lifestyle und Videospielen für eigene Positionen zu werben, und zum anderen auf die Erfahrungen forschungs- und entwicklungsorientierter Extremismusprävention innerhalb einer Sicherheitsbehörde.

THEMENFORUM 2

Gamification als Ansatz für die Radikalisierungsprävention?

Das Themenforum beschäftigt sich mit dem Spiel *DECOUNT*, in welchem man Radikalisierungsverläufe in rechtsextremistischen und dschihadistischen Szenen »nachspielen« und so die dabei wirkenden Mechanismen erkennen kann. Die Referentinnen setzen sich mit aktuellen Entwicklungen in den verschiedenen Szenen, Akteuren bzw. Akteurinnen und Narrativen sowie mit Rekrutierungsstrategien auseinander, die die Grundlage von *DECOUNT* bilden. Die Gäste bekommen die Gelegenheit, das Spiel auszuprobieren und Fragen zu klären. Konkrete Methoden für die Arbeit mit jungen Menschen werden vorgestellt ebenso wie Ausbaumöglichkeiten des Spiels und weitere Gegen- und alternative Narrative.

THEMENFORUM 3

Digitalkultur & Radikalisierungsprozesse

In diesem Themenforum schauen wir uns einige Beispiele für die Verflechtungen und Spiegelungen zwischen dschihadistischer und extrem rechter Propaganda an und überlegen, welche neueren Phänomene radikal rechter Rekrutierung in zukünftiger islamistischer Propaganda adaptiert werden könnten – und welche aus triftigen Gründen eher nicht. Der Zeitraum unserer Betrachtung erstreckt sich dabei vom Terrorakt von Anders Breivik bis zum Attentat von Halle und darüber hinaus, also über die letzten zehn Jahre. Besonderes Augenmerk richten wir auf unterhaltende und spielförmige Mittel, mit denen einzelne Agierende oder auch Gemeinschaften jene Radikalisierungsumgebungen kulturell gestalten und inszenieren, in denen Akte von stochastischem Terrorismus plausibel werden.

THEMENFORUM 4

Resilienzstärkung in Gaming Communitys und Digital Streetwork

Längst haben Rechtsextreme und Rechtspopulistinnen und -populisten verstanden, wie sie Gaming-affine Netzwerke instrumentalisieren können, um sich zu vernetzen, sich auszutauschen oder toxische Narrative zu verbreiten. In diesem Workshop wird aufgezeigt, wie diese Akteure und Akteurinnen Netzwerke wie *Steam*, *Discord* und *Twitch* nutzen. Welche Strategien sind erkennbar? Wie und in welchem Umgang formuliert sich der Hass und wie kann sich eine digitale Zivilgesellschaft in der Gamingkultur formieren? Darüber sprechen Mareike Stürenburg und Mick Prinz vom Projekt *Good Gaming – Well Played Democracy* der Amadeu Antonio Stiftung.

REFERENTINNEN UND REFERENTEN

■ Aurelia Brandenburg

Aurelia Brandenburg hat Geschichte und Digital Humanities studiert und setzt sich u.a. als Bloggerin auf ihrem Blog Geekgeflüster und als Teil der Redaktion von Language at Play mit Feminismus, Gender und digitalen Spielen auseinander.

■ Katharina Danner | bOJA – Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit (Ö)

Katharina Danner ist Bildungswissenschaftlerin, wissenschaftliche und Projektmitarbeiterin bei der Beratungsstelle Extremismus, Verein bOJA (Bundesweites Netzwerk Offene Jugendarbeit), Österreich. Sie arbeitet an Projekten in den Bereichen politische Bildung und (Primär-)Prävention.

■ Julia Ebner | Institute for Strategic Dialogue

Julia Ebner forscht am Institute for Strategic Dialogue in London zu Online-Extremismus. Sie arbeitet mit zahlreichen Regierungsorganisationen und Polizeiorganen zusammen, sie ist Online-Extremismus-Beraterin der UN, NATO und der Weltbank. Sie schreibt regelmäßig für den *Guardian* und die *Süddeutsche Zeitung*, war u.a. bei Markus Lanz, den Tagesthemen und dem heute-journal zur Gast. Ihr Buch *Wut. Was Islamisten und Rechtsextreme mit uns machen* war ein SPIEGEL-Bestseller.

■ Dr. Ali Hedayat | Bundeskriminalamt

Dr. Ali Hedayat ist Politologe und seit 2016 wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Forschungsstelle Terrorismus/Extremismus im Bundeskriminalamt. Seine aktuellen Themenschwerpunkte liegen im Bereich der Propagandaforschung, Extremismusprävention, Protest- und Bewegungsforschung sowie des islamistisch motivierten Terrorismus/ Extremismus.

■ Dr. Daniela Pisoiu | Österreichisches Institut für Internationale Politik

Dr. Daniela Pisoiu ist Senior Researcher am Österreichischen Institut für Internationale Politik und Mitglied des Radicalisation Awareness Network.

■ Mick Prinz | Amadeu Antonio Stiftung

Mick Prinz hat Sozialwissenschaften und Politikwissenschaften studiert. Seit 2016 ist er Teil der Amadeu Antonio Stiftung und beschäftigt sich vor allem mit den Themen Rechtsextremismus im Netz, Desinformation und Hate Speech. Seit 2020 leitet er das Projekt *Good Gaming – Well Played Democracy*.

■ Linda Schlegel | Goethe-Universität Frankfurt am Main

Linda Schlegel ist Doktorandin an der Goethe-Universität Frankfurt am Main und forscht dort zu digitalen Narrativkampagnen gegen Extremismus. Sie ist außerdem Associate Fellow an der Hessischen Stiftung für Friedens- und Konfliktforschung (HSFK), dem Global Network on Extremism and Technology und modus I zad Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Storytelling und Narrative, Gamification und digitale Radikalisierungsprozesse.

■ Dr. Benjamin Strobel | Behind the Screens

Dr. Benjamin Strobel ist Psychologe und beschäftigt sich seit mehr als zehn Jahren mit digitalen Spielen und ihrer kulturellen, medienpädagogischen und psychologischen Bedeutung. Sein Interesse gilt den besonderen Merkmalen digitaler Spiele, ihren Gemeinschaftsräumen und den vielfältigen Kulturpraxen rund um Games. In der Initiative *KeinenPixel.de* engagiert er sich ehrenamtlich für Vielfalt und sichere Räume in Gaming-Communitys.

■ Mareike Stürenburg | Amadeu Antonio Stiftung

Mareike Stürenburg ist seit Mai 2021 für das Monitoring rechter Netzwerke im Rahmen des Projekts *Good Gaming – Well Played Democracy* der Amadeu Antonio Stiftung verantwortlich. Derzeit schließt sie ihr Masterstudium der Sozialwissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin ab.

■ Arne Vogelgesang | internil – Verein zur Untersuchung sozialer Komposition e.V.

Arne Vogelgesang ist Gründungsmitglied des Theaterlabels internil. Unter diesem und eigenem Namen leistet sie seit 2005 freie Theaterarbeit, experimentiert mit verschiedenen Zusammensetzungen von dokumentarischem Material, neuen Medien und Performance. Inhaltliche Schwerpunkte sind politische Radikalisierung, deviante Praktiken und Digitalisierung des Menschlichen.

■ Sylvia Weiß | cultures interactive e.V.

Sylvia Weiß hat Soziologie, Empirische Kulturwissenschaft sowie Migration & Diversität studiert. Seit fünf Jahren ist sie als Bildungsreferentin tätig mit dem Fokus auf Rechtsextremismusprävention, Gender und Verschwörungserzählungen. Bei cultures interactive e.V. leitet sie seit 2021 das Projekt *Call of Prev*. Hierbei verknüpft sie ihre Arbeit als politische Bildnerin mit dem Ansatz des Game Based Learning (spielbasierter Bildung).

IHR FEEDBACK

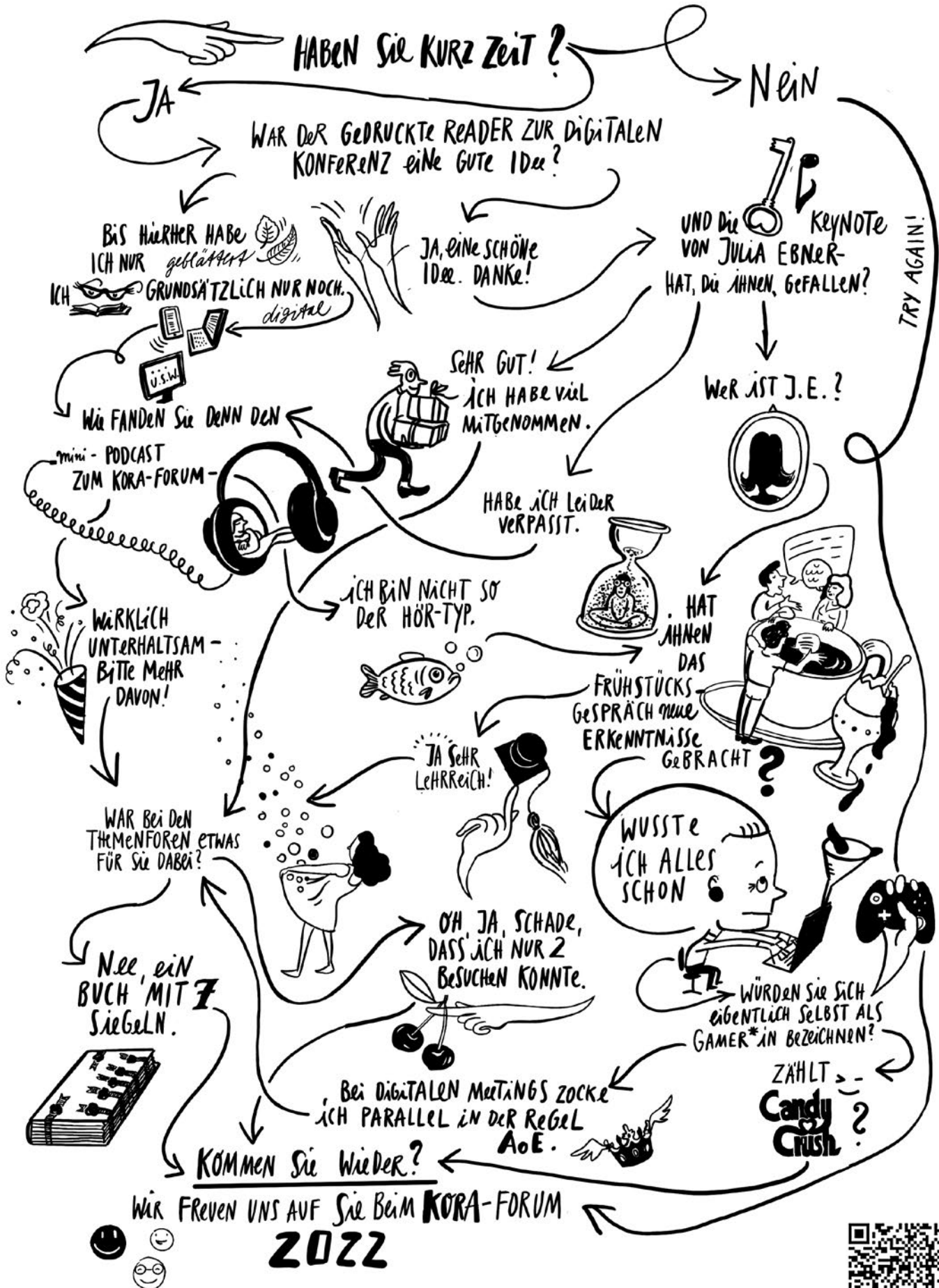


Illustration Anja Maria Eisen

Wir sind an Ihrem ehrlichen Feedback interessiert.
Einen standardisierten Fragebogen finden Sie unter dem Code
oder folgendem Link: <https://bit.ly/3ltFkAa>



PLATZ FÜR NOTIZEN

[illegible]







**Herausgeber und Redaktion**

Sächsisches Staatsministerium für Soziales
und Gesellschaftlichen Zusammenhalt
Albertstraße 10, 01097 Dresden
E-Mail: redaktion@sms.sachsen.de
www.sms.sachsen.de
facebook.com/SozialministeriumSachsen
twitter.com/sms_sachsen
instagram.com/sms_sachsen

Gestaltung und Satz

Sandstein Kommunikation GmbH, Dresden
www.sandstein.de

Druck

saxoprint.de
SAXOPRINT GmbH
01277 Dresden

Bildnachweis

Titelfoto: www.shutterstock.com

Redaktionsschluss

August 2021

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

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Beratung, Unterstützung, Prävention,
gegen Extremismus für Demokratie



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des
vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushalts.