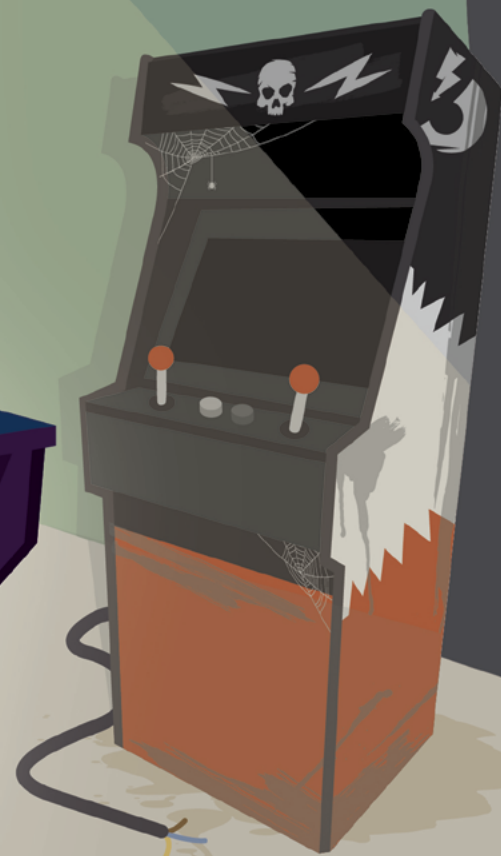


Unverpixelter Hass

Toxische und rechtsextreme
Gaming-Communitys

AMADEU
ANTONIO
STIFTUNG



Unverpixelter Hass

**Toxische und rechtsextreme
Gaming-Communitys**

Herausgeber:

Amadeu Antonio Stiftung
Novalisstraße 12
10115 Berlin
Telefon + 49 (0)30. 240 886 10
info@amadeu-antonio-stiftung.de
www.amadeu-antonio-stiftung.de

Redaktion: Cornelia Heyken, Jerome Trebing, Mareike Stürenburg, Mick Prinz, Viet Hoang

Autor:innen: Anetta Kahane, Armin Kühlewind, Aurelia Brandenburg, Benjamin Hillmann, Christian Huberts, Cornelia Heyken, Jerome Trebing, Johanna Daher, Josef Kolisang, Jörg Friedrich, Mareike Stürenburg, Mick Prinz, Nele Wobker, Piotr Franz, Rainer Sigl, Veronika Kracher, Viet Hoang

Lektorat: Britta Kollberg

Titelbild: © Stilsicher/Sebastian Baumeister

Layout: Wigwam eG, Design

Druck: Druckzone, Cottbus

Gedruckt auf Envirotop Recycling 100 % Altpapier

ISBN: 978-3-940878-71-7

©Amadeu Antonio Stiftung, 2021

Wir danken der Forschungsgruppe Modellprojekte e.V., die „Good Gaming – Well Played Democracy“ bis zum Jahresende 2021 als Träger diente.

Das Projekt „Good Gaming – Well Played Democracy“ und die vorliegende Publikation wurden durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ gefördert.

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ bzw. des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor:innen die Verantwortung.

Wir möchten uns zudem bei all unseren Spender:innen bedanken, die die Arbeit der Stiftung ermöglichen, vor allem auch in noch wenig öffentlich wahrgenommenen und nicht geförderten aktuellen und neuen Themenfeldern.



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



Inhalt

04 Tutorial: Gaming – ein Thema für die Zivilgesellschaft?

- 04 Ein Spiel mit der Demokratie
- 06 Good Gaming – Well Played Democracy: Gamer:innen gegen rechtsextreme Vereinnahmung der Spielkultur
- 09 Charakterwahl. Unsere Autor:innen-Profile
- 13 Games als Wegbereiter digitaler Mündigkeit und Medienkompetenz

17 Hauptstory – Akt I: Die politische Dimension von Videospiele

- 17 Wie politisch sind Videospiele?
- 22 Repräsentation in Games
- 26 Die rechten Verschwörungsfantasien von „Call of Duty“
- 31 Gespielte Desinformation: Verschwörungen in Videogames aufklären
- 34 Toxische Spielestudios

39 Hauptstory – Akt II: Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys

- 39 Toxische Communitys: Schädliche Verhaltensweisen und wie man ihnen begegnen kann
- 43 Wie Neurechte das Internet sprachlich prägen
- 46 Der lange Schatten der Antifeminist:innen
- 50 Antifeminismus und LGBTQ+ Feindlichkeit in Communitys
- 54 Rechte Falschspieler:innen in Gaming-Communitys
- 58 Politik und Diskriminierung im E-Sport

61 Hauptstory – Akt III: Plattformanalyse

- 61 Wie reagieren Plattformen auf problematische Inhalte?

67 Erweiterungspaket: Laute Minderheit nicht akzeptieren

- 67 Handlungsempfehlungen für digitale Zivilcourage
- 71 Digital Streetwork – Aufsuchende Jugend(sozial)arbeit in Videospielecommunitys
- 76 Ein Videospiele über den Widerstand im Nationalsozialismus
- 80 Spiele als wichtiges Element der politischen Bildungsarbeit

84 Erweiterungspass: Wo finde ich wen und was?

- 84 Projekte und NGOs im Bereich Gaming
- 86 Credits: Literaturhinweise

Tutorial: Gaming – ein Thema für die Zivilgesellschaft?

Ein Spiel mit der Demokratie



Der Sohn meiner Freundin verschwindet fast jeden Abend in sein Zimmer, um mit seinen Freund:innen zu spielen. Sie treffen sich online, reden über das Leben und spielen dabei eines der Games, die gerade durch die Community gehypt werden. Sie kommentieren es in Chats, sie verreißen oder empfehlen es weiter. Manchmal spielen sie so intensiv, dass die Realität für sie zu verschwinden droht. Manchmal sind sie auch gelangweilt. Egal, wie es gerade läuft, die Freunde umgibt eine Welt, in der sie Spieler und Experten sind; in der sie Wertungen abgeben, gegeneinander oder miteinander antreten. Es dreht sich nicht mehr nur um das eine Spiel, bei dem jemand einsam vor dem Rechner digitale Feinde bekämpft.

Gaming geht heute viel, viel weiter. Gaming verbindet. Es ist eine Kultur geworden, in der das Spielen selbst nur einen Teil ausmacht. Millionen Menschen spielen jeden Tag, sind Teil der ausdifferenzierten Gemeinschaft. Das Spiel ist Vergnügen, aber es ist auch Anlass zu Austausch und Debatte. Die Gamer:innen von heute haben ganz verschiedene Jobs, kommen aus allen Schichten, allen Regionen, sind jedweden Alters. Der Sohn meiner Freundin mag mit seinen 19 Jahren als typisch scheinen, er ist es aber längst nicht mehr. Gamer:innen bilden einen Querschnitt der Gesellschaft, und sie sind viele.

Deshalb ist es wichtig zu wissen, was in diesem Teil der Gesellschaft geschieht. Radikalisierung macht auch vor verschiedenen Gaming-Communitys nicht Halt. Mit Ausgrenzung von, ja Hass auf Frauen hat es angefangen. Antifeminismus und Sexismus galten in Teilen der Szene lange Zeit als normal. Das gleiche galt und gilt für Rassismus und Antisemitismus. Dabei muss dies nicht unbedingt an den Spielen selbst liegen – klar, solche gibt es auch –, sondern Abwertung erscheint in den Chat-Kommentaren, in den gegenseitigen Beschimpfungen oder bei den exklusiven Gruppen, für die die Eskalation von Hass gewissermaßen die Eintrittskarte bildet. In solchen Gruppen holen sich Personen Zuspruch, die schlimmstenfalls bereits auf dem Weg zu Gewalttaten in der Offline-Welt sind. Zumindest wissen wir von vielen der späteren Rechtsterroristen und Mörder, dass sie sich in solchen Chats den Kick geholt, dass sie Abstumpfung gegen und Applaus für Gewalt gesucht haben, bis sie endgültig über den Rand des Rationalen getreten sind.

Radikalisierungen von Personen, die schließlich in Terror enden, mögen selten sein, aber sie bauen auf vielen Elementen der Eskalation auf. Rechtsextremismus, Frauenhass, Rassismus und Antisemitismus finden im Gaming Räume, die toxisch werden können. Die daran Beteiligten sind keineswegs lediglich eine kleine Gruppe von „rechten Spinnern“. Die Gefahr, dass sich die Atmosphäre aufheizt, dass sich auch hier Gamer:innen rekrutieren lassen für menschenfeindliche Ideologien, ist groß. Der Markt für solche Einstellungen sollte nicht unterschätzt werden. Wäre es nicht so, dann gäbe es auch keine entsprechenden Spiele, die bereits Naziideologie oder die Abwertung anderer in sich tragen.

Deshalb wollen wir über rechtsextreme Strategien aufklären. Gamer:innen sollen wissen, wo sie mit Menschenfeindlichkeit in Berührung kommen, wie diese aussieht und wie sie sich und andere schützen können. Wie in allen anderen Bereichen der Gesellschaft steht auch das Gaming nicht im rechtsfreien Raum. Gerade hier, wo sich so viele Menschen so lange aufhalten, ist es notwendig, Regeln für ein möglichst diskriminierungsfreies Miteinander auszuhandeln und dabei auch auf die gesetzlichen Vorgaben zu achten.

Dem Sohn meiner Freundin werde ich auf jeden Fall diese Broschüre empfehlen. Denn er soll Spaß haben mit seinen Freunden, Rätsel lösen, kämpfen, sich von Geschichten mitreißen lassen. Aber bei all dem soll er vor allem eines: Mensch bleiben.

Anetta Kahane

Vorsitzende des Vorstands der
Amadeu Antonio Stiftung

Good Gaming – Well Played Democracy

Gamer:innen gegen rechts- extreme Vereinnahmung der Spielekultur

Mick Prinz

Ein Projekt zum Thema Gaming und Rechtsextremismus zu starten, bringt einige Herausforderungen und Stolperfallen mit sich. Da sind zum einen toxische User:innen, die sich in den Kommentarspalten über sogenannte

„Social Justice Warriors“ (deutsches Pendant: „Gutmenschen“) beklagen und postulieren, dass jetzt auch noch „die Gaming-Kultur“ politisiert werde. Videospiele, so die Annahme einiger Kommentator:innen, sollen doch einfach nur Spaß machen und keine „politische Agenda“ verfolgen. Gesellschaftspolitische Themen seien hier völlig fehlplatziert. Daneben gibt es noch härtere verbale Angriffe – eben von jenen, die mit kruden Verschwörungsmethoden und rassistischen und antisemitischen Narrativen eine demokratische Zivilgesellschaft im Gaming diskreditieren. Diese Spieler:innen lassen sich als eindeutig rechtsextreme Gamer:innen bezeichnen, die sich gern in entsprechenden Gaming-Communitys bewegen, menschenverachtende Einstellungen haben und sie verbreiten.



Neben diesen zwei eher problematischen Gamer:innen-Gruppen gibt es die User:innen, die skeptisch werden, wenn sie die Begriffe „Gaming“ und „Rechtsextremismus“ in einem Atemzug hören. Die Skepsis rührt dabei nicht von ungefähr. Auch wenn das Thema als relevant wahrgenommen und bewertet wird, macht sich aufgrund der oft eindimensionalen Berichterstattung der letzten Jahre in der Szene Vorsicht breit. TV- oder Radio-Produktionen, die die sogenannte „Killerspieldebatte“ reproduzieren oder Gamer:innen pauschal abwerten, haben viele Spielende abgeschreckt. „Good Gaming – Well Played Democracy“ wurde kreiert, um vor allem mit dieser letzten Gruppe von Gamer:innen zusammenzuarbeiten, damit der Spagat zwischen kritischer Berichterstattung über eine rechtsextreme Minderheit im Gaming und der Betonung der vielen positiven Entwicklungen rund um Diversität, Repräsentation und Toleranz in der Gaming-Kultur gelingt.

Die Idee hinter GGWP

2020 wurde das Modellprojekt „Good Gaming“ ins Leben gerufen – kurz nachdem die rechtsterroristischen Attentate von Christchurch und Halle der Debatte um eine Gamifizierung des Terrorismus zu trauriger Aktualität

verhalten. Beide Attentäter streamten ihre Anschläge live in Sozialen Medien, auf Facebook (Christchurch) und Twitch (Halle). Unmittelbar nach dem antisemitischen Anschlag im Paulusviertel in Halle formulierte der deutsche Innenminister Horst Seehofer einen Generalverdacht gegen eine vermeintlich homogene „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 ruderte der CSU-Politiker mit einer zweiten, weniger pauschalisierenden Aussage zurück. Vor allem unter Gamer:innen blieb jedoch die Kritik an Seehofers erster Aussage bestehen. Die anschließende Debatte zeigt: Obwohl Gaming als zentrales Kulturgut längst in der sogenannten Mitte der Gesellschaft angekommen ist und über 34 Millionen Deutsche Videospiele spielen,¹ sind Spielende und das Medium Games noch immer mit Vorurteilen konfrontiert. „Good Gaming“ besteht aus passionierten Videospiele:innen, die gemeinsam mit Aktiven aus unterschiedlichen Gaming-Communitys daran arbeiten, Videospieldkultur zu einem diversen und vielfältigen Ort zu machen. Wir analysieren das Problem rechtsextremer Instrumentalisierung aus Teilen der Gaming-Communitys, zeigen aber zugleich, dass diese laute Minderheit bei weitem keine dominante Mehrheit darstellt. Die Einstellungsforschung zeigt: Formen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit (u.a. Sexismus, Rassismus, Antisemitismus, LGBTQAI+-Feindlichkeit) sind weit in der Gesellschaft verbreitet.² Da Gaming essenzieller Teil und Ausdruck eben jener Gesellschaft ist, liegt es auf der Hand, dass diese Phänomene auch in Videospieldkontexten auftauchen. Fakt ist: Rechtsextreme spielen auch Games, stellen hier aber wie in der Gesamtgesellschaft eine Minderheit der Spielenden dar. Problematisch wird es vor allem dann, wenn auf Gaming-Plattformen oder in entsprechenden Foren keine geeigneten Schritte unternommen werden, um sich entschieden gegen menschenverachtende Einstellungen zu positionieren. Auch, dass manche Spielende sich entscheiden, bewusst wegzuschauen, wenn sich Diskriminierung zeigt, ist ein verbreitetes Problem in den heterogenen Gaming-Communitys.

Ein Projektansatz ist daher, mit Videospiele:innen in Gespräche darüber zu kommen, wie effektiv gegen toxische und rechtsextreme Einstellungen in Ingame-Chats, auf Discord-Servern oder in den öffentlichen Kommentarspalten vorgegangen werden kann. In Beratungsgesprächen und Workshops informiert „Good Gaming“ dabei zivilgesellschaftliche Akteur:innen über Strategien, Konzepte und Gruppierungen der extremen Rechten in Videospieldkontexten. Dafür werden in einem projektinternen Monitoring tagesaktuelle und relevante Diskurse aufgegriffen und analysiert. Welche sexistischen Narrative kursieren auf Reddit zu Spieleszenen von „Horizon Zero Dawn II“? Wie wird die Debatte um den Pride Month in Gaming-Communitys geführt? Und was kommunizieren toxische GamerGate-Accounts und rechtsextreme Publisher zu ihren neuen Spieleideen?

1 vgl. Jahresreport 2021, game – Verband der deutschen Games-Branche, <https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2021>

2 vgl. Mitte-Studien, <https://www.fes.de/referat-demokratie-gesellschaft-und-innovation/gegen-rechtsextremismus/mitte-studie-2021>

Die Ergebnisse dieser Analysen fließen in den letzten Projektbaustein mit ein, die Digital Streetwork. Auf Plattformen wie Twitch, Instagram und Steam kommen Sozialarbeiter:innen des Projekts mit jenen ins Gespräch, die sich diskriminierend äußern, aber keine gefestigte rechtsextreme Meinung aufweisen. Mit der Maxime, im Austausch in den Kommentarfeldern oder im privaten Chat nicht belehrend, dafür ergebnisorientiert und neugierig neutral zu diskutieren, soll der Austausch letztlich zu einer Distanzierung von rechtsextremen Einstellungen und Haltungen führen.

Die Idee hinter dieser Handreichung

Wenn heute über Videospiele berichtet wird, ist längst nicht mehr ein alleiniges Qualitätsmerkmal, ob das Spiel Spaß bereitet oder nicht, ob es uns 5, 10 oder gar 500 Stunden beschäftigt und ob es Spielende in Single- oder in Multiplayer-Welten wirft. Genauso interessant – und notwendig – sind die Debatten über die Repräsentation gesellschaftlicher Gruppen, über Feindbildproduktionen und die Anpassungsmöglichkeiten im Charaktereditor. Dazu ist es wichtig, auch über Produktionsbedingungen zu sprechen, über Diskriminierung und Ausbeutung in der Games-Industrie und darüber, wie Bilder und Geschichten in, über und um Videospiele herum erzählt werden.

Diese Handreichung will genau das leisten: Sie liefert einen Überblick über zentrale Entwicklungen des Kulturgutes Games. Dabei fokussiert sie sich nicht nur auf die Videospiele, sondern nimmt auch Entwicklungen in der Branche und in den Communities in den Blick. Viele Expert:innen aus der Games-Welt berichten über Instrumentalisierungsversuche der extremen Rechten in unterschiedlichen Videospieldkontexten. Aber auch Themen wie Repräsentation in Gaming-Communities, toxische Publisher oder Rassismus im E-Sport werden aufgegriffen. Um die Faszination, aber auch das Potential von Games zu erkennen, muss sich die digitale Zivilgesellschaft mit diesen Schwerpunkten beschäftigen. Die vorliegende Broschüre gibt zudem Handlungsempfehlungen dafür, wie Diversität im Gaming gestärkt werden kann und auf rechte Instrumentalisierungsversuche und andere problematische Entwicklungen reagiert werden kann und muss.

Das Angebot von „Good Gaming – Well Played Democracy“ umfasst:

- **Qualifizierungs- und Weiterbildungsworkshops** zu den Themen: Politik in Videospiele; gelungene vs. stereotype Darstellungen in Games; toxische und rechtsextreme Communities; Handlungsempfehlungen für einen gelungenen Umgang
Zielgruppe: Gamer:innen-Netzwerke, Vereine, NGOs, Pädagog:innen, Unternehmen aus der Games-Industrie
- **Beratung** im Umgang mit Anfeindungen und toxischen Akteur:innen, Unterstützung in der Prävention und direkten Reaktion
Zielgruppe: Streamer:innen, Akteur:innen aus Politik und Zivilgesellschaft
- **Analyse und Hintergrundinformationen** über die extreme Rechte in Gaming-Communities in Podcasts, Interviews und Publikationen
Zielgruppe: Gaming-Journalismus, Wissenschaft
- **Digital Streetwork** als pädagogisches Konzept, bei dem Sozialarbeiter:innen des Teams mit jungen Gamer:innen in den Austausch über Vorurteile und Diskriminierung gehen
Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 und 27 Jahren

Bei Interesse melden Sie sich gern unter: goodgaming@amadeu-antonio-stiftung.de

Charakterwahl

Unsere Autor:innen-Profile



Name: Aurelia Brandenburg

Twitter: @hekabeohnename

Lieblingsspiel: „Dragon Age: Inquisition“

Welche Videospieldfigur findest du besonders spannend?

Ich habe eine Schwäche für Ryder in „Mass Effect: Andromeda“. Sie hat offensichtlich keinen blassen Schimmer, wie sie diese Weltrettungssache machen soll, kommt da aber nicht raus und improvisiert sich dann eben durch.



Name: Armin Kühlewind

Lieblingsspiel: „Red Dead Redemption II“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Auf meine Wertungszahl in einem Online-Schachgame und auf eine niemals wiederholbare Runde „Call of Duty Black Ops“ mit einer K/D von 134 zu 6.



Name: Benjamin Hillmann

Twitter: @bennyhillmann

Lieblingsspiel: „Deus Ex“ (2000)

Was ist dein liebstes Easter Egg³?

In „Terranigma“ auf dem Super Nintendo kann man das Entwickler:innen-Team des Spiels in der Stadt Neo Tokio antreffen. Natürlich sind alle super beschäftigt.



Name: Dr. Benjamin Strobel

Twitter: @GamePsychologe

Lieblingsspiel: „The Legend of Zelda: Link's Awakening“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Ich habe einen Podcast gegründet, in dem wir unsere psychologische Perspektive auf Games teilen. Manchmal können wir Menschen damit bewegen oder Ihnen einen neuen Anstoß geben, darauf bin ich sehr stolz.

³ Als „Easter Egg“ (Osterei) wird eine von Entwickler:innen versteckte Überraschung bezeichnet.



Name: Christian Huberts

Twitter: @ChristianHaH

Lieblingsspiel: „Disco Elysium“

Welche ist die nervigste Videospieldfigur?

Yoshi! Wenn er mit diesem albernen Yoshi-Sound in der letzten Runde „Mario Kart“ an Dir vorbei brettert.



Name: Cornelia Heyken

Lieblingsspiel: „Silent Hill 0-VII“

Was war dein erstes Videospield?

„Tomb Raider“ auf dem PC (DOS). Das habe ich damals nur mit Ach und Krach und freundlicher Unterstützung des Lösungsbuchs geschafft.



Name: Jerome Trebing

Lieblingsspiel: „Commandos: Hinter feindlichen Linien“

Wie viele Controller hast du schon zerstört?

Mindestens 10. Davon alleine drei bei „Der Herr der Ringe – die zwei Türme“ auf der Playstation 2.



Name: Johanna Daher

Twitter: @JohannaDaher

Lieblingsspiel: „Among Us“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Ich bin super stolz darauf, dass ich 2021 Teil der Fach- und Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises sein durfte.



Name: Josef Kolisang

Twitter: @iamblackgstar

Lieblingsspiel: „Assassin's Creed Odyssey“

Was war dein erstes Videospield?

Mein erstes (online) Videospield war „Maplestory“ – ein Online-Rollenspiel mit einer 2D-Side-Scrolling Grafik.



Name: Jörg Friedrich

Twitter: @freejsf

Lieblingsspiel: „Don't Starve Together“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Ich bin glücklich darüber, dass es mir gelungen ist, aus der Freude am Karteneditor von „Starcraft I“ vor 20 Jahren über einige Umwege meinen Beruf zu machen. Inzwischen sichert die Entwicklung von Spielen mir und anderen Leuten Lohn und Brot.



Name: Mareike Stürenburg

Lieblingsspiel: „Outer Wilds“

Welche Videospieldfigur inspiriert dich?

Die weibliche Paragon Commander Shepard aus der „Mass Effects“-Trilogie begeistert mich immer wieder. Sie wird so stark gespielt von Jennifer Hale.



Name: Mick Prinz

Twitter: @mick_prinz

Lieblingsspiel: „The Binding of Isaac“

Welche ist die nervigste Videospieldfigur?

Der namenlose Held in „Gothic 3 – Götterdämmerung“ mit seinen unfassbar furchtbaren, sexistischen Phrasen.



Name: Nele Wobker

Twitter: @ElenRekbow

Lieblingsspiel: „Dragon Age II“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Ich gründe gerade gemeinsam mit ein paar großartigen Menschen ein queerfeministisches Gaming-Printmagazin.



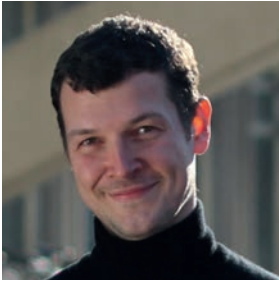
Name: Pascal Marc Wagner

Twitter: @languageatplay

Lieblingsspiel: „Dark Souls“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Mein erstes eigenes Spiel, Pokémon Blau, habe ich mit sechs Jahren ohne Pokébälle und ohne VM Blitz durchgespielt. Das zwar eine sehr mühsame Spielerfahrung, aber dafür kann die Dunkelhöhle heute noch blind durchlaufen!



Name: Piotr Franz

Twitter: @piotr_franz

Lieblingsspiel: „Age of Empires II“

Wie viele Controller hast du schon zerstört?

„Summer Games“ für den Amiga 500 war mein persönlicher Joystick-Friedhof. Ich habe aufgehört zu zählen.



Name: Rainer Sigl

Twitter: @rainersigl

Lieblingsspiel: „Dark Souls“

Was war dein erstes Videospiel?

M.U.L.E.



Name: Veronika Kracher

Lieblingsspiel: „Disco Elysium“

Was ist dein liebstes Easter Egg?

Die Tardis in Fallout zu finden hat mich auf jeden Fall sehr gefreut. Was der Doctor wohl im Ödland so gemacht hat?



Name: Viet Hoang

Lieblingsspiel: „Dragon Age – Origins“

Auf welches Gaming-Achievement (ingame oder darüber hinaus) bist du besonders stolz?

Kurzzeitig war ich auf Platz 16 der Healdruiden weltweit bei „World of Warcraft“. Beim Raidstart von Uldir.



Games als Wegbereiter digitaler Mündigkeit und Medienkompetenz

Benjamin Hillmann

Im 2001 erschienenen Spionageabenteuer „Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty“ gerät für den jungen und naiven Protagonisten Raiden die Welt aus den Fugen. Der von den Spielenden verkörperte Geheimagent sieht sich am Ende des Spiels mit dem Umstand konfrontiert, dass eine Künstliche Intelligenz jeden seiner Schritte voraussieht und kontrolliert. Es handle sich dabei um einen Testlauf, der unter Beweis stellen soll, dass man mit vorgegebenen Szenarien und Umständen menschliches Verhalten kontrollieren kann. Der Logik der herrenlosen KI zufolge hat die Digitalisierung zu so viel Informations- und Datenmüll geführt, dass den Menschen das Selektieren von Wahr- und Unwahrheiten abgenommen werden muss, damit der gesamtgesellschaftliche Fortschritt nicht ins Stocken gerät. In diesem Moment hinterfragt das Spiel einen Großteil der Ereignisse, die die Spielenden zuvor selbst erlebt haben. „Metal Gear Solid 2“ stellt die Spielenden so vor die gleiche Herausforderung, vor die auch Protagonist Raiden innerhalb der Geschichte gestellt wird: Fiktion und Fakten in einer Welt auseinanderzuhalten, in der statt Wahrheiten und Lügen vielmehr „verschiedene widersprüchliche Wahrheiten“ nebeneinander zu existieren scheinen.



Screenshot aus dem Spiel „Metal Gear Solid HD Collection“. © Konami

Die Geschichte von „Sons of Liberty“ wird 20 Jahre nach der Veröffentlichung des Spiels gern als prophetische Vision des modernen postfaktischen Zeitalters angeführt.⁴ Auch wenn wir heute auf die Hilfe von Algorithmen setzen, um uns im Informationsdschungel zurechtzufinden, wollen wir trotzdem die Hoheit über die Auslegung von Realität und Wahrheit behalten. Ebenso sollten wir als Mitglieder einer freien und offenen Gesellschaft sicherstellen, dass junge und nachfolgende Generationen die entsprechenden Fähigkeiten an die Hand bekommen, um dieser Aufgabe gerecht zu werden. Als besonders bei jungen Menschen beliebtes Medium können digitale Spiele hierzu einen wichtigen Beitrag leisten.

Games trainieren unsere Fingerfertigkeiten, Reaktionsfähigkeiten und räumliches Denken. Sie können uns allerdings auch dazu anregen, uns mit den gesellschaftlichen Herausforderungen des digitalen Zeitalters zu beschäftigen. Mehr noch, ein gewisser Grad an „Games-Alphabetisierung“ sollte heute zur Medienbildung und -erziehung eines jeden Menschen

⁴ Vgl. <https://www.gamesradar.com/how-metal-gear-solid-manipulated-its-players-warning-us-of-an-age-of-fake-news-cambridge-analytica-and-data-surveillance> [Stand 25.08.2021]

dazugehören. Mithilfe der Interaktivität digitaler Spielwelten können wir nämlich nicht nur bereits in jungen Jahren erfahren, was es bedeutet, seine Umwelt zu beeinflussen (Stichwort: Selbstwirksamkeit), sondern auch, was es heißt, dem Einfluss (und gegebenenfalls der Manipulation) der eigenen Umwelt ausgesetzt zu sein. Die Lerneffekte digitaler Spiele entfalten sich nicht über Nacht und entstehen auch nicht im luftleeren Raum. Wie bei allen Medien ist die Art, wie Games auf uns wirken, zum großen Teil davon abhängig, wie wir lernen, mit ihnen umzugehen. Entscheidend ist deshalb eine pädagogische Rahmung mit Lehr- und Lernmethoden, die die Erfahrungen aus dem Spiel ins Lernen für die Realität übersetzen.

Medien- und Informationskompetenz

Selbst Erwachsene tun sich heute mit der Einordnung von digitalen Informationen schwer. In einer Studie der Stiftung Neue Verantwortung erkannten lediglich 43 % der Befragten einen präparierten Social Media-Post als Falschinformation.⁵ Jüngere Generationen sind laut der Studie zwar kompetenter als ältere, allerdings zeigen sich hier, je nach Bildungshintergrund, deutliche Unterschiede: Je höher die formale Schulbildung, desto höher die Kompetenzwerte. Zudem ist bei Anhänger:innen anti-demokratischer Parteien die digitale Informationskompetenz besonders niedrig, was der Studie zufolge Hand in Hand mit einem geringen Grundvertrauen in Demokratie und Medien geht. Das Handhaben und Einordnen digitaler Informationen und Medien ist deshalb nicht nur eine Schlüsselkompetenz für die moderne Arbeitswelt, sondern auch eine Grundvoraussetzung für mündige Bürger:innen in einer digitalen demokratischen Gesellschaft.

Das Vermitteln digitaler Medienkompetenz sollte im Idealfall zu einem roten Faden werden, der sich durch die Schullehrpläne aller Fächer zieht. Das funktioniert nur, wenn digitale Medien aktiv in den Unterricht eingebunden werden, und auch Games können hier ergänzend eine wichtige Rolle spielen. Digitale Spiele vereinen mit gestalterischen, narrativen und darstellerischen Elementen nicht nur alle bisherigen Medienformen und -techniken; ihre Entwicklung ist auch seit den frühen 1960er Jahren eng mit der Geschichte



„Hidden Codes“

©Bildungsstätte Anne Frank

Das Vermitteln digitaler Medienkompetenz sollte im Idealfall zu einem roten Faden werden, der sich durch die Schullehrpläne aller Fächer zieht. Das funktioniert nur, wenn digitale Medien aktiv in den Unterricht eingebunden werden, und auch Games können hier ergänzend eine wichtige Rolle spielen. Digitale Spiele vereinen mit gestalterischen, narrativen und darstellerischen Elementen nicht nur alle bisherigen Medienformen und -techniken; ihre Entwicklung ist auch seit den frühen 1960er Jahren eng mit der Geschichte

⁵ Meßmer, A. K./Sängerlaub, A./Schulz, L. (2021): „Quelle: Internet?“ Digitale Nachrichten- und Informationskompetenzen der deutschen Bevölkerung im Test. Stiftung Neue Verantwortung e.V., Berlin, https://www.stiftung-nv.de/sites/default/files/studie_quelleinternet.pdf

des Computers und des Internets verknüpft. Computerspiele sind seit jeher ein spielerischer Zugang zur digitalen Welt und können deshalb auch ein Zugang zum digitalen Lernen und dem Auseinandersetzen mit digitalen Informationen sein. Serious Games wie „Bad News“ (2018) oder das von der Bildungsstätte Anne Frank herausgegebene „Hidden Codes“ (2021) veranschaulichen, wie digitale Spiele mithilfe von interaktiven und narrativen Elementen zur konstruktiven Auseinandersetzung mit Themen wie Fake News oder Extremismus im Netz motivieren können.

Im Zweifel braucht es aber gar keine dezidierten „Lernspiele“, um aus und mit Games zu lernen. Auch herkömmliche „Unterhaltungsspiele“ bieten ähnlich wie Literatur oder Film viele Anknüpfungspunkte, über die sich insbesondere junge Menschen für Themen begeistern lassen, mit denen sie im ersten Moment vielleicht eher fremdeln. So kann die kritische Auseinandersetzung mit einem spielbaren Spionage-Thriller wie „Metal Gear Solid 2“ wertvoll für das Schulen von Medienkompetenz und digitaler Mündigkeit sein. Gerade weil uns engmaschige Verschwörungplots mit einfachen Kausalketten als Fiktion so faszinieren, sollten wir überall da, wo uns solche Erzählungen als vermeintliche Realität präsentiert werden, besonders skeptisch sein. Denn die Realität folgt weder erzählerischen Konventionen noch den festgeschriebenen Regeln eines Game Masters.

Medienpädagogik und digitale Infrastruktur

Natürlich können aus Schüler:innen keine digital-mündigen Bürger:innen werden, wenn es an pädagogischen Fachkräften fehlt, die sie darauf vorbereiten. In einer Pisa-Sonderauswertung der OECD aus dem Jahr 2020 landet Deutschland bei der digitalen Lehrer:innenausbildung auf Platz 76 von 78.⁶ Die Ergebnisse gehen auf Umfragen über entsprechende Fortbildungsmöglichkeiten an den Schulen zurück. Natürlich kann man diesen Umstand nicht den Lehrkräften in Deutschland ankreiden, ganz im Gegenteil: Es gibt bereits vielerorts individuell engagierte Lehrende, die mit viel Elan digitale Medien inklusive Games in den Unterricht einbringen. Woran es mangelt, sind systematische digitale Ansätze zur Unterrichtsgestaltung sowie entsprechende Fortbildungsangebote für Lehrkräfte.

Mit der Initiative „Games machen Schule“ möchte die Stiftung Digitale Spielkultur aus diesem Grund prüfen, wie digitale Spiele im Unterricht eingesetzt werden können. In Berlin befindet sich im Rahmen der Initiative ein von der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie gefördertes Modellprojekt in Vorbereitung, das neben dem Einsatz von Games im Schulunterricht auch erforschen möchte, welche Qualifikationen Lehrkräfte benötigen und wie sie fortgebildet werden können.

Neben den Voraussetzungen bei den Lehrkräften ist für die erfolgreiche Vermittlung von Medienkompetenz mit Games auch die digitale Infrastruktur an den Schulen entscheidend. Für eine bessere Ausstattung sorgt seit 2019 der DigitalPakt Schule des Bundes – zumindest in der Theorie. Denn

⁶ Ikeda, M. (2020): Were schools equipped to teach – and were students ready to learn – remotely? PISA in Focus, No. 108. OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/4bcd7938-en>

aufgrund komplizierter Antragsverfahren und fehlender IT-Fachkräfte an den Schulen waren es Ende 2020 nur knapp 500 Millionen von den zugesagten 6 Milliarden Euro, die als Fördergelder ausgezahlt wurden.⁷ Die Schulen, die digital gut ausgestattet und auf dem neuesten Stand sind, verdanken dies aktuell ebenfalls oft einzelnen engagierten digitalaffinen Lehrkräften.

Potenziale digitaler Spiele aktivieren

Games sind keine magischen Werkzeuge, die ohne aktives Zutun unsere Probleme lösen können. Aber sie sind mehr als bloße Unterhaltungsmaschinen. Wie andere Massenmedien auch sind sie in erster Linie ein Produkt. Aber eben ein Produkt, das künstlerischen oder edukativen Wert haben kann. Ob wir mit und aus ihnen lernen können, hängt vor allem von den Rahmenbedingungen ab, die wir für sie und andere digitale Medien im Schul- und Bildungswesen schaffen. Wichtig ist, dass wir ihre Rolle als Diskursgeber und Projektionsfläche für viele Millionen Menschen in Deutschland ernst nehmen.

⁷ Vgl. <https://www.tagesschau.de/inland/gesellschaft/digitalisierung-schulen-105.html> [Stand 11.08.2021]

Hauptstory – Akt I: Die politische Dimension von Videospiele

Wie politisch sind Videospiele?

Mick Prinz

Wenn über Politik und Videospiele gesprochen wird, sind es meist Titel wie das dystopische „Wolfenstein – The New Order“ oder das postapokalyptische „The Last of Us“, die exemplarisch für eine politische Videospiegelgeschichte genannt werden. Während im 2014 veröffentlichten „Wolfenstein“ Spieler:innen als Teil einer diversen Widerstandsgruppe in einem fiktiven Szenario auf Nazi-Jagd gehen, stellt „The Last of Us“ das Überleben gesellschaftlicher Gruppen in einer von einem parasitären Pilz heimgesuchten Zukunft in den Mittelpunkt. Kaum jemand würde mit Blick auf diese Spiele infrage stellen, dass wir es hier mit politischen Werken zu tun haben.

Die Mär vom unpolitischen Spiel

Es gibt sie aber nach wie vor: Spieleentwickler:innen, die versuchen, ihre Produkte als reinen Eskapismus, als bloßes Unterhaltungsmedium zu präsentieren. Die Idee dahinter ist, dass ihre Videospiele einer möglichst breiten Zielgruppe zugänglich gemacht werden sollen – ohne potenzielle Käufer:innen mit einer anderen politischen Haltung zu verprellen. Bezüge zu real existierenden Konflikten werden als zufällig bezeichnet. Kommentare in Spielen seien keine politischen Statements, sondern reine Fiktion – so einige Entwickler:innen. Das wirkt besonders bizarr, wenn Videospiele Themen wie Apartheid, Rassismus oder soziale Segregation in ihren Haupt- und Nebengeschichten behandeln. Das ist z.B. im Spiel „Detroit: Become Human“ der Fall, in dem neben Martin Luther King-Zitaten auch die Analogien von Rassismus und Unterdrückung thematisiert werden. Einer der Köpfe hinter dem Spiel, David Cage, erklärt in einem Interview, dass er mit dem Spiel „keine Botschaft an die Menschheit“ richten wolle. Ähnliche Formulierungen über wertfreie und apolitische Videospiele lassen sich zu vielen anderen Games wie „The Division“ oder „Deus Ex: Mankind Divided“ entdecken. Dieser aufgesetzte Objektivitätsanspruch und die Aussage „es ist ja nur ein Spiel“ werden nicht nur von einigen Entwicklerstudios getroffen. Sie wird auch von den Spielenden angebracht. Vor allem Verfechter:innen von Misogynie in der Gamergate-Kontroverse⁸ greifen diese Argumentation auf. Sie fantasieren, dass ein angeblich linker, progressiver und korrupter Spielejournalismus Videospiele in ein politisches Korsett presse und „richtige Gamer“ dazu zwingt, sich mit politischen Themen zu beschäftigen.

⁸ Die Gamergate-Kontroverse bezeichnet eine Online-Hasskampagne, die sich seit 2014 vor allem gegen Spieleentwicklerinnen und Videospiele-Journalistinnen richtet.

Kurswechsel bei großen Studios: Games sind politisch!

Jedoch ist nach und nach ein Paradigmenwechsel erkennbar. Während viele kleinere Studios und vor allem Indie-Entwickler:innen schon seit Jahren formulieren, dass in Spielen transportierte Weltbilder nie wertfrei oder



Cover des Spiels „The Division 2“:
Publisher Ubisoft negiert die politische
Komponente des Titels.

© Ubisoft

gar apolitisch sein können, äußert sich auch der Publisher Ubisoft im Sommer 2021 erstmals in eine ähnliche Richtung. Lange behauptete das Studio, ihre Spiele seien unpolitisch, wie z.B. „Far Cry 5“, bei dem der Kampf gegen rechtsextreme Prepper-Milizen im Vordergrund steht, oder „The Division 2“, dessen Spielecover ein brennendes Kapitol und bewaffnete Milizen abbildet. Dafür wurde der Publisher vielfach kritisiert.

Beim sechsten Ableger der „Far Cry“-Reihe wich Ubisoft von der apologetischen Argumentation des unpolitischen Spiels ab. Nach ersten Versuchen, auch „Far Cry 6“, bei dem Spieler:innen in die Rolle von Guerillakämpfer:innen auf einer von Kuba inspirierten Karibik-Insel schlüpfen, als unpolitisch zu bezeichnen, korrigierte der Narrative Director des Spiels diese Haltung. „Unsere Geschichte ist politisch“, heißt es im Ubisoft-Blog. Es gehe im Spiel um Bedingungen, die zur Verbreitung des Faschismus führen. Es gehe um Zwangsarbeit, die Rechte von LGBTQI+ und um die Bedeutung von fairen und freien Wahlen. Auch wenn dieses Eingeständnis der Existenz von politischen Narrativen in ihren Videospiele längst überfällig erscheint, versucht Ubisoft trotz dieser Äußerung den Schein von Neutralität zu wahren. „Far Cry 6“ enthalte keine „vereinfachte, binäre politi-

sche Aussage spezifisch über die aktuelle Situation auf Kuba“. Man wolle viel eher versuchen, die Revolution der Moderne in ihrer Komplexität und aus verschiedenen Perspektiven abzubilden, heißt es schön verkläusliert in dem Blog-Post.⁹

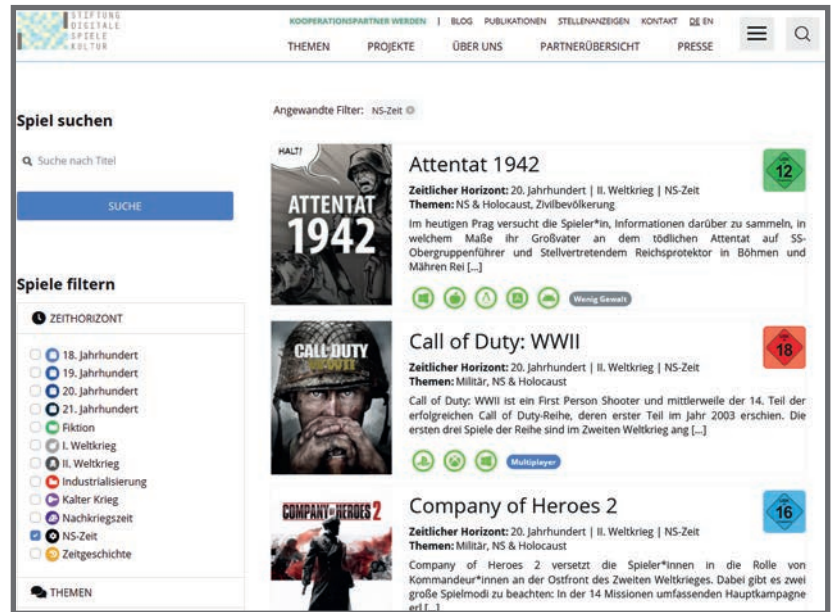
Der Kurswechsel macht sich aber auch abseits von großen Publishern bemerkbar. In Diskussionsrunden, auf Veranstaltungen und in Artikeln wird gegenwärtig seltener darüber debattiert, ob Videospiele denn nun ein politisches Medium seien. Vielmehr steht die Frage im Vordergrund, wie politisch sie letzten Endes sind und ob es eher die Kerngeschichte, die Art der Repräsentation unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen oder doch eher der Produktionsprozess ist, der Videospiele zu dem werden lässt, was sie sind: ein politisches Medium.

⁹ <https://www.computerbase.de/2021-06/ubisoft-far-cry-6-ist-doch-ein-politisches-spiel>, <https://news.ubisoft.com/en-us/article/jzZzBMLk8k4XAWgNpXfju/the-politics-of-far-cry-6>

Politische Perspektiven in Videospiele

Oben wurden bereits viele Beispiele für gamebezogene politische Darstellungsweisen aufgeführt. In Spielen wie „The Division“, „Anno 2070“ oder „Battlefield 1942“ wird durch die Anlehnung an real existierende Konflikte deutlich, welche Auswirkungen das menschliche Handeln für eine gesellschaftliche Zukunft haben kann. Gleichzeitig gibt es unzählige Spiele, die eine erinnerungspolitische Perspektive einnehmen. Die Initiative „Erinnern mit Games“ der Stiftung digitale Spielekultur initiierte mit dem „Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele“ eine Datenbank mit Spielszenarien in unterschiedlichen historischen Epochen. Die angeführten Spiele werden in der Datenbank nach ihrer erinnerungspolitischen Bedeutung und den relevanten Diskussions-schwerpunkten, wie Kolonialismus, NS und Holocaust oder Verschwörungsideologien, einsortiert. Zudem weist das umfassende Archiv auf Einsatzmöglichkeiten in der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit hin. Auch „Attentat 1942“ wird porträtiert. Hier untersuchen Spielende historische Artefakte aus der Zeit des Nationalsozialismus und sprechen mit Zeitzeug:innen über den tschechischen Widerstand und die Shoah. Ein weiteres Beispiel für ein eindeutig politisches Videospiele ist das ebenfalls angeführte „Through the Darkest of Times“, in dem sich Spielende als Teil einer Widerstandsgruppe in Berlin gegen das NS-Regime zur Wehr setzen.¹⁰

Es gibt unzählige weitere Beispiele, die den politischen Charakter eines Gros von Videospiele unterstreichen. Ob ein „Super Mario“, in dem das klassische „damsel in distress“-Narrativ („Jungfrau in Nöten“) bedient wird, ob ein „The Last of Us Part II“ mit seiner Darstellung von nicht binären und transgeschlechtlichen Perspektiven oder selbst ein Tetris¹¹: Jedes Videospiele ist ein politisches Kulturgut und hat die Möglichkeit, durch Erzählmuster, Darstellungsweisen oder die Wahl des Settings eine explizite Haltung zu transportieren.



Die Datenbank der Initiative „Erinnern mit Games“ der Stiftung digitale Spielekultur

¹⁰ <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/through-the-darkest-of-times-2>

¹¹ Tetris wurde von einem russischen Entwickler in der damaligen Sowjetunion kreiert. Eine politische Interpretation besagt, dass er mit Tetris die Monotonie eines kapitalistischen Büroalltags simulieren wollte.

Einordnungen bleiben zu häufig auf der Strecke

Zentral ist dabei nicht nur, dass diese Themen Erwähnung finden, sondern auch wie sie aufgegriffen und dargestellt werden. Entkräftet das Spiel gängige Stereotype, oder reproduziert es diese? Wird Rassismus im Spiel ohne Einordnung abgebildet, oder gibt es klaren Widerspruch? Werden nicht-westliche Kulturen exkludiert, oder sind sie gelungen dargestellt? Viele Videospiele scheitern daran, vorurteilsfreie Bilder zu implementieren. Ein Beispiel ist „Risen 2“ vom deutschen Entwicklerstudio Piranha Bytes. In einem Rollenspiel-Piratensetting bewegen sich Spielende durch eine raue

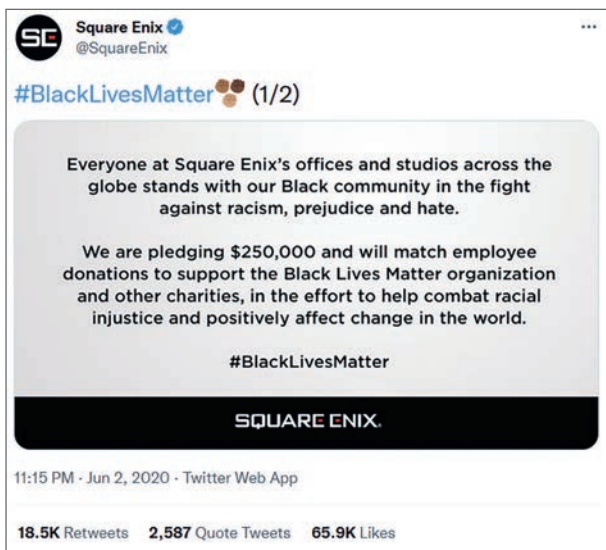
Videospielwelt, in der sich verschiedene Fraktionen gegenüberstehen. Dass „Risen 2“ dabei die Unterdrückung indigener Völker thematisiert, öffnet spannende Erzählstränge, die jedoch zu häufig in stereotypen Darstellungen enden. Das Spiel verpasst die Chance, toxische Narrative abzulehnen. So bleibt der gespielte Protagonist zu häufig stumm, wenn problematische Äußerungen über die Kolonialisierung von anderen Non-Player Characters (andere Figuren als die:der Spieler:in) verbreitet werden. Kritische Themen nicht nur aufzugreifen, sondern auch mit klarer Haltung einzuordnen, bleibt bei vielen Spielen auf der Strecke.

Nicht nur Videospiele als Medium sind politisch, sondern auch die damit zusammenhängenden Debatten um beispielsweise Entwicklungsprozesse, die Beschaffenheit von Communitys oder die Professionalisierung

des E-Sport. Um das eben genannte „The Last of Us Part II“ beispielsweise entbrannten vielfache Diskussionen, die weit darüber hinausgingen, Charakterwahl und die Entwicklung der Haupthandlung zu bewerten. Neben wenig fundierten Kommentaren bezüglich der Storyentwicklung und der Abbildung von marginalisierten Gruppen gab es auch jene Stimmen, die die Gewaltdarstellung im Spiel ablehnten. Andere Kritiker:innen verwiesen berechtigterweise auf den Fakt, dass „The Last of Us Part II“ in einer sogenannten „Crunch“-Arbeitsphase finalisiert wurde: Damit das Spiel rechtzeitig finalisiert werden konnte, wurden über Wochen und Monate unzählige Überstunden bei Entwickler:innen in Kauf genommen. Eine geläufige Praxis in der Games-Industrie, die unter Angestellten zu einer regelrechten Kultur der Angst um den Verlust des eigenen Arbeitsplatzes führt. Auch diese Konflikte rund um Arbeits- und Produktionsbedingungen verkörpern die politische Dimension von Videospiele.

Gaming-Communitys sind politische Orte

Auch die Spielenden selbst geben der Gaming-Kultur einen politischen Kontext. Einige Gamer:innen postulieren, dass Themen wie Diversität und Repräsentation marginalisierter Gruppen doch in Videospiele nichts zu suchen hätten. Sie verkennen damit, dass sie selbst eine politische Position verfolgen. Andere sind für eine inklusive Haltung. Politische Reizthemen wie




Viele Unternehmen solidarisieren sich mit der Protestbewegung Black Lives Matter.

© Square Enix auf Twitter

Black Lives Matter, toxische Unternehmenskultur in der Gaming-Industrie oder der Gaza-Konflikt werden auch in den heterogenen Gaming-Communitys diskutiert. So positionierten sich viele Spieler:innen und selbst große Publisher wie Nintendo¹² oder Square Enix¹³ solidarisch mit den Protestbewegungen rund um Black Lives Matter. Große Influencer:innen organisierten Spendenstreams für Toleranz, und auf Plattformen wie Steam, Twitch und Reddit wurde über strukturellen Rassismus und Polizeigewalt gegen nicht-weiße Menschen diskutiert. Wie in anderen Sozialen Netzwerken gab es auch hier nicht nur Beileidsbekundungen für den Tod von George Floyd und rassistuskritische Kommentare, sondern ebenfalls solche, die Diskriminierung reproduzierten und zu legitimieren versuchten. Vor allem in den zaghaft moderierten Steam-Foren dominierten zeitweise rassistische Formulierungen, Bagatellisierung rechter Gewalt und Diffamierungen gegenüber Floyd.

Politische Dimensionen anzuerkennen ist Teil notwendiger Medienkompetenz

Für Pädagog:innen und Fachkräfte aus der Bildungs- und Sozialarbeit ist es von zentraler Bedeutung, die politische Komponente von Videospielen und ihrer Nutzung durch Spielende nicht auszublenden. Denn diese bietet Chancen und konkrete Ansätze für die politische Bildungsarbeit. Das Mitdenken der politischen Elemente ist aber auch notwendig, um die Relevanz des Kulturguts Games zu erfassen. Damit können wenig differenzierte und verallgemeinernde Beschuldigungen gegen „die Gamer“ abgewehrt und positive Tendenzen in der Gaming-Kultur gestärkt werden. Die Mär vom unpolitischen Spiel wird auch heute noch von Spieleentwickler:innen, vor allem von eher rechtsaffinen Gamer:innen erzählt. Diese zu widerlegen und damit sogenannten GamerGatern und anderen toxischen Spielenden den Wind aus den Segeln zu nehmen, ist Aufgabe einer demokratischen und medienkompetenten Zivilgesellschaft.



**Bundle for Racial Justice
and Equality**

1,000+ Works / 840+ Creators / \$5,700 in Value
\$5 Minimum Donation / All Proceeds Donated

Spielepaket für den guten Zweck: Auf Itch.io wurde ein Bundle mit hunderten Spielen verkauft. Die Einnahmen (über 8 Millionen US-Dollar) gingen an Projekte gegen Menschenfeindlichkeit.

¹² Nintendo of America auf Twitter: <https://t.co/AtDyFQsmsX>

¹³ Square Enix auf Twitter: #BlackLivesMatter (1/2), <https://t.co/luAbZQWmuQ>

Repräsentation in Games

Viet Hoang

Durch Videospiele lassen sich die unterschiedlichsten Geschichten erzählen. Einige basieren auf fiktiven Szenarien, andere orientieren sich an historischen Prozessen und realen Gegebenheiten. Vielfältige Spielmechaniken ermöglichen die Umsetzung diverser Erzählungen und die Platzierung unterschiedlicher Narrative. Nicht nur die Rahmenhandlung legt fest, welche Werte und Moralvorstellungen ein Spiel verkörpert. Auch die Abbildung und Einbindung heterogener gesellschaftlicher Gruppen, die Repräsentation unterschiedlicher Geschlechtermodelle oder die Thematisierung geistiger oder körperlicher Beeinträchtigung geben Videospiele einen immersiven Charakter. Vielfältige Themen machen Spiele nicht nur authentischer. Sie ermöglichen einen leichteren Zugang zu verschiedenen Rollen

und Szenarien. Viele Produktionen blenden jedoch Themen rund um Diversität aus oder reproduzieren gar stereotype Darstellungsweisen. Dabei ist es nicht verwerflich, Themen wie Sexismus, Rassismus oder andere Formen von Menschenfeindlichkeit in Spiele zu integrieren, wenn sie eingeordnet und widerlegt werden oder die Betroffenenperspektive ausgiebig dargestellt wird.

Während einige Spiele durch problematische Darstellungen Stereotype verfestigen, bemüht sich ein Teil der Industrie, zu einer bewussteren Repräsentation verschiedener Perspektiven in ihren Neuerscheinungen beizutragen. Ein Grund dafür: Bewegungen wie Black Lives Matter oder #MeToo sind in Gaming-Communitys angekommen und fordern auch dort Veränderung.

Große Szene-Events wie die Game Developer Conference (GDC) oder das Games for Change Festival geben dem Thema Repräsentation mehr Raum, wissenschaftliche Publikationen widmen sich diversen Fragestellungen, und auch in der Entwickler:innenausbildung werden die Themen stärker behandelt. Dennoch bleibt trotz der Versuche, dem Thema Diversity mehr Gewicht zu geben, mangelnde Repräsentation von Diversität ein Problem der Games-Industrie. Immerhin sind 81 % der Entwickler:innen Weiß¹⁴, der allergrößte Teil ist zudem männlich und hat wenig Erfahrungen mit struktureller Diskriminierung. Eine Entwicklung, die sich letztlich in vielen Videospiegelgeschichten wiederfinden lässt.¹⁵



Screenshot aus dem Spiel "The Last of Us Part II".

© Naughty Dog

14 Mit Weiß ist nicht unbedingt die Schattierung der Haut eines Menschen gemeint, sondern die Positionierung und soziale Zuschreibung als weiß in einer rassistisch strukturierten Gesellschaft.

15 IGDA: Developer Satisfaction Survey (2019).

Representation matters – Der Ruf nach mehr Diversität

Die Darstellung von Charakteren in Medien formt die Wahrnehmung und den Status der repräsentierten Akteur:innen. Dies wirkt sich auf die Handlungsmacht der dargestellten Gruppen aus. Daraus folgt eine Form von gesellschaftlicher Macht oder Ohnmacht. Die Bilder in den Medien formen nicht nur die gesellschaftliche Wahrnehmung, sondern auch die Selbstwahrnehmung von Gruppenzugehörigen. Eine stereotype Darstellung von Gruppen und insbesondere Minderheiten fördert Vorurteile und drängt in letzter Konsequenz Individuen in klischeebehaftete Rollen. Harwood und Anderson stellten schon 2002 fest,¹⁶ dass Prime-Time-Fernsehen den sozialen Status von Gruppen in einer Gesellschaft nicht nur spiegelt, sondern gleichermaßen formt und so zur Erhaltung eines Machtgefälles beiträgt.

Das Sichtbarmachen von diversen und nicht stereotypen Charakteren ist nicht nur eine Frage guten Storytellings. Es zeigt auch eine Anerkennung gesellschaftlicher Verantwortung für menschenrechtliche und demokratische Werte. Gleichberechtigung erfordert aktives Handeln. Wo dies ausbleibt, fördert es eine Kultur, in der in vielen Bereichen Hassrede an der Tagesordnung ist. Das kann dazu führen, dass Betroffene im Gaming sich Bewältigungsstrategien wie die Maskierung ihres Geschlechts oder die Verschleierung ihrer Identität zulegen. Vor allem weiblich gelesene Spieler:innen berichten regelmäßig davon, den Voicechat in Spielen aufgrund von sexistischen Anfeindungen der Mitspielenden zu meiden.

Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit in Videospiele

Der Begriff der Gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit (GMF) geht zurück auf die Studienreihe „Deutsche Zustände“.¹⁷ Er beschreibt einen Prozess, bei dem eine vermeintliche Zweiteilung in „Wir gegen die“ gegen meist marginalisierte Gruppen stattfindet. Der Begriff umfasst alle Anfeindungen, die rassistisch, antisemitisch, misogyn, LGBTIA+-feindlich, islamfeindlich, ableistisch etc. motiviert sind. Dabei werden der angegriffenen Person oft Eigenschaften zugeschrieben, die der ihr zugewiesenen Gruppe zugeordnet werden – so entstehen die oft generalisierenden und diskriminierenden Aussagen, die mit GMF assoziiert werden.

Obwohl der Begriff nicht unumstritten ist, bietet er sich an, um die Prozesse zu untersuchen, die Diskriminierung in Videospiele und diskriminierende Videospiele entstehen lassen. Besonders, da es sich bei Videospiele um artifizielle Kreationen handelt, lohnt sich hier ein genauerer Blick: Ein sehr bekanntes Beispiel in diesem Kontext ist die „damsel in distress“-Trope, die auf die Videospiele-Reihe „Super Mario“ zurückgeht. Die hier hilflose Prinzessin (Peach) wird durch einen Bösewicht (Bowser) entführt und durch den männlichen Helden (Mario) gerettet; ein Narrativ, das sich zum

16 Harwood, J. und Anderson, K. (2002): The Presence and Portrayal of Social Groups on Prime-Time Television. *Communication Reports*, 15(2), S. 81–97.

17 Heitmeyer, Wilhelm (2005): Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. Die theoretische Konzeption und empirische Ergebnisse aus 2002, 2003 und 2004. In: Heitmeyer, Wilhelm (Hrsg.): *Deutsche Zustände*, Folge 3, S. 13–34.

Beispiel auch in der Zelda-Reihe wiederfindet. Dieses Narrativ ist vor allem deshalb misogyn, weil es eine weiblich gelesene Person in eine Rolle setzt, die oftmals ohne eigene Intentionen agiert. Ihre einzige Funktion im Spiel ist es, die männlich gelesene Hauptfigur als heldenhaft zu etablieren. Des Weiteren werden weibliche Charaktere in Videospiele oft hypersexualisiert dargestellt, in knapper Bekleidung und mit übertrieben dargestellten Geschlechtsmerkmalen. Bekanntestes Beispiel hierfür ist Lara Croft aus der „Tomb Raider“-Reihe, aber auch viele mobile Games wie „Raid Shadow Legends“ greifen auf ähnliche Darstellungen zurück.



Screenshot aus dem Spiel „Mario Odyssey“, in welchem Mario wie so oft Prinzessin Peach retten muss. © Nintendo

So wie die Entwickler:innen-Industrie zum größten Teil männlich ist und deswegen Content für männliche Zielgruppen produziert, so ist sie auch zum größten Teil Weiß – mit demselben Effekt. Nur 10,7 % der spielbaren Charaktere in Videospiele sind BIPOCs (Black, Indigenous and People of Color). Und das, obwohl viele Spiele in den USA entwickelt werden, deren diverse Realität nicht in diesem geringen Anteil widerspiegelt wird. Dass darüber hinaus BIPOCs häufig nur in einer unterstützenden Position, als Sportler:innen oder als Antagonisten eingebracht werden, reproduziert Stereotype, wie sie auch schon aus der Filmlandschaft bekannt sind.

Strukturelle Mechanismen und Anschauungen wie diese sind dabei nur der Startpunkt eines Weges, bei dem Individuen, die sich ausschließlich in der Szene aufhalten, Narrative übernehmen und wiedergeben. Sie gipfeln in Kontroversen wie der antifeministischen GamerGate-Kontroverse und fördern toxisches Verhalten gegen Minderheiten in Spiele-Communities. Am deutlichsten werden Diskriminierungsformen in rechtsextremen Propagandaspielen und Modifikationen abgebildet.

Wo ansetzen?

Stereotype existieren nicht nur in der Darstellung von Charakteren und den damit verbundenen Erzählungen. Sie existieren ebenso in der allgemeinen Wahrnehmung von Gamer:innen; ähnlich stereotyp stellt man sich unter ihnen in der Regel primär männliche, junge und Weiße Konsumenten vor. Diese Vorstellung hat nie der Realität entsprochen. Trotzdem richtete sich die Vermarktung von Games lange Zeit hauptsächlich an eben jene Gruppe. Diese Problematik tritt in Wechselwirkung mit der Demographie in den Entwickler:innen-Studios. Das System erhält sich also selbst. Dagegen hilft nur, die eigenen Vorurteile und Beschränkungen aktiv anzugehen. Der erste Schritt dabei ist, sich der eigenen Privilegien und Stereotype bewusst zu werden, dann geht es in die Auseinandersetzung mit Positionen anderer gesellschaftlicher Gruppen, und schließlich können die eigenen Erkenntnisse angewendet und umgesetzt werden. Diversitytrainer:innen und -fortbildungen helfen nur dann, wenn die Teilnehmenden Veränderungen auch zulassen und umsetzen. Ein Team, das bewusst auf Diversität setzt und diese aktiv fördert, kann sie natürlich besser in ihren Games sichtbar machen. Die Entscheidung für Repräsentation beginnt also schon bei Stellenausschreibungen. Die Seite der Spielenden sollte ebenfalls nicht vergessen werden. Hier kann durch die Arbeit in Communitys ein Reflexionsprozess angeregt werden: durch Artikel, Workshops und Netzwerkarbeit.

Die Analyse der Zielgruppe gehört zu den Standardschritten in der Planung und vor allem der Vermarktung eines Games. Trotzdem finden sich Beispiele wie das aus der Entwicklung von „Assassin's Creed Odyssey“, während der die gesamte Story aus der Perspektive einer Protagonistin (Kassandra) geschaffen wurde. Erst kurz vor Fertigstellung wurde eine männliche Option eingeführt, da das Management die Überzeugung vertrat, Spiele mit Frauen in der Hauptrolle würden sich nicht gut verkaufen. Ein mehrfach widerlegter Irrglaube und nur ein Beispiel unter vielen.¹⁸

Gleichzeitig existieren zahlreiche positive Beispiele für die Darstellung diverser Charaktere mit finanziellem Erfolg, wie z.B. „Horizon Zero Dawn“ oder die „Life is Strange“-Reihe. Nur wenige Menschen diskriminieren bewusst. Dementsprechend bedarf es einer stärkeren Thematisierung und Förderung des selbstreflexiven und aktiven Umgangs mit struktureller, konditionierter und unterbewusster Diskriminierung. Ein notwendiger Schritt, um toxisches Verhalten einzudämmen, Betroffene von Diskriminierung zu unterstützen und letztlich für ein vielfältiges Miteinander einzustehen – in Videospielen und um sie herum.



Charakterwahl in „Assassin's Creed Odyssey“: Ursprünglich sollte es nur einen weiblichen Avatar geben, der Publisher widersprach.

© Ubisoft

Für eine lange Liste an Games mit Frauen in der Hauptrolle und Beispielen für Titel mit erfolgreicher Repräsentation siehe: [Ineeddivgames.freeforums.net/thread/57/video-game-recommendation-list#](https://ineddivgames.freeforums.net/thread/57/video-game-recommendation-list#)

¹⁸ <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>

Die rechtsalternativen Verschwörungsfantasien von „Call of Duty“

Rainer Sigl

Die erfolgreiche Shooter-Serie ist mit ihrem aktuellen Teil „Cold War“ von mal mehr, mal weniger cleverer Provokation endgültig in Revisionismus und rechtsalternatives Verschwörungsraunen abgedruffet.

„Know your history“, das ist die Tagline des im November 2020 erschienen Teils der Shooter-Blockbuster-Serie „Call of Duty“ mit dem Untertitel „Black Ops: Cold War“. Zum insgesamt 17. Mal verkörpern Spieler:innen des Franchise grimmige Krieger im Einsatz gegen diverse Bedrohungen des Westens. Diesmal geht es nicht, wie in den vier vorangegangenen Franchise-Ablegern mit dem Untertitel „Black Ops“, um die Welt des regulären Militärs und großer kriegerischer internationaler Konflikte, sondern um die Halbwelt von Spionage, paramilitärischen Verbänden und Geheimoperationen. „History“, das bedeutet hier: die mehr oder weniger versteckte Zeitgeschichte des titelgebenden Kalten Krieges. In den einführenden Videosequenzen reihen sich historische Filmdokumente aneinander, reale Bilder sowjetischer Paraden, Straßenszenen, Presseaufnahmen, Bilder des sowjetischen Generalsekretärs Breschnew, von Bürgerrechtsprotesten in den USA, verwaschene Originalaufnahmen von Fidel Castro und militärischen Paraden und Einsätzen. Schon die ersten Einsatzbesprechungen, die ersten Szenen verankern das Geschehen durch diese Originalbilder und zahllose beeindruckende szenische Details in der Zeitgeschichte, 40 Jahre vor der Gegenwart. Der verlorene Vietnamkrieg als andauerndes Trauma der handelnden Personen kommt zur Sprache und ein weiteres US-Debakel: das historische Geiseldrama in der US-Botschaft in der iranischen Hauptstadt Teheran, dessen Ende am 20. Januar 1981 wenige Tage nach den ersten Szenen des Spiels liegt. Zwei daran Beteiligte gilt es, als allererste Mission in „Cold War“, in Amsterdam aufzuspüren und zu verhören. Ihre Befragung ergibt historisch Erstaunliches: Die Sowjets stecken dahinter.

Abbiegen zu den alternativen historischen Fakten ...

„Know your history“: In der Realität gab es keine sowjetische Beteiligung an der dramatischen Situation in der US-Botschaft in Teheran. In der Realität waren auch die Verantwortlichen für das im Reihenvorgänger „Modern Warfare 2019“ erwähnte Kriegsverbrechen am berühmten „Highway of Death“¹⁹ nicht russische, sondern US-Streitkräfte. „Call of Duty“ verkörpert derart platten Geschichtsrevisionismus, dass es in einem der größten Hochglanzprodukte des global umsatzstärksten Entertainmentmediums auch Zyniker noch überraschen sollte.

¹⁹ <https://www.polygon.com/2019/10/30/20938550/call-of-duty-modern-warfare-highway-of-death-controversy>

USA gut, Russland böse – für einen Blockbuster so weit, so erwartbar. Doch die die gesamte Handlung von „Cold War“ durchziehende große sowjetische Verschwörung ist als narratives Grundgerüst so bestimmend, dass dafür schon in der Bewerbung des Spiels großzügig die Grenzen zwischen historischer Realität und in realen rechtsextremen Zirkeln populären Verschwörungstheorien verwischt wurden. Bereits der erste Trailer zum Spiel,²⁰ veröffentlicht im August 2020, sorgte für Irritation. In einem dort gezeigten historischen Interview aus dem Jahr 1984 beschreibt der KGB-Überläufer Yuri Bezmenov angebliche sowjetische Strategien zur Destabilisierung westlicher Gesellschaften. Diese gesteuerte „Demoralisierung“ erfolge nicht durch militärische oder geheimdienstliche direkte Intervention, sondern durch Unterwanderung und Radikalisierung der Zivilgesellschaft – bebildert durch historische Aufnahmen von Bürgerrechtsbewegungen und Friedensprotesten.

„Know your history“: Das Interview mit Bezmenov ist historisch, doch sein von Trailer und Spiel verschwiegener Kontext ebenso. Die Aufnahmen stammen von G. Edward Griffin, einem US-amerikanischen Autor und Journalisten, der als wichtiger Verbreiter rechtsalternativer Verschwörungsmythen gilt und Mitglied und Funktionär der rechtsradikalen John Birch Society ist. Bezmonovs im Trailer gezeigte Behauptungen sind die Grundlage vieler Verschwörungstheorien, die von heutigen rechtsextremen Kreisen gepflegt werden.

... zur rechtsextremen Verschwörungstheorie

Die Unterwanderung der Gesellschaft durch „Kulturmarxisten“, die an relevanten Schlüsselpositionen in Gesellschaft und Medien am Untergang der westlichen Ordnung arbeiten, ist als mächtiges Narrativ bei so gut wie allen rechten Verschwörungsideolog:innen lebendig; nicht zuletzt stellte es einen der Hauptbeweggründe für die Tat des rechtsextremen Massenmörders A. Breivik dar.

Der Applaus für das fragwürdige Spiel mit dem rechtsalternativen Verschwörungstraum kam von erwartbarer Seite. Der zuerst von der Branchenseite Kotaku kritisierte Konnex zwischen dem Marketing von „Cold War“ und rechter Verschwörungstheorie²¹ fällt in der nicht zuletzt auch in Spielerkreisen nach GamerGate groß gewordenen Alt-Right-Bubble auf fruchtbaren Boden. Deren prominente Fürsprecher wie Carl Benjamin, besser bekannt als GamerGate-YouTube-Ikone „Sargon of Akkad“ und inzwischen kurzzeitig zum Lokalkandidaten der Rechtsaußen-Brexitpartei UKIP mutiert, begrüßten, dass Bezmenovs Aussagen nun „im Mainstream“ angekommen wären.²² In den Kommentaren wird applaudiert.

20 https://www.youtube.com/watch?v=p-Pi_5n3wQ

21 <https://kotaku.com/call-of-duty-trailer-recklessly-promotes-far-right-cons-1844869021>

22 <https://www.youtube.com/watch?v=tWEmvQmndI8>

Was ist real?

Natürlich ist die Mischung von Realität und Fiktion an sich nichts Besonderes. Problematisch ist es, wenn für coole Spionage-Atmosphäre als Dekoration ausgerechnet auf rechtsextreme Verschwörungsmotive zurückgegriffen wird, die kommentarlos und ohne weitere Einordnung als historische Dokumente gleichberechtigt neben andere Archivaufnahmen gestellt werden. Zum Launch des Spiels im November 2020 legte das Activision-Marketing noch nach: Mit breit in die Medien getragenen Interview-Gelegenheiten mit der realen Ex-KGB-Agentin Elena Vavilova, die über ihre eigenen Geheimdienst Erfahrungen und den „Realismus“ des Blockbuster-Shooters spricht, wird die Grenze zwischen historischer Realität und Verschwörungsmythos weiter eingerissen.

Man erinnert sich daran, dass schon bei „Black Ops 2“ der Ex-Militär und rechte Hardliner Oliver North als Berater engagiert wurde. „Inspired by actual events“, die Verwendung von Originaldokumenten, Interviews mit echten Spionen, „Easter Eggs“²³, die zu realen CIA-Datenbanken²⁴ führen, Agenten und Doppelagenten, die reale Verschwörung um das CIA-Gehirnwäscheprogramm MK-Ultra neben fiktiven Verschwörungserzählungen: „Cold War“ gefällt sich im angenehm gruseligen Dunkel des Verschwörungsrauens und findet nichts dabei.

Wem kann man überhaupt trauen, wenn schon die Hauptfiguren der Reihe selbst sich wiederholt als kompromittiert herausstellen? Wenn historische Ereignisse und die Zerstörung halb Europas durch Neutronenbomben gleichberechtigt nebeneinander bestehen? Was ist real, was nur Teil einer Fiktion, die immerhin auch schon einmal, im Teil 3 der Serie, in eine Hightech-Zukunft entführt hat? Ist ja nur ein Spiel!

War nur Spaß! Oder doch nicht?

Immer, wenn Videospiele, insbesondere große, inhaltlich kritisiert werden, folgt diese reflexhafte Universalverteidigung: „Es ist nur ein Spiel“. Das ist eine billige und substanzlose Ausrede, die zumindest auf der größten Entertainmentbühne der Welt, in einem der größten, von Millionen konsumierten Blockbuster-Produkte nicht mehr gelten sollte.²⁵

Ja, was nun: Spiel – oder doch „know your history“? Entertainment – oder Realismus? Ernst gemeint – oder nur Spaß? Warum bemüht man sich so umfassend und in zahllosen Details im Spiel und im Marketing um den Anschein von „Realismus“, wenn dieser Realitätsgehalt dann bei der ersten Kritik an den Aussagen, die sich daraus ergeben, schlicht abgestritten wird? Wieso wird jeder Verweis auf politisch tendenziöse Inhalte damit

23 Als „Easter Egg“ (Osterei) wird eine von Entwickler:innen versteckte Überraschung bezeichnet.

24 <https://www.eurogamer.net/articles/2020-10-24-call-of-duty-black-ops-cold-war-fan-discovers-a-cool-cia-easter-egg-hidden-in-the-menu-screen>

25 <https://www.derstandard.at/story/2000054381783/es-ist-nur-ein-spiel-eine-ausrede-die-nicht-gilt>

abgewehrt, dass man überhaupt keine politische Aussage treffe?²⁶ Ja, wieso nicht einfach dazu stehen, dass man hier Popcorn-Entertainment auch für ein international rechtslastiges Mainstream-Publikum produziert, das mit diesen Aussagen kein Problem hat?

Die Frage ist rhetorisch: Den tatsächlichen Verschwörungsbekehrern dient das Schillern zwischen Ironie und Ernst, zwischen Spaß und Dog Whistle seit jeher als effektive Rekrutierungsstrategie.²⁷ Den Machern des größten Military-Shooters des Planeten, der angeblich nur aus ästhetisch-narrativen Gründen mit diesen Motiven liebäugelt, geht es hingegen nur ums Geld.

Ist das überhaupt ein Problem? Jein

Im Prinzip wäre natürlich an Entertainment, das ein wie auch immer geartetes politisches Weltbild und sogar Verschwörungsideologien aus egal welchen Gründen unterstützt, nichts auszusetzen, egal wie man zu dessen Inhalten stehen mag. Das Actionkino der Achtzigerjahre bis heute, von „Top Gun“ abwärts, lässt sich ideologisch ebenso eindeutig einordnen wie etwa das Gesamtwerk des Thriller-Kultautors Tom Clancy.

Natürlich rekrutiert sich das Publikum der „Call of Duty“-Reihe auch aus Menschen, die an Verschwörungsideologien glauben, die Unterwanderung der westlichen Gesellschaften durch dunkle Mächte für denkbar halten und die Grundaussage jedes Militainment akzeptieren, die Männer in den Schützengräben seien die einzigen, die die Wahrheit kennen. Nicht nur in den USA, dem Hauptmarkt für große Militainment-Blockbuster, und nicht erst seit dem Trumpismus ist diese Weltsicht mehrheitsfähig. Ganz geheuer dürfte Activision das Liebäugeln mit der Szene dennoch nicht sein, sonst hätte man sich nicht auf beinahe komische Art und Weise bemüht, dementsprechend vorbelastete Symbole aus den Spielen der Reihe zu entfernen.²⁸

Für all jene, die es bei genauerer Überlegung doch nicht so sehen wollen, dient der Verweis darauf, dass alles hier nur Spaß wäre, als ausreichendes Argument für den Kauf. „Plausible deniability“, glaubhafte Abstreitbarkeit, nennt man das wohl. Und immerhin: Viele der Fans der „Call of Duty“-Reihe lassen den Singleplayer-Teil und damit die Kampagne von vornherein links liegen. Die Hauptattraktion ist für sie der Multiplayer-Teil, der völlig ohne narrative Verankerung auskommt, und auch in der Singleplayer-Kampagne geht es, wie eine Rezension festhält,²⁹ „nicht darum, gewaltsame Auseinandersetzungen abschreckend darzustellen oder historisch akkurat zu sein, sondern in erster Linie darum, ein Feuerwerk zu inszenieren“. Als Erklärung, warum dieses „Feuerwerk“ exakt so gestaltet ist, taugt dieser Befund jedoch nicht. Ja, das ist alles Fiktion, nicht

26 <https://www.pcgamer.com/infinity-ward-says-modern-warfare-isnt-political>

27 <https://www.theguardian.com/technology/2017/may/23/alt-right-online-humor-as-a-weapon-facism>

28 <https://www.derstandard.at/story/2000118599405/symbol-der-rechtsextremen-ok-handgeste-aus-call-of-duty-warzone>

29 <https://www.derstandard.at/story/2000121798021/knapp-vorbeigeschossen-call-of-duty-black-ops-cold-war-im>

Dokumentation; ja, das ist alles nur optionale narrative Hintergrund-Deko für ein Reaktionsspiel, in dem man ganz ohne Herumgerede einfach Spaß haben kann.

Aber: Es ist bewusst reaktionäre Fiktion, die reale Verschwörungserzählungen der rechten und rechtsextremen Szene unkritisch und ohne Einordnung wiederholt; es ist Hintergrund-Deko, die mit Absicht und großem gestalterischen Aufwand einer realen Erzählung von Rechtsextremen die vermutlich größte Pop-Bühne aller Zeiten bietet – und sich zugleich redlich bemüht, Grenzen zwischen dieser Erzählung und der Realität nach Möglichkeit zu verwischen.

Dass es in dieser Welt keine „Guten“ und „Bösen“ gibt, ist dabei nicht nur nebensächlich, sondern im Gegenteil ein Feigenblatt, das von einem Faktum ablenkt: „Call of Duty: Black Ops Cold War“ betreibt, ob aus Überzeugung oder nicht, die Normalisierung und Verbreitung rechtsalternativer Verschwörungspropaganda in einem der größten Franchise der gegenwärtigen Popkultur. Es wäre an der Zeit, diese Tatsache nüchtern zur Kenntnis zu nehmen.

Gespielte Desinformation: Verschwörungen in Videogames aufklären

Mick Prinz

Games, ihre Communitys und die damit verbundenen Erzählungen greifen auf vielfältige Settings und Narrationen zurück. Häufig werden dabei auch verschwörungsideologische Aspekte aufgegriffen und in Haupt- oder Nebenhandlungen oder auch in das Charakterdesign implementiert. Bösewichte, hinter denen sich eine im Geheimen operierende Macht verbirgt, wie in „Resident Evil“; Jahrhunderte alte Konflikte, die bis in die Gegenwart hineingetragen werden, wie in der „Assassin’s Creed“-Reihe; oder eine Erzählerstimme, die die Spielrealität manipuliert wie in „The Stanley Parable“ – viele Videospiele beinhalten solche multidimensionalen Mythen und konspirativen Narrative, liefern jedoch zu häufig eindimensionale Antworten: Ursache allen Übels ist ein wie auch immer manifestiertes Böses. Nur der Endgegner, eine abstrakte Macht, muss besiegt und in seine Schranken verwiesen werden. Eine einfache Antwort auf komplexe Probleme. In den seltensten Fällen wird die Schuld bei gesellschaftspolitischen Machtverhältnissen und bestehenden Ungleichheiten gesucht. Damit bleiben viele Videospiele in klassischen „Freund/Feind“- bzw. „Gut/Böse“-Schemata und verpassen die Chance, Unsicherheiten aushalten. So auch beim Spiel „Deus Ex“, in dem ein tödlicher Virus von einer geheimen Organisation verbreitet wird und das Gegenmittel nur einer ominösen gesellschaftlichen Elite zugänglich ist. Trotz dramaturgischer innerer Zerrüttung des Protagonisten sind die Feindbilder der Geschichte klar und lassen die Spielenden mit ausgedünnten Erklärungen zurück.

Gleichzeitig gibt es eben aber auch jene Videospiele, die vielschichtige Erzählweisen und unterschiedliche Metaebenen einbringen und so Grautöne zulassen. Das gelingt vor allem, wenn Perspektivwechsel einsetzen und Spielende bereits Erlebtes plötzlich aus einem anderen Blickwinkel betrachten (müssen), wie im zweiten Teil der Spielreihe „Golden Sun“.

Neben den großen Videospiegelblockbustern gibt es auch viele gelungene „Indie Games“, also Spiele von kleineren Publishern, die frische Ideen in den Spiele-Alltag einbringen. Viele dieser Titel achten stärker auf Diversität und Repräsentation, als dies bei größeren Titeln der Fall ist. Auch immer mehr Serious Games (also Videospiele, die nicht allein der Unterhaltung dienen und spielerisch Wissen vermitteln) entstehen und trainieren einen kritischen Umgang mit Verschwörungsideologien:

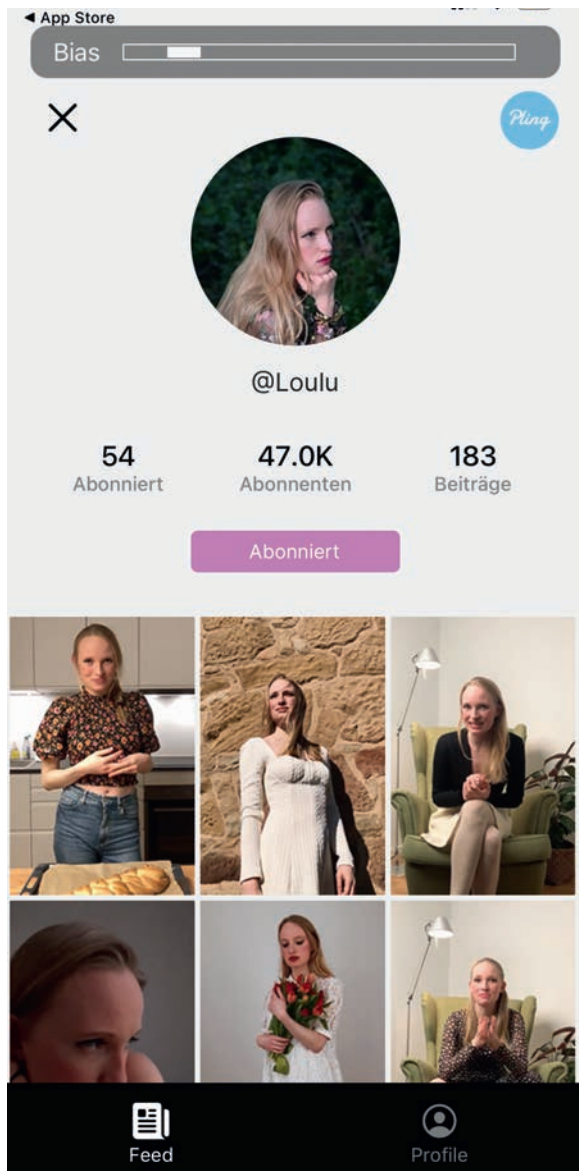
4 Beispiele



Screenshot aus dem Spiel „Firewatch“. Die globale Verschwörung bleibt hier aus.

© Campo Santo

Firewatch: Im Indie-Game „Firewatch“ des amerikanischen Entwicklungsstudios Campo Santo übernehmen Spielende die Rolle des Feuerwächters Henry. Auch wenn alles auf eine große Verschwörung hindeutet, (– Spoiler –) bleibt diese aus. Keine im Geheimen operierende Elite, die bekämpft werden muss, keine obskuren Mächte, die besiegt werden müssen. Henry geht lediglich seinem Vorgänger und schaurigen Alltagssituationen auf den Leim. Das Spiel greift damit das Thema „Verschwörungen“ auf, ohne auf gängige Klischees zurückzugreifen.



Loulu: Die App „Loulu“ von Onlinetheater.live ist ein Indie-Game, in dem spielend über Strategien von rechtsextremen Influencer:innen in Sozialen Netzwerken aufgeklärt wird. Das Spiel vermittelt, wie rechte Shitstorms funktionieren und Desinformation unter anderem durch Algorithmen noch leichter verbreitet wird.

Die App „Loulu“ zeigt, wie rechtsextreme Influencer:innen im Netz agieren.

© Onlinetheater.live

Wiebkes wirre Welt: In diesem Mix aus Film und Spiel bewegen sich User:innen als Agent:innen einer geheimen Organisation durch Wiebkes Zimmer, mit dem Ziel, sie immer weiter zu radikalisieren. Im Laufe dieses Auftrags können Spielende viel über bekannte Verschwörungserzählungen erfahren und ihre Wirkung miterleben. Bedingt durch die Perspektivenwahl ist das Spiel sehr konfrontativ und bedarf einer starken Reflexionsfähigkeit der Spieler:innen.



„Wiebkes wirre Welt“ berichtet über Verschwörungsmmythen. © Kubikfoto GmbH

Jessika: (Inhaltswarnung: Suizid) Ziel dieses Full-Motion Games ist es herauszufinden, warum Jessika Suizid begangen hat. Spielende bekommen als Teil ihres neuen Jobs Zugriff auf Jessikas Festplatte und können in diesem gespielten Krimi Jessikas Radikalisierung in die extreme Rechte auf den Grund gehen. Dabei werden sie auch mit verschwörungsideologischen Narrativen konfrontiert.



In „Jessika“ werden verschwörungsideologische Narrative thematisiert.

© Tritrie Games

Toxische Spielestudios

Piotr Franz und Mick Prinz

Eindeutig rechtsextreme Publisher und Entwicklerstudios konnten sich bisher nur selten in der Games-Industrie etablieren. Jedoch versucht die extreme Rechte, auch in dieser Branche mehr und mehr Fuß zu fassen. Im Folgenden werden vor allem zwei dieser Entwicklerstudios (anlassbezogen verzichten wir hier bewusst auf das Gendern) genauer betrachtet. Die Studios Destructive Creations und Kvtgames sind in der extremen Rechten verankert. Neben diesen eindeutig rechtsgerichteten Studios gibt es auch bei etablierten Publishern diskriminierende und ausgrenzende Dynamiken, auf die eingangs hingewiesen wird.

Diskriminierung und „Kumpel-Kultur“ bei etablierten Studios

Die Games-Industrie ist nach wie vor eine exklusive Branche. Laut einer Studie der International Game Developers Association (IGDA)³⁰ fehlt es der Gaming-Industrie an Diversität: So werden 61 % der Entwickler:innen als männlich gelesen, 30 % dagegen verstehen sich als weiblich. Lediglich 8 % geben an, nicht-binär zu sein, während 1 % keine Angaben macht. Auch abseits der Geschlechterverteilung herrscht bezüglich der ethnischen Zugehörigkeit größtenteils Homogenität. 75 % der Branche sind Weiß³¹, sodass marginalisierte Gruppen wenig Einfluss auf die Spieleentwicklung haben. Ein Resultat ist eine weit verbreitete stereotype Darstellung von diskriminierungs-betroffenen Personen in Videospielen. Aber auch abseits von Spielgeschichten begünstigt mangelnde Repräsentation toxische Unternehmenskultur. Vor allem die Branchenriesen Activision Blizzard, Riot Games und Ubisoft haben hier jüngst für Negativschlagzeilen gesorgt. Dabei haben vor allem hochrangige Mitarbeiter ihre Machtpositionen ausgenutzt, Kolleg:innen sexuell belästigt und strukturelle Diskriminierung begünstigt. Im Fall von Activision Blizzard wurden interne Beschwerden von weiblichen Kolleginnen ignoriert, und laut einer Klage der kalifornischen Behörde Department of Fair Employment and Housing (DFEH)³² wurden nicht männliche Mitarbeiter:innen systematisch benachteiligt. Laut der Anklageschrift delegierten männliche Kollegen ihre Pflichten an schlechter bezahlte Kolleginnen, um selbst in der Arbeitszeit Videospiele zu spielen. In anderen Fällen ist in der Anklage von betrunkenen männlichen Mitarbeitern, Vergewaltigungswitzen und sexuellen Übergriffen gegenüber Frauen die Rede oder von einer versteckten Kamera auf der Damentoilette. Trauriger Tiefpunkt der anhaltenden „Kumpel-Kultur“ und der Misogynie im Unternehmen: der Selbstmord einer Angestellten auf einer Betriebsreise, nachdem sie von männlichen Mitarbeitern diskriminiert wurde.

30 Jahresreport 2021 der International Game Developers Association: IGDA-DSS-2021_Summary-Report_2021.pdf (igda-website.s3.us-east-2.amazonaws.com)

31 Mit Weiß ist nicht unbedingt die Schattierung der Haut eines Menschen gemeint, sondern die Positionierung und soziale Zuschreibung als weiß in einer rassistisch strukturierten Gesellschaft.

32 Klage des Department of Fair Employment and Housing gegen Activision Blizzard 2021: YJw (aboutblaw.com)

In den Jahren 2020 und 2021 verging kaum ein Monat, in dem nicht ein weiterer Sexismus-Skandal die Liste der toxischen Unternehmen in der Gaming-Industrie erweiterte. Während in vielen Fällen eine unmittelbare Konsequenz zu sein scheint, einige der führenden Managerpositionen auszutauschen, sind strukturelle Verbesserungen kaum zu erkennen. Hier liegt es neben den Unternehmen und dem Games-Journalismus auch an den Konsument:innen, Diskriminierung zu thematisieren und Unternehmen und ihre Produkte nicht losgelöst voneinander zu betrachten. Das Videospieldmagazin Gamestar beispielsweise hat neben zahlreichen Videos zum Thema entschieden, ebenfalls über Neuerscheinungen des Studios zu berichten und diese auch zu testen – jedoch nicht ohne auf die toxische Unternehmenskultur zu verweisen.³³

Zwischen Gegenkultur und Mobilisierung: Rechte Studios

Es gibt jedoch noch weitere Studios, die nicht nur exemplarisch für eine diskriminierende Firmenstruktur stehen, sondern die als solche auch demokratiefeindliche Elemente aufweisen und in ihren Spielen rassistische Narrative verpacken. Eines dieser Studios ist der Spieleentwickler Destructive Creations aus Polen. Zunächst bekannt für explizite Gewaltdarstellungen („Hatred“, 2015) und offenkundig rassistische Spielideen („IS-Defense“, 2016), feiert das Studio in jüngerer Zeit dank eines Strategie- und PR-Wechsels auch international Erfolge: Denn seitdem rechte Denkfiguren primär codiert verbaut werden („Ancestors Legacy“, 2018; „War Mongrels“, 2021), hat Destructive Creations einen großen Schritt Richtung Mainstream getan. Anders als das zweite Fallbeispiel: Kvltgames aus Deutschland. Mit bislang nur einer Produktion – einem eher anspruchslosen 2D-Jump & Run („Heimat Defender“, 2020) – rangiert das maßgeblich von Akteuren der rechtsextremen Identitären Bewegung geleitete Projekt weit entfernt vom selbsterklärten Ziel einer „vollwertigen patriotischen Spielefirma“.³⁴ Trotz der strategischen, spielästhetischen und kulturellen Unterschiede zwischen Destructive Creations aus Polen und Kvltgames aus Deutschland sind beide Studios in gleicher Weise einer global artikulierten, rechten Gesellschaftsvision verpflichtet: der (Wieder-)Errichtung einer vermeintlich ethnisch-kulturellen Urwüchsigkeit der (Weißen) Nation. In dieser Hinsicht spielen Games eine zunehmend wichtige Rolle bei der Verbreitung und Normalisierung demokratiegefährdender Narrationen, im Aufbau einer „Gegenkultur“ und in der Gewinnung neuer Sympathisant:innen für die Szene. Wer steckt hinter den Studios, und welche Ideen werden über ihre Games transportiert?

Fallbeispiel 1: Destructive Creations

Hinter dem polnischen Entwicklerstudio Destructive Creations stehen Mitarbeiter, deren öffentlich einsehbare Facebook-Profilen (Stand September 2021) Sympathien für die zentralen Akteure des polnischen Rechtsextremismus und Neo-Faschismus nahelegen. Bekannt wurde dies erstmals im Jahr 2014 durch Recherchen des Gaming-Magazins Polygon. Dokumentiert

³³ <https://www.gamestar.de/artikel/activision-klage-belaestigung,3371892.html>

³⁴ „Heimat Defender: Waldgang“ (Crowdfunding Trailer Deutsch). https://www.youtube.com/watch?v=Q-s_6Woj9J4

wurden Likes des CEO von Destructive Creations, Jaroslaw Zielinski, sowie seiner Mitarbeiter u.a. für die rechtsextrem-antimuslimische Organisation Liga Obrony Polski (Liga zur Verteidigung Polens) und für das neo-faschistische Obóz Narodowo Radykalny ONR (National-radikales Lager). Das im Oktober 2021 erschienene Dossier von Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e.V. und Keinen Pixel den Faschisten! dokumentiert im Detail, dass diese und weitere Mitarbeiter Gruppierungen und Personen mit einschlägig rechtsextremem Profil folgen, wie beispielsweise dem Ruch Narodowy (Nationale Bewegung). Gemäß ihrer politischen Gesinnung vermarkteten die Polen ihre ersten Spiele als gesellschaftliche Kommentare: den Amok-Simulator „Hatred“ als Absage an die „Political Correctness“,³⁵ den Turret-Survival-Shooter „IS-Defense“ als antimuslimisch-rassistische Antwort auf die Fluchtbewegungen im Jahr 2015. Mit der Selbstbezeichnung als Nationalist hat Destructive Creations-CEO Jaroslaw Zielinski daher keine Probleme:

„Einige von uns haben ziemlich rechte politische Ansichten, aber sie beruhen alle auf logischem Denken und nicht auf hasserfülltem Fanatismus. Einschließlich mir. Und ich verstehe immer noch nicht, was zum Teufel an Nationalismus falsch sein soll? Die Leute verwechseln und vermischen diesen Begriff und setzen ihn mit Nazismus, Faschismus und Chauvinismus gleich.“³⁶

Das Oberste Gericht Polens urteilte im Frühjahr 2021, dass das ONR als faschistisch bezeichnet werden darf.³⁷ Ebenso wichtig aber ist die historische Dimension. Das 1993 ins Leben gerufene ONR ist die Neuauflage einer bereits 1934 gegründeten Organisation mit gleichem Namen, gleicher Symbolik, gleichem Ziel: des sogenannten Katholischen Staats Polnischer Nation. Seinem Selbstverständnis nach war das historische ONR faschistisch: Erstrebt wurden die nationale Revolution, ein totalitärer Führerstaat, die Zwangspolonisierung von Ukrainer:innen, Belaruss:innen und Litauer:innen sowie die Ghettoisierung und Liquidation aller jüdischen Pol:innen. Mithilfe paramilitärischer Einheiten sowie kirchlicher und bisweilen staatlicher Rückendeckung übersetzte das ONR seine Ziele in Gewalt gegen Jüd:innen, Linke und Liberale, erkämpfte erfolgreich Zulassungsbeschränkungen für jüdische Pol:innen an Universitäten und Arierparagraphen in Berufsverbänden und machte so einen völkisch konnotierten Antisemitismus bereits Jahre vor der deutschen Besatzung im Jahr 1939 salonfähig. 2019 beteiligten sich schätzungsweise 250.000 Teilnehmer:innen am rechtsextremen „Marsch der Unabhängigkeit“, in den Jahren zuvor waren hier neben Mitarbeitern von Destructive Creations auch die rechtsextreme Jobbik-Partei

35 <https://www.polygon.com/2014/10/17/6994921/hatred-the-polygon-interview>

36 “Some of us have pretty right-wing political opinions, but it’s all based on logical thinking, not on hate-fueled fanaticism. Including me. And I still don’t get what in actual f*** is wrong about nationalism? People confuse and mix that term, making it equal to Nazism, fascism, and chauvinism.” <https://www.dailymail.co.uk/news/article-3547834/Violent-new-anti-jihadi-video-game-changes-Isis-flag-depict-DOG-instead-Allah-uses-smiley-face-place-Muhammed-racist-inventor-boasts-anti-Muslim.html>

37 <https://www.dailymail.co.uk/news/article-3547834/Violent-new-anti-jihadi-video-game-changes-Isis-flag-depict-DOG-instead-Allah-uses-smiley-face-place-Muhammed-racist-inventor-boasts-anti-Muslim.html>

aus Ungarn, die Nueva Fuerza aus Italien oder die rechtsextreme Identitäre Bewegung aus Deutschland zu Gast. Seit 2015 ist diese transnationale Allianz der extremen Rechten insbesondere durch ein gemeinsames Feindbildnarrativ verbunden: Migrant:innen = Islamist:innen. Der daraus abgeleitete Selbstanspruch der „Verteidigung“ überbrückt ideologische Gegensätze und schafft eine Anschlussfähigkeit an ein global gepflegtes Idealbild: die weiße Nation. Wenig verwunderlich, dass die Games von Destructive Creations mitunter eine Gesinnung transportieren, wie sie auf dem „Marsch der Unabhängigkeit“ offen skandiert wird:

„Polen wird weiß sein, oder es wird unbewohnt / Europa wird weiß sein, oder es wird unbewohnt / Sauberes Blut, klarer Verstand / Ein weißes Europa brüderlicher Nationen.“

Fallbeispiel 2: Kvltagames

Die selbsternannte „Neue Rechte“ in Deutschland wiederum übersetzt diesen historisch gewachsenen Rassismus und Antisemitismus in Wortneuschöpfungen wie „Festung Europa“ oder „Ethnopluralismus“. Auch die als gesichert rechtsextrem geltende Identitäre Bewegung hat, gemäß der Zielsetzung einer „Kulturrevolution von rechts“, den sogenannten vopolitischen Raum in den Blick genommen. Mithilfe gezielter Diskursverschiebungen in Sub- und Popkulturen wie dem Gaming soll die allgemeine Zustimmung für rechtsextreme Werte und Positionen gefördert, das Sag- und Machbare verschoben werden. Die Gründung des Studios Kvltagames und der im September 2020 publizierte Titel „Heimat Defender: Rebellion“ sprechen dafür, dass die organisierte extreme Rechte in Deutschland ein Potenzial für Videospiele als Trägermedien zur Popularisierung rechtsextremer Positionen sowie zur Rekrutierung von Sympathisant:innen erkannt hat – denn die Führungsfiguren bei Kvltagames sind zugleich Mitglieder der Identitären Bewegung. Deren noch im Dezember 2020 indiziertes Videospiele „Heimat Defender“ soll dabei erst der Startschuss für eine „patriotische Spieleentwicklung“ sein, wie es auf der Homepage von Kvltagames heißt: *„Wir wollen ein Gegengewicht zur Agenda der globalistischen Großkonzerne sein, die mit ihrer zunehmenden Ideologisierung der gesamten Unterhaltungskultur auch das Spielerlebnis durch überzogene politische Korrektheit im Namen des Zeitgeists völlig ruinieren.“*³⁸ Obwohl die Identitäre Bewegung auf der sogenannten Unvereinbarkeitsliste der AfD steht, wird Kvltagames von Teilen der AfD finanziert:

Und auch öffentlichkeitswirksam wird das Studio von Teilen der AfD unterstützt. Der Gründer des rechtsextremen „Flügels“ der AfD, Björn Höcke, lässt sich dabei nicht nur mit Merch-Tassen ablichten, sondern wirbt auf der Homepage von Kvltagames offen für deren Videospiele: „Heimat hat mächtige äußere und innere Gegner. Deswegen müssen wir Heimatverteidiger wachsam bleiben und wir



AfD-Politiker Rogar Beckamp unterstützt monatlich Kvltagames mit 500 €.

Quelle: Twitter-Post von Rogar Beckamp

38 <https://kvltagames.com>

müssen trainieren – täglich. Ich tue das mit Heimat Defender.”³⁹

Wer sind diese äußeren und inneren Gegner? In „Heimat Defender: Rebellion“ werden sie unzweideutig als bekannte Vertreter:innen aus Politik und Medien karikiert: ehemalige Bundeskanzlerin Angela Merkel, TV-Satiriker Jan Böhmermann, Fernsehmoderator Oliver Welke. In Begleitprodukten, wie beispielsweise einem Comic, wird das dahinterliegende Verschwörungsnarrativ einer antinationalen, linken, globalen Elite konkretisiert. Ein an den ehemaligen Justizminister Heiko Maas angelehnter Charakter erteilt Akteur:innen der Zivilgesellschaft mit Anreiz auf „Fördermittel“ den Auftrag, den nationalen Widerstand gegen die „totale Toleranz“ zu brechen: Im Raum stehen Satiriker Jan Böhmermann, Aktivist Philipp Ruch vom Zentrum für politische Schönheit sowie Anetta Kahane, die Vorsitzende der Amadeu Antonio Stiftung, die den als willenlosen Roboter dargestellten Soziologen und Gründungsdirektor des Instituts für Demokratie und Zivilgesellschaft, Matthias Quent, per Fördermitteln aktiviert.⁴⁰ Die recht einfalllose Gestaltung von Game und Comic breitet ihr Weltbild unmissverständlich aus: Regierung, Medien, Kunst, Zivilgesellschaft und Wissenschaft sind Instrumente einer Weltelite zur Zerstörung nationaler Kulturen und damit allesamt zwingende Referenzpunkte des „Widerstands“. Dies wird im Spiel mit vermeintlichem Augenzwinkern reproduziert – eine bewährte Strategie rechter Mobilisierung im digitalen Raum: „Alles nicht so ernst gemeint!“ Andererseits werden aber damit handfeste Feindbilder bekräftigt, die Notwendigkeit einer widerständischen Totalopposition kultiviert und ein klassischer Antisemitismus in Cyberpunk-Ästhetik verharmlost: die Verschwörungserzählung einer mächtigen Schattenregierung von „Globalisten“.

Toxische und rechtsextreme Entwickler befinden sich daher auf derselben Marschroute wie Götz Kubitschek (ein einflussreicher Akteur der „Neuen Rechten“ und in „Heimat Defender“ als „der schwarze Ritter“ spielbar), wenn er fordert: „Unser Ziel ist nicht die Beteiligung am Diskurs, sondern sein Ende als Konsensform, nicht ein Mitreden, sondern eine andere Sprache, nicht der Stehplatz im Salon, sondern die Beendigung der Party.“⁴¹ Es liegt an der Gaming-Branche, dem Videospiele-Journalismus und den Konsument:innen zu ergänzen: Unser Ziel ist euer Game Over.

39 Ausschnitt aus dem Video mit Björn Höcke. <https://altcensored.com/watch?v=sYUbj7Ar-Q>

40 https://hydra-comics.de/pdf/Rebellion_kl.pdf

41 Christian Bangel auf Twitter, 23. April 2020.

Hauptstory – Akt II: Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys

Toxische Communitys: Schädliche Verhaltensweisen und wie man ihnen begegnen kann

Benjamin Strobel

An blöde Sprüche solle man sich gewöhnen, wenn man online spielt – diesen Tipp hört man häufig. Einige Communitys haben mit Diskriminierung oder Rechtsextremismus zu kämpfen, inzwischen spricht man hier von „toxischen Communitys“. Dieser Beitrag gibt einen Überblick darüber, auf welche Weise toxisches Verhalten Communitys beeinflusst und wie man dem Problem begegnen kann.

Der Begriff der Toxizität stammt aus dem anglo-amerikanischen Sprachraum und gilt in der Sozialforschung als Dachbegriff für Verhaltensweisen, die anderen Menschen schaden, sie herabsetzen oder ausgrenzen. Dazu gehören unter anderem Beleidigungen, Mobbing und Diskriminierung. Extreme Ausschreitungen wie Doxxing⁴² und Swatting⁴³ kommen glücklicherweise selten vor, können für Betroffene aber mit dem Tod enden. Öfter trifft man auf Beschimpfungen und diskriminierende Sprache. Das kann man ausgerechnet in Gaming-Communitys immer wieder beobachten, in denen Menschen eigentlich freiwillig zusammenkommen, um gemeinsam Spiele zu spielen. Dies dokumentiert zum Beispiel das Video einer Streamerin, die ihre Spielrunden in dem Shooter „Overwatch“ dokumentiert.⁴⁴ Ein Spieler fordert sie auf, in die Küche zurückzugehen, ein anderer ruft in den Chat, dass Frauen einfach schlecht in Computerspielen seien. Solche Diskriminierungserfahrungen können unmittelbar dazu führen, dass Personen sich aus den Spielen und ihren Communitys zurückziehen. Langfristig können sie aber nicht nur das Wohlbefinden senken, sondern die psychische Gesundheit erheblich beeinträchtigen.⁴⁵

42 Doxing oder Doxxing bezeichnet das internetbasierte Zusammentragen und Veröffentlichens personenbezogener Daten, mit Schädigungsabsicht gegenüber den Betroffenen.

43 Swatting bezeichnet eine Straftat, bei der ein Notfall per Notruf vorgetäuscht wird mit dem Ziel, dass die Polizei oder eine Spezialeinheit zu den Opfern geschickt wird. Mitunter wird der Zeitpunkt so gewählt, dass der Einsatz während eines Live-Streams zu sehen ist. In einigen Fällen werden die Opfer bei solchen Einsätzen getötet, siehe z.B. <https://www.sueddeutsche.de/panorama/us-bundesstaat-kansas-falscher-notruf-polizei-erschiesst-unbeteiligtes-opfer-1.3809793>

44 Siehe <https://www.youtube.com/watch?v=5n0MOAfeISI>

45 Das zeigen zahlreiche psychologische Studien. Für eine Zusammenfassung siehe z.B. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7490571>

Nur Einzelfälle?

Das YouTube-Video mit den diskriminierenden Kommentaren ist schockierend und unangenehm. Vielleicht, so möchte man hoffen, handelt es sich nur um ärgerliche Einzelfälle? Doch das Problem ist schwerwiegend und systematisch. Das zeigen mittlerweile empirische Untersuchungen. Die Anti-Defamation League (ADL), eine Organisation, die sich gegen Antisemitismus und Diskriminierung einsetzt, hat 2020 eine Studie zu Erfahrungen mit Online-Games veröffentlicht.⁴⁶ Befragt wurden mehr als eintausend US-Amerikaner:innen im Alter zwischen 18 und 45 Jahren. Wie die Ergebnisse zeigen, sind 81 % der Befragten in Multiplayer-Games bereits Opfer von „Harassment“ (Belästigung) geworden – ein Anstieg um sieben Prozentpunkte im Vergleich zum Vorjahr. Das beinhaltet laut Studie: Beleidigungen, diskriminierende Äußerungen, Androhungen von Gewalt und sogar besonders schwere Formen wie Stalking und Doxing. Doch nicht alle sind von diesen Angriffen gleichermaßen betroffen. Den Daten der ADL ist zu entnehmen, dass über die Hälfte der Personen aufgrund ihrer Identität angegriffen werden – besonders häufig trifft es Frauen, Mitglieder der LGBTQI+-Community sowie nicht-weiße Menschen.

Die Größenordnung des Problems bestätigt sich auch für den deutschsprachigen Raum. In einer Online-Befragung von „Behind the Screens“ mit 269 Teilnehmenden⁴⁷ gaben nahezu alle Befragten an, dass sie schon toxische Verhaltensweisen in Gaming-Communities beobachtet haben. Rund 90 % berichteten, dass sie beim Spielen auch selbst angegriffen wurden. Mehr als die Hälfte der Befragten gab außerdem an, dass sie eine Gaming-Community deshalb schon verlassen haben. Etwa jede zweite Person berichtete von frauenfeindlichen Äußerungen. Eine von drei Personen gab an, LGBTQI+-feindliche Äußerungen mitbekommen zu haben. „Als Frau in ‚Battlefield‘ wird man sofort beleidigt, wenn man besser ist als die männlichen Spieler“, berichtet eine Teilnehmerin der Studie. Diejenigen, die sich nicht willkommen fühlen, ziehen sich aus der Community zurück. „Ich habe aufgehört, in Online-Communities zu spielen, spiele nur noch Singleplayer oder lokal“, erklärt ein anderer Studienteilnehmer. Die Generalisierbarkeit der Ergebnisse ist zwar eingeschränkt, weil die Bedingungen bei einer Online-Befragung nur schwer kontrolliert werden können, sie decken sich aber mit Daten aus anderen Studien. So fand auch die aktuelle JIM-Studie, in der jedes Jahr Jugendliche zu ihrer Mediennutzung befragt werden, dass mehr als die Hälfte der Jugendlichen allein im Monat vor der Befragung mit Hassbotschaften konfrontiert waren.⁴⁸

GIFs, Memes und Rechtsextremismus in Teilen der Communitys

Toxisches Verhalten und Diskriminierung sind grundsätzlich ein gesamtgesellschaftliches Problem. In einem wesentlichen Aspekt unterscheiden sich Gaming-Communitys jedoch von anderen Bereichen: Weil Videospiele

46 Siehe <https://www.adl.org/free-to-play-2020>

47 Die Ergebnisse werden in Kürze auf den Seiten von „Behind the Screens“ veröffentlicht, siehe <https://behind-the-screens.de/2020/02/20/studie-erfahrung-mit-gaming-Communities>.

48 Siehe https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf

von vornherein digital waren, sind auch ihre Communitys vorrangig digital organisiert. Gleichzeitig sind ihre Beziehungen zu den Spielen in besonderer Weise partizipativ, also durch aktive Beteiligung bestimmt. Oft bringt das positive Seiten zum Vorschein. Beispielsweise organisiert die Community von „Guild Wars 2“ jedes Jahr einen Pride March als virtuellen Straßenzug durch die Spielwelt Tyria.⁴⁹ Als 2014 ein „Ultima-Online“-Spieler verstarb, hielt die Community eine Trauerfeier im Spiel ab. Einige Gaming-Communitys retten sogar Leben: Die Initiative „Extra Life“ hat seit 2008 rund 90 Mio. US-Dollar über Live-Streams gesammelt.⁵⁰ Die Spendengelder gehen jedes Jahr an kranke und verletzte Kinder. Oft organisieren diese Communitys sich eigenständig und dezentral in spielinternen Kanälen, Message Boards und Social Media. Sie sind aber nicht nur selbstorganisiert, sondern auch sich selbst überlassen. Multiplayer-Matches haben keine Schiedsrichter, Foren sind oft unmoderiert. Fehlende oder mangelhafte Strukturen führen dazu, dass Hassrede sich ungehindert ausbreiten kann. Steam, eine der größten Vertriebsplattformen für Games weltweit, zählte bereits 2019 mehr als eine Milliarde registrierte Accounts, 90 Millionen sind monatlich aktiv.⁵¹ Demgegenüber stehen – laut Angaben des Betreibers⁵² – lediglich dreizehn ehrenamtliche Moderator:innen und ein ebenfalls dreizehnköpfiges Supportteam des Anbieters Valve. Das Supportteam erhält jede Woche allein hunderttausende Anfragen⁵³ zu technischen Themen und Rückerstattungen, Meldungen von Hassrede und Diskriminierung sind hier nicht enthalten. Das kleine Team des Betreibers kann den Moderationsaufgaben nicht ausreichend nachkommen.

Die Aufarbeitung rechtsradikaler Terroranschläge wie in Halle 2019 weist zudem darauf hin, dass unmoderierte Gaming-Communitys bei der Radikalisierung und Rekrutierung in extremistische Kreise eine erhebliche Rolle spielen können. Die Forschung in diesem Bereich zeigt, dass rechtsextreme Gruppierungen ihren Appell häufig hinter vermeintlichem Humor und Ironie verstecken. Rassistische Anschauungen, die ansonsten unangenehm wären, werden in dieser Verpackung bekömmlicher. Formate wie bewegte GIFs, Memes und popkulturelle Referenzen sind in Gaming-Communitys bereits etabliert und deshalb besonders anknüpfungsfähig. Fehlt eine entsprechende Moderation der Plattformen oder schaut diese bei rechtsextremen Inhalten weg, werden sie zu einem Hintergrundrauschen, das in den Communitys zunehmend als normale Kulisse akzeptiert wird. Selbst wenn man den Äußerungen nicht zustimmt, trägt die wiederholte Exposition zu einer Gewöhnung bei. Die hohe Frequenz und Wiederholung, die für Meme-Postings typisch sind, führen außerdem dazu, dass Aussagen nicht individuell bewertet werden können. Unsere kognitiven Kapazitäten sind begrenzt, sodass wir die Flut von Inhalten nur oberflächlich verarbeiten können. Diese psychischen Mechanismen können den Weg für eine schrittweise

49 Organisiert über das Spiel und zugehörige Online-Foren, siehe <https://en-forum.guildwars2.com/discussion/78469/tyria-pride-2019>

50 Siehe <https://www.extra-life.org/index.cfm?fuseaction=cms.page&id=1306>

51 Siehe z.B. <https://www.pcgamesn.com/steam-active-users>

52 Für eine Übersicht über die Moderator:innen-Teams siehe <https://steamcommunity.com/discussions/moderators>

53 Die Statistiken für die Supportanfragen sind öffentlich einsehbar, siehe <https://store.steampowered.com/stats/support>

Radikalisierung ebnen. Die Linie des Akzeptierten verschiebt sich – vormals als extrem empfundene Thesen erscheinen dann zunehmend moderat.

Dass diskriminierende Inhalte zunehmend normalisiert werden, geht auch aus der Befragung von „Behind the Screens“ hervor. „Eigentlich ist es traurig, dass ich mich bei Spielen wie ‚League of Legends‘ daran gewöhnt habe, dass sich meine Mitspieler wie absolute Arschlöcher verhalten, die Beleidigungen um sich werfen“, berichtet eine Teilnehmerin. Ein anderer resümiert: „Auch ansonsten nutzen Teammates und Gegner gern beleidigende Sprüche, die rassistisch, homofeindlich und sexistisch sind. Leider ist diese Seite im Gaming fest verankert.“

Schädlichen Verhaltensweisen begegnen

Den Community-Plattformen für digitale Spiele kommt ein erheblicher Teil der Verantwortung zu. Große Plattformen wie Steam müssen personell und strukturell in Moderation investieren, die sich gegen Diskriminierung und Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit einsetzt und entsprechende Inhalte nicht unkommentiert stehen lässt.⁵⁴ Auch die Teilnehmenden der ADL-Studie sehen vor allem die Games-Unternehmen in der Pflicht, Spiele sicherer und inklusiver zu machen. So gibt die ADL einige Empfehlungen dafür, wie man schädlichen Verhaltensweisen begegnen kann.

Die Organisation empfiehlt beispielsweise, Tools für die Moderation zu entwickeln und zu verbessern, insbesondere für Voice-Chats, die bislang völlig unbeschränkt sind. Ein weiterer Schritt könnte sein, Community-Richtlinien zu stärken und konsequenter durchzusetzen. Dabei ist es wichtig, genau zu benennen, welche Gruppen (z.B. Frauen, Mitglieder der LGBTQI+-Community und weitere) besonders geschützt werden, sogenannte „protected categories“. So setzt man für die betroffenen Personengruppen ein eindeutiges Signal, dass sie in der Community willkommen sind – das ist leider keine Selbstverständlichkeit. Je transparenter die Regeln formuliert sind und je konkreter bei Verstößen darauf verwiesen wird, desto geringer ist auch die Rückfallrate nach einem Verstoß. Das zeigt eine Studie von Riot zu ihrem Spiel „League of Legends“.⁵⁵ Außerdem gilt: Je schneller das Feedback nach einem Verstoß, desto nachhaltiger die Wirkung.

Schließlich schlägt die ADL vor, transparenter über Belästigung und Hassrede zu informieren und extremistische Tendenzen offen anzusprechen. Einerseits kann die Gesellschaft auf diesem Wege zu den Themen gebildet werden, andererseits wird dadurch Forschungsbedarf offengelegt, der von der Wissenschaft adressiert werden kann. Das brauchen wir auch in Deutschland: Deshalb klärt das Projekt „Good Gaming“ seit 2020 im deutschsprachigen Raum über solche Probleme auf. Zeitgleich wurde die Initiative „Keinen Pixel den Faschisten!“ aus den Gaming-Communitys selbst heraus gestartet, um diese Themen zu bearbeiten.

Und schließlich können alle – ob Plattformbetreiber, Entwicklungsstudios oder Gaming-Communitys – einen Beitrag zur Bekämpfung von toxischen Communitys leisten: indem wir mehr Vielfalt in Unternehmen leben und uns aktiv gegen Menschenfeindlichkeit aussprechen.

54 Siehe <https://www.derstandard.de/story/2000082229261/die-games-plattform-steam-hat-ein-großes-problem-neonazis>

55 Siehe <https://www.nature.com/articles/531568a>

Wie Neurechte das Internet sprachlich prägen

Pascal Marc Wagner

Wer rechtsextremes Gedankengut verbreiten will, hat es in den mit Gaming befassten Sphären des Internets vergleichsweise leicht. Wie im vorangegangenen Artikel von Benjamin Strobel angeführt, ist die Plattform Steam ein Negativbeispiel dafür, wie sich extrem rechte Akteure nahezu widerstandslos in Gaming-Communities etablieren können. Wenn Moderationsteams nicht ausreichend sensibilisiert und trainiert werden – was bei den meist unbezahlten Unterstützer:innen aus der Community nicht zu erwarten ist – oder gar selbst dem rechten Rand angehören, füllen sich die Foren und Review-Bereiche bestimmter Spiele oft schnell mit rechten Spieler:innen. Auch andere Foren, Social Media-Dienste und die Kommentarbereiche der Spielepresse leiden unter ähnlichen Problemen. Die GameStar, Deutschlands auflagenstärkstes Gaming-Magazin, fiel in der Vergangenheit mit wenig moderierten Kommentarbereichen unter ihren Artikeln und YouTube-Videos auf. Teilweise blieben hier antifeministische, rassistische oder LGBTQIA+-feindliche Kommentare wochenlang unberührt.⁵⁶ Mehr und mehr nimmt sich das Magazin aber dieser Problematik an und versucht der Verantwortung gerecht zu werden.

Community-Management wird noch zu selten als wichtiges Beschäftigungsfeld und Teil einer gesellschaftlichen Verantwortung anerkannt, für das bezahltes Personal notwendig ist. Oft füllen die Rolle der Content-Moderator:innen Auszubildende, Praktikant:innen, Junior-Redakteur:innen oder gar die Community selbst aus. Diese stiefmütterliche Moderation führt dazu, dass rechte Codes und szenebekanntes Narrative (sogenannte „Dog Whistles“) nicht erkannt werden. An anderer Stelle bleibt eindeutige, jedoch nicht strafrechtlich relevante Hassrede unberührt, obwohl sie Menschengruppen abwertet. Diesen Missstand hat auch die extreme Rechte längst erkannt. Verfassungsfeindliche oder andere strafbare Aussagen machen längst nicht mehr den Großteil rechtsextremer Rekrutierungs- oder Abschreckungsstrategien im Netz aus. Stattdessen werden vor allem zwei sprachliche Kniffe genutzt, um User:innen online auf die Seite rechter Vorhaben zu bewegen.

Dog Whistling – nur für Eingeweihte

Eine bekannte Medienstrategie der „Neuen Rechten“ wird auch in Gaming-Kontexten angewandt: Diskriminierende und antidemokratische Inhalte werden mit Hilfe von vagen Andeutungen verbreitet. Durch Codierung werden Gewaltaufrufe, Bezüge zum Nationalsozialismus oder Feindbildproduktionen nicht explizit formuliert, bleiben jedoch für Eingeweihte deutlich erkennbar. Diese „Dog Whistles“ („Hundepfeifen“, nach den Tönen einer

⁵⁶ Vgl. Gänger, Jannick (2020): Wenn der Menschenhass nicht mehr juckt: Das YouTube-Problem von GameStar. <https://medienbiene.com/2020/02/04/wenn-der-menschenhass-nicht-mehr-juckt-das-youtube-problem-von-gamestar>



Die hier abgebildeten Codes auf Steam-Profilen sind sehr bekannt, wie Reichsflaggen, das eiserne Kreuz oder (die nach den Initialen im Alphabet gebildete) „18“ für „Adolf Hitler“ oder „88“ für den Hitlergruß. Grundsätzlich gilt im Gaming leider immer noch: Was nicht strafbar ist, wird gern und viel eingesetzt. Quelle: Profil auf Steam

Rassistische Memes machen die Runde

Des Weiteren nutzt die online enorm aktive amerikanische Alt-Right die Wortneuschöpfungspotenziale des Internets gut aus. In einer spezifischen Gaming-Community reicht oft ein besonders ikonisches Ereignis, um ein neues, zunächst als Inside Joke funktionierendes Wort zu schaffen. Da manche Gaming-Communitys – dazu zählen die Fan-Gemeinschaften bestimmter erfolgreicher Spieleserien genauso wie die Anhängerschaften berühmter Streamer:innen oder Influencer:innen – jedoch enorm groß oder sehr stark mit anderen verknüpft sind, werden solche gruppeninternen Witze oft rasend schnell über Social Media weiterverbreitet und durch aufbereitete Videoclips für Außenseiter verständlich gemacht. Wenn diese ehemaligen Inside Jokes ein Konzept treffend beschreiben, das für Gaming oder dessen Rezeption nützlich ist (oder einfach dem Zeitgeist entspricht), passiert es nicht selten, dass sie ins aktive Vokabular von Gamer:innen aufgenommen werden. Dieses sogenannte Ausbluten eines Konzepts einer kleinen Teilgruppe in eine größere Community ist für die Entstehung vieler Memes verantwortlich, kann aber auch einzelne neue Worte schaffen. Seit sich Neurechte in halböffentlichen digitalen Räumen bewegen, nutzen sie diese Mechanismen für ihre Zwecke. Das islamfeindliche Meme „Deus Vult“ entstand ursprünglich im Kontext rechter Foren wie 4chan und lässt sich mittlerweile auch regelmäßig auf weniger eindeutig faschistoiden Plattformen wie 9GAG⁵⁸ wiederfinden. Die notorische Bekanntheit des Memes und seine rassistische Verknüpfung bewog die „Crusader Kings“-Entwicklungsfirma Paradox Interactive sogar, über ein komplettes Streichen des lateinischen Ausrufs aus dem dritten Teil ihres Spiels nachzudenken.⁵⁹

57 Keinen Pixel den Faschisten! (2020): Glossar: Dog Whistling. <https://keinenpixelndenfaschisten.de/2021/08/04/dog-whistling>

58 Vgl. etwa „Best 30+ Deus Vult fun on 9GAG“: <https://9gag.com/tag/deus-vult>

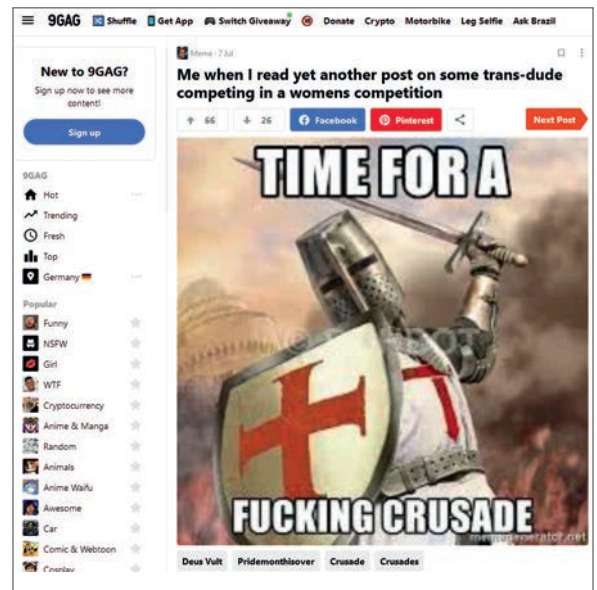
59 Hennig, Björn (2020): Gott will, Paradox nicht? – Crusader Kings III und die Deus Vult-Problematik. <https://videospiehlhistoriker.wordpress.com/2020/08/18/gott-will-paradox-nicht-crusader-kings-iii-und-die-deus-vult-problematik>

Frequenz, die für Hunde, aber nicht für Menschen hörbar ist)⁵⁷ entwickeln sich ständig weiter, bekommen Nuancen hinzu oder werden durch neue ersetzt. Es bleibt für demokratische Akteur:innen eine Herausforderung, die sich ständig wandelnden Narrative zu erkennen und zu decodieren. Allgemein bekannte Neonazi-Symbolik – wie 18 für die Initialen von Adolf Hitler – werden schnell aus der Außendarstellung organisierter rechter Organisationen verbannt. Häufig bleiben sie aber gruppenintern, beispielsweise bei Wehrmachts-Fangruppen auf Steam, in Benutzung.

Rechte Neologismen zur ideologischen Verständigung

Während rechtsextreme Memes durch ihre Verknüpfung von Begriffen und bestimmten Bildern meist eindeutig als menschenverachtend identifiziert werden können, sind reine Wortneuschöpfungen oder -umprägungen aus dem neofaschistischen Raum nicht immer leicht zu erkennen. Gerade die rechte Subkultur der „Incels“ – „involuntary celibates“⁶⁰ – ist für viele eindeutig abwertende Neologismen verantwortlich. Einige ihrer Neuschöpfungen konnten sich im allgemeinen Netzjargon etablieren. Ein Beispiel ist der „Chad“⁶¹, ein Ausdruck, der ursprünglich in Incel-Communitys für sexuell aktive, gutaussehende Männer genutzt wird, die anderen Männern die Sexualpartnerinnen wegschnappen. Zu Beginn wurde der Ausdruck meist ironisch genutzt, mittlerweile wird „Chad“ immer öfter ohne Hintergedanken ähnlich wie „Dude“ oder „Kumpel“ verwendet. Auch aus anderen rechtsextremen Gruppen fließen Wörter in den allgemeinen Onlinegebrauch – oft sogar durch die ironische Nutzung der politischen Gegner. Diese soll zwar eigentlich als Verunglimpfung dienen, wird häufig jedoch von Außenstehenden nicht als solche erkannt. So geschehen etwa mit „based“⁶², das als neurechtes Kompliment gedacht war und „un-woke“, also „nicht links“ bedeutet, mittlerweile jedoch auch im allgemeineren Social Media-Slang als Kompliment dienen kann. Eine ironische Nutzung durch z.B. antifaschistische linke User:innen wird dabei von außen oft nicht erkannt. Das Wort kann so die abschreckende Wirkung verlieren, die eine erkennbare, ausschließliche Nutzung durch rechte Gruppen oft mit sich bringt.

Diese Mechanismen der Legitimierung können gefährlich sein, weil sie potenziell Strukturen vertretbar wirken lassen, die sich durch ihre Vorreiterschaft bei Slang-Prägungen als trendig und cool inszenieren können. Memes und Szenebegriffe in Picture-Sharing-Communitys und auf Social Media können als Anknüpfungspunkt und Sprungbrett hinein in neurechte Gruppen und damit mittelbar zu härteren Formen rechtsextremen Gedankenguts dienen.



Unter den Tags „Deus Vult“ und „Pride Month is over“ wird das rechte Meme des Kreuzritters hier auf 9GAG eingesetzt.

Quelle: Post auf 9GAG

60 Vgl. etwa Kracher, Veronika (2020): Incels – Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults. Ventil Verlag.

61 Engelmann, Jonas/Kracher, Veronika (2020): Veronika Kracher im Gespräch über Incels, toxische Männlichkeit und die Alt-Right. Rosa Luxemburg Stiftung Rheinland-Pfalz. <https://rlp.rosalux.de/publikation/id/43023/veronika-kracher-im-gespraech-ueber-incels-toxische-maennlichkeit-und-die-alt-right>

62 Dictionary.com: Slang Dictionary. Eintrag based: <https://www.dictionary.com/e/slang/based>

Der lange Schatten der Antifeminist:innen

Aurelia Brandenburg

Im Januar 2018 zog die Journalistin Keza MacDonald eine gleichermaßen ehrliche wie frustrierende Bilanz über die Videospielebranche und das Ausbleiben einer #MeToo-Welle dort,⁶³ obwohl eine angrenzende Branche nach der anderen sich mit sexualisierter Gewalt und Belästigung am Arbeitsplatz auseinandersetzte. Sie wies darauf hin, dass selbstverständlich die Spielebranche und ein großer Teil ihrer Fan-Communitys ein Problem mit Sexismus und sexualisierter Gewalt haben und dieser Fakt für niemanden eine echte Neuigkeit darstellt. Gleichzeitig müssten u.a. Frauen aber gerade deshalb sehr vorsichtig sein, wie sie sich in diesem Umfeld bewegen und äußern. Nicht nur, aber auch, weil GamerGate, eine rechte Hashtag-Kampagne um 2014,⁶⁴ Betroffenen klar und deutlich gezeigt hatte, dass sie im Zweifelsfall mit wenig Unterstützung aus der Presse rechnen konnten.

Versäumnisse im Diskurs

Seit diesem Artikel von MacDonald von 2018 ist viel geschehen. Zumindest die internationale Spielebranche erlebte mehrere größere und kleinere öffentliche Debatten über Diskriminierung und Belästigung am Arbeitsplatz sowohl im Windschatten einer wachsenden Arbeiter:innen-Bewegung mit Klagen wie der gegen Riot, das Studio u.a. hinter „League of Legends“, als auch in Form von Hashtag-Wellen auf Twitter. Den deutschsprachigen Raum hat davon wenig erreicht. Zum Teil, weil die Branche sehr international orientiert ist, gleichzeitig aber auch, weil die deutsche Presse nach wie vor kaum Raum für diese Art Debatten bietet. Im Feuilleton erbarnt man sich allerhöchstens ab und zu, einen Blockbuster-Titel doch mal in einer Rezension zu besprechen. Die klassische Spiele-Presse scheint jenseits der Paywalls zwischen Klickabhängigkeit und ihrer eigenen Leser:innenschaft meist ohnehin recht eingekeilt zu sein, und dazwischen gibt es noch ein paar freie Journalist:innen, Blogs, Podcasts und ähnliche Projekte, die sich zu einem guten Teil über Plattformen wie Patreon finanzieren und so versuchen, ihre eigenen journalistischen Entwürfe hochzuziehen.

Was sich seit dem Artikel von 2018 nicht nennenswert geändert hat, ist der Umstand, dass GamerGate nach wie vor kaum aufgearbeitet wurde. Dabei ist es eigentlich fast paradox: Eine zutiefst antifeministische Kampagne, die inzwischen als einer der Testläufe für viele digitale Strategien der Neuen Rechten gilt, von der aber gleichzeitig kaum jemand außerhalb der Spielebranche gehört zu haben scheint. Wie kann das sein?

63 MacDonald, Keza: The video games industry isn't yet ready for its #MeToo moment. In: The Guardian, 24.1.2018, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/jan/24/video-games-industry-metoo>

64 Keinen Pixel den Faschisten! (16.11.2020): GamerGate, eine Retrospektive. <https://keinenpixel-denfaschisten.de/2020/11/16/gamergate-eine-retrospektive-download/>

Schrödingers Hasskampagne: GamerGate und der Antifeminismus

Die Antwort ist im Grunde so einfach wie frustrierend: Spiele werden nach wie vor als Medium zu wenig ernst genommen, gleiches gilt für ihre Communities. Innerhalb von Gaming-Subkulturen ist es eine Binsenweisheit, dass es eine klischeehafte Gamer-Strömung gibt, die vor Misogynie, Queerfeindlichkeit, Rassismus und Ableismus nur so strotzt, und dass ein guter Teil der großen Studios, Publisher und Influencer:innen genau das mittragen. 2017 geriet z.B. der weltweit wohl bekannteste Streamer PewDiePie für antisemitische Witze so sehr in die Kritik,⁶⁵ dass sich sowohl Disney als auch YouTube von ihm distanzieren. Seinem Ruhm tat das keinen Abbruch, auch wenn es ab diesem Zeitpunkt immer wieder Spekulationen über seine politische Einordnung gab. Symptomatisch daran war unter anderem, dass sich neben der Spielepresse nun auch die überregionale deutschsprachige Presse dazu herabließ, die Angelegenheit zu kommentieren und dabei in einigen Fällen nicht einmal ihre eigene Unwissenheit zu kaschieren versuchte. „Ich muss gestehen, bis gestern kannte ich den womöglich meistgesehenen YouTuber der Welt nicht“,⁶⁶ begann so z.B. Jochen Bittner für die ZEIT seinen Kommentar, um dann mehr oder weniger zu einem relativierenden Schluss zu kommen, mit dem er gut in ein paar konservativere Spielermagazine gepasst hätte.

Dieses Kleinreden und diese Ahnungslosigkeit, die nicht einmal mit dem Anschlag in Halle 2019 wirklich ein Ende gefunden hat, ist typisch dafür, wie abgekapselt Spiele gerade im deutschsprachigen Raum noch immer wahrgenommen werden. Denn seit PewDiePie 2017 als doch ganz harmlos dargestellt wurde, gab es nicht nur mehrere reaktionäre Backlashes über die Existenz von Frauen oder queeren Figuren in Spielen wie etwa bei „Battlefield V“, „The Last of Us II“ oder „Crusader Kings 3“, sondern auch mehrere #MeToo-Wellen in der Branche selbst. 2019 fielen außerdem Teile der Community des Streamers Gronkh gezielt über einen kleinen feministischen Account auf Twitter her,⁶⁷ als dieser Gronkh und die Rocket Beans kritisierte.⁶⁸ Im März 2021 verkündete dann die Streamerin Shurjoka,⁶⁹ dass sie dem Standard wegen der schlechten Moderation des Forums kein Interview mehr geben würde. Die Liste ließe sich leicht erweitern, z.B. um einen misslungenen Frontal21-Beitrag, der im November 2020 GamerGate verharmloste und stattdessen bekannte Gesichter der rechtsextremen

65 Molke, David: PewDiePie – YouTuber entschuldigt sich für antisemitische „Witze“ & attackiert die Medien. In: GamePro, 17.2.2017, <https://www.gamepro.de/artikel/pewdiepie-youtuber-entschuldigt-sich-fuer-antisemitische-witze-attackiert-die-medien,3309896.html>

66 Bittner, Jochen: Wall Street Journal vs. PewDiePie. In: ZEIT ONLINE, 2.3.2017, <https://www.zeit.de/politik/2017-03/pewdiepie-felix-kjellberg-antisemitismus-medien-5vor8>

67 Holitzka, Finn: Die Rache des Gamer-Stars. In: taz, 3.4.2019, <https://taz.de/Sexismus-bei-Computerspielern!/5582240>

68 Wagner, Pascal: Das Märchen vom unproblematischen Witz: Der Bachelor hat heute keine Rose für dich, Internet. In: Language at Play, 18.1.2019, <https://languageatplay.de/2019/01/18/das-maerchen-vom-unproblematischen-witz-der-bachelor-hat-heute-keine-rose-fuer-dich-internet>

69 @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 vom 8.3.2021, <https://twitter.com/Shurjoka/status/1368991385978769409>

Identitären Bewegung zu Wort kommen ließ.⁷⁰ Oder darum, wie überrascht das Spielmagazin GameStar 2018 tat, als Historiker:innen das Mittelalter-spiel „Kingdom Come: Deliverance“ für seinen mindestens rechtsoffenen Chefentwickler kritisierten und dabei auch die GameStar für ihre fehlende Einordnung angriffen.⁷¹ Oder um den Fall, wie ein Redakteur eines großen Spielmagazins erst im April 2021 einen Kommentar über sogenannte „Hot Tub“-Streamerinnen veröffentlichte, der vor Slutshaming⁷² nur so triefte.⁷³

Ursprünge toxischer Maskulinität

All diese und ähnliche Beispiele sind letzten Endes ein Phänomen einer Kultur, die insbesondere in den 1980er und 1990er Jahren gezielt als weiß und männlich konstruiert wurde.⁷⁴ Damals wollte die Spielebranche ihre eigene Zielgruppe klarer definieren, trug dabei aber gleichzeitig sehr stark dazu bei, dass das stereotype Bild des jungen, weißen und cis-männlichen Geeks gleichbedeutend mit „Gamer“ wurde, bis sich schließlich eine eigene, zutiefst exklusive und von toxischer Nerd-Maskulinität getragene Subkultur herausbildete, deren Reste bis heute den Diskurs und das Medium prägen. Es war diese Gruppe, die Rechtsradikale mit GamerGate erfolgreich abholten, und es sind Strömungen dieser Gruppe, die sich immer noch oft und lautstark darüber beschweren, wie sehr die „Social Justice Warriors“ doch „ihre“ Spiele kaputt machen würden. Es sind aber auch Strömungen dieser Gruppe, die noch immer von Publishern und Studios selbst im Marketing direkt angesprochen werden. Zur Gamescom 2018 verteilte z.B. das Studio hinter dem über Jahre gehypten Spiels „Cyberpunk 2077“ als Werbegeschenk unter Journalist:innen und Influencer:innen eine Plastikfigur einer nur mit einem Korsett bekleideten verletzten Frau, die so halbnackt und auf Knien in einer unterwürfigen Pose nach oben guckte. Später fiel das Marketing des Spiels vor allem durch Transfeindlichkeit auf, was sich auch im fertigen Spiel 2020 nicht sonderlich geändert zu haben scheint. So legt die Wahl der Stimme bei der Charaktererstellung als eine „weibliche“ oder „männliche“ fest, mit welchen Nebenfiguren der Spieler:innen-Avatar eine romantische oder sexuelle Beziehung eingehen kann.

Es bleibt viel zu tun

Das ist gleichzeitig etwas ironisch, weil es parallel dazu schon lange gut vernetzte feministische Strömungen innerhalb von Gaming-Communitys gibt, die unter anderem auch eine Grundlage für Phänomene wie die

70 Keinen Pixel den Faschisten! (27.11.2020): Anmerkungen von Keinen Pixel zum Beitrag „Wie Rechte die Gaming-Kultur unterwandern“ von frontal vom 19.11.2020. <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/11/27/anmerkungen-von-keinen-pixel-zum-beitrag-wie-rechte-die-gaming-kultur-unterwandern-von-frontal-vom-19-11-2020>

71 GameStar-Redaktion: Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe. In: GameStar, 17.1.2018, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html>

72 Slutshaming umfasst eine Abwertung aufgrund von (angenommenem) häufigen Sex oder (angeblicher) Zurschaustellung von Sexualität, von der besonders weiblich gelesene Menschen betroffen sind.

73 Sonntag, Michael: Hot Tubs auf Twitch: Wie das Niveau im Poolwasser untergeht. In: spieletipps, 26.4.2021, https://www.spieletipps.de/n_48465

74 Cote, Amanda C. (2020): Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games. New York.

#MeToo-Wellen der letzten Jahre darstellen. Trotzdem ist der Schatten, den der Zorn reaktionärer Gamer noch immer wirft, lang und noch lange nicht verschwunden. Bei der Entwicklung von „Assassin’s Creed: Odyssey“, das 2018 erschien und am Ende eine der beliebtesten Frauenfiguren der letzten Jahre vorweisen konnte, wurde das Entwickler:innen-Team dazu aufgefordert, zusätzlich zu dem alleinig geplanten weiblichen Avatar noch einen männlichen zu ergänzen, weil sich Frauen als Hauptfiguren nicht verkaufen würden.⁷⁵ In dieser Art von Behauptungen schwingt neben der üblichen Misogynie häufig auch eine Furcht vor der unvermeidlichen Gegenreaktion aus reaktionären Gamer-Kreisen mit.

Bis zu einem gewissen Grad ist das sogar verständlich: Wenn Kampagnen wie GamerGate, aber auch kleinere Zwischenfälle wie z.B. das Reviewbombing von „Rome 2“ oder die gelegentlichen digitalen Angriffe einzelne Entwickler:innen oder Journalist:innen eines bewiesen haben, dann die Tatsache, dass diese Strömungen der Gamer sehr schnell sehr skrupellos zuschlagen können. Das Label „GamerGate“ selbst verliert dabei inzwischen immer weiter an Bedeutung, der Schatten, den die Kampagne geworfen hat, ist aber in vielen Fällen geblieben. Sexismus, Queerfeindlichkeit und andere Diskriminierungsformen sind noch immer verbreitet und bieten damit ganz automatisch eine mögliche Brutstätte für Antifeminismus und Radikalisierung. Denn seit 2018 hat sich viel getan, aber noch lange nicht genug.

⁷⁵ Schreier, Jason: Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims. In: Bloomberg, 21.7.2020, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse>

Antifeminismus und LGTBIQ+ Feindlichkeit in Communitys

Ein Gespräch zwischen Veronika Kracher und Nele Wobker

Veronika Kracher ist Autorin, Publizistin, Mitarbeiterin im Projekt de:hate der Amadeu Antonio Stiftung und beschäftigt sich mit Antifeminismus, Rechtsextremismus und Online-Radikalisierung. Nele Wobker ist freie Autorin und schreibt über Games, Hardware, Queerness und Geschlechtergleichheit. Mick Prinz sprach mit ihnen u.a. über Frauenfeindlichkeit im Gaming.

Haben Gaming-Communitys ein Sexismus-Problem? Wenn ja, wie sieht dieses aus?

Veronika Kracher: Zum einen hat die Gaming-Community ein strukturelles Sexismus-Problem, weil die patriarchale Gesellschaft als solche sexistisch ist und die Gaming-Szene dies widerspiegelt. Zum anderen war die Szene lange Zeit spezifisch auf ein weißes, heterosexuelles und cis-männliches Publikum ausgelegt. Dies hat sich in Hauptcharakteren und Narrativen manifestiert, die Männerfantasien bedienen sollen, oder darin, dass Zeitschriften Bildergalerien mit „heißen Gaming-Babes“ hatten. Dass dies von FLINTA-Personen und solidarischen Männern kritisiert und zum Glück zunehmend aufgebrochen wird, stößt auf heftige misogynne Gegenreaktionen. Die bekannteste davon wohl die Hasskampagne GamerGate.⁷⁶

Dazu kommt, dass Gamer sich stellenweise so sehr mit ihrem Hobby identifizieren, dass jede Kritik an Spielen als persönlicher Angriff aufgefasst wird. So wird die Kritik, ein Spiel sei sexistisch, ganz schnell zu „Die sagen, dass ich ein Sexist bin!“ oder wie bei dem antifeministischen Ausfall im Rahmen von GamerGate und dessen Nachwehen: „Die wollen mir mit ihrem feministischen Genörgel meine Spiele-Erfahrungen kaputt machen.“ Hinzu kommt ein exklusives Selbstbild als „Gamer“. Wer Spiele nicht im härtesten Modus spielt oder nicht aus dem Stegreif sämtliche Dark Souls-Lore herunterbeten kann, wird dafür verlacht. Das schließt viele Leute aus.

Nele Wobker: Ein weiteres Problem ist, dass viele Spieler Gegenwind nicht gewohnt sind. Wenn dann aber kritische Stimmen sexistische Stereotype oder misogynne Geschlechterbilder thematisieren, entsteht bei den Gatekeepern schnell eine solidarische Dynamik. Veränderungen sollen im Keim erstickt werden. Legitime Kritik weicht frauenverachtenden Kommentaren, persönliche Angriffe sind dort normal. Ich habe das während eines Events des Magazins GamePro, den Held:innen-Wochen, als besonders extrem erlebt. Beispielsweise habe ich einen Artikel über Rollenspiele und Charaktereditoren geschrieben und darüber, warum Games wie „The Witcher 3“ für mich

⁷⁶ Die Gamergate-Kontroverse bezeichnet eine Online-Hasskampagne, die sich seit 2014 vor allem gegen Spieleentwicklerinnen und Videospield-Journalistinnen richtet.

keine richtigen RPGs (Role-Playing Games) sind – also einen Meinungsartikel, deutlich als solcher kenntlich. Nur eine Stunde nach Veröffentlichung dieses Beitrags musste der Kommentarbereich „aufgrund beleidigender und verletzender Kommentare [...]“ geschlossen werden. Ich selbst musste die Kommentare zum Glück gar nicht erst sehen, weil das GamePro-Mod-Team einfach unfassbar schnell ist. Dafür übrigens ein dickes Lob an dieser Stelle. Ich bin froh, dass ich den Mist nicht lesen musste ...

Da „The Witcher 3“ mit seinem heteronormativen Protagonisten unter vielen Spieler:innen aber als das Rollenspiel überhaupt gilt, kann ich mir schon denken, was da so an verbalen Ergüssen kam. Und dann schreibe ich auch noch, dass ich Geralt nicht mag! Da entstehen dann regelrechte Glaubenskriege, bei denen es nicht einmal immer um das Primärobjekt „Game“ geht. Diese Giftspritzen pushen sich gegenseitig, werden immer aggressiver, und schon traut sich niemand mehr, einen Beitrag, um den es ursprünglich mal ging, zu loben. Für mich als Schreiberin war das ziemlich belastend, ehe ich die GamerGate-Mechanismen verstanden hatte.

Diese Leute mutieren teilweise zu regelrechten Stalkern, die über die Unruhestifter:innen in „ihren“ Games alles herauszufinden versuchen, was sie in ihren Augen angreifbar macht. Da wird dann vor allem geguckt, wie die Person aussieht. Gibt es Fotos? Social Media-Profil? Um dann direkt dort anzusetzen. Doxxing, Lookismus-Formen, Rassismus, Sexismus und Ableismus gehen hier oft Hand in Hand, während die Gegenseite sich um Objektivität bemüht. Ich beobachte immer wieder, dass unter toxischen Gamern so getan wird, als würde man versuchen, ihnen etwas wegzunehmen.

Kurze Frage, viel zu lange Antwort. Also ja, Gaming-Communitys haben ein strukturelles Sexismus-Problem!

Fällt euch eher offene, direkte Frauenverachtung auf oder auch ein latenter, unterschwelliger Sexismus?

Wobker: Online-Rollenspiel-Spielerinnen geben oft vor, männlich zu sein und verleihen auch ihren Avataren eine männlich definierte Optik, um weniger Aufmerksamkeit zu generieren. Wohl auch, um sich so von vornherein zu schützen. Ich persönlich erlebe häufig latente Frauenverachtung und Feindseligkeit. Für manche ist dieses Verhalten so alltäglich, dass sie damit vermutlich nicht einmal böse Absichten verfolgen oder sich darüber im Klaren sind, dass sie sich so verhalten. Damit meine ich ebenfalls den „gut gemeinten Sexismus“, der auch eine Form des klassisch patriarchalischen ist. Am häufigsten erlebe ich Männer, die mir „Tipps“ geben wollen, beispielsweise zu meiner „Karriere als Frau in einer Männerdomäne“ oder zu Gaming-Hardware. Mansplaining ist da definitiv ein Thema. Aber auch Aussagen wie „Für eine Frau bist du echt gut in diesem Spiel“ gibt es immer mal. In den verschiedenen Kommentarspalten, auf Social Media oder bei Veranstaltungen geht es jedoch auch gerne mal direkter zur Sache, mit offenen Diffamierungen. Sexuelle Belästigung haben wohl die meisten Spielerinnen schon erlebt – ich ebenfalls.

Kracher: Ja, vor allem Streamerinnen werden besonders häufig sexistisch beleidigt. Man spricht ihnen ihre Kapazitäten ab und behauptet, sie würden eher mit ihrem Aussehen als ihrem Können Zuschauer:innen-Zahlen erzielen. Sie werden objektiviert und sexualisiert. Oder sie werden Opfer von patriarchalem Anspruchsdenken, im Sinne von: „Ich habe deinen Stream abonniert, deswegen bist du mir Zuneigung schuldig.“

Welche Folgen haben diese Formen von Frauenverachtung für die Betroffenen?

Kracher: Das Ziel von misogynen Gewalt ist es ja, FLINTA aus Räumen zu vertreiben. Dies wird erreicht, indem man sie konsequent darauf zurückwirft, vermeintlich nichts in der Community verloren zu haben, und sie sexistisch diskriminiert. Das zehrt an den Nerven. Man glaubt, sich permanent beweisen zu müssen, zweifelt an den eigenen Fähigkeiten, verliert die Lust an Videospielen. Ich selbst spiele zum Beispiel überhaupt keine Multiplayer-Spiele mehr – unter anderem, weil mir der Alltagssexismus auf die Nerven geht. Im schlimmsten Fall kommt es zu Vergewaltigungs- oder Morddrohungen oder eben Stalking. Die von GamerGate Betroffenen mussten umziehen, genauso wie von Stalking betroffene Streamerinnen. Das ist mit einem enormen psychischen und finanziellen Aufwand verbunden.

Wobker: Genau das. Menschen ziehen sich aus Bereichen zurück, weil sie sich Anfeindungen nicht mehr aussetzen möchten oder können. Selbstzweifel, Minderwertigkeitsgefühle, Selbstwahrnehmungsstörungen und selbstverletzendes Verhalten können die Folgen sein. Aber auch finanzielle und bürokratische Folgen können eine enorme Tragweite annehmen. Wer bei den zuständigen Ämtern schon einmal versucht hat zu erreichen, dass die eigene Wohnadresse privat bleibt und Dritten nicht mitgeteilt werden darf, weiß, was ich speziell mit bürokratischem Aufwand meine. Das kostet nicht nur Nerven, sondern auch viel Zeit. Wer sowieso schon angeschlagen ist, bekommt also nicht direkt Unterstützung, sondern muss erst einmal beweisen, dass überhaupt Handlungsbedarf besteht. Es ist zermürbend.

Welche Strategien und Konzepte könnt ihr innerhalb von Gaming-Communitys erkennen, um gegen Misogynie vorzugehen? Welche sind wirksam, welche eher Augenwischerei?

Kracher: Es ist wichtig, Misogynie und andere Formen Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit ernst zu nehmen. Wer es wider besseres Wissen für notwendig hält, behindertenfeindliche Schimpfworte zu verwenden, das N-Wort in den Chat spammt oder misogynen Memes im Discord-Channel postet, sollte ohne Wenn und Aber aus der Gilde oder dem Clan gekickt werden. Solange so etwas nämlich toleriert wird, haben marginalisierte Menschen auch keine Lust, sich in der Community aufzuhalten. Außerdem liegt ein nicht unbeträchtlicher Teil der Verantwortung bei bekannten YouTuber:innen oder Streamer:innen, die ihre Plattform nutzen sollten, um über Sexismus aufzuklären, anstatt diesen zu reproduzieren. Zudem dürfen auch die Unternehmen nicht aus der Verantwortung gelassen werden: Spiele dürfen Frauen nicht als sexualisierte Objekte beinhalten, es braucht Narrative mit Hauptcharakteren, die keine weißen cis-Männer sind. Auch dürfen FLINTAs keine Diskriminierung am Arbeitsplatz erfahren. Hier finden seit einigen Jahren Umbrüche statt, die weder rückgängig zu machen noch aufzuhalten sind – dank intensiver Kritik aus der Community oder von Spiele-Entwickler:innen selbst! Toxische Unternehmenskultur zu thematisieren, wie im Fall von Activision Blizzard, ist wichtig. Es müssen aber strukturelle Konsequenzen folgen. Außerdem sollten sich Unternehmen deutlich gegen Sexismus in ihrer Fanbase positionieren. Das – und ein Ende von Unsitten wie Crunchtimes (exzessive Überstunden) – wäre ein wirksamer Anfang und wesentlich wichtiger als Lippenbekenntnisse.

Wobker: Aktuell sehe ich leider noch nicht, dass allzu viel gegen Frauenhass in der Gaming-Szene unternommen wird. Es gibt zwar viele Projekte, die die richtigen Ziele verfolgen. Diese finden aber meist außerhalb des Mediums Game statt und sind somit zu weit von der eigentlichen Community entfernt. Der Widerstand muss von innen kommen, um zu wirken. Was Vero in Bezug auf YouTuber:innen und Streamer:innen sagte, könnte auf jeden Fall dazu beitragen, sexistische Stereotype umfassender abzulehnen. Sicherlich gibt es bereits Einzelpersonen, die hier mit gutem Beispiel vorangehen und Flagge gegen Sexismus und Frauenhass zeigen. Insbesondere bei Menschen mit geringer Reichweite und dementsprechend eher geringem Einfluss geht das aber viel zu oft auf die eigenen Kosten. Sie haben meist keine größere Firma über sich, die für sie in die Bresche springt, wenn die eigenen Kraftreserven einmal aufgebraucht sind. Deshalb ist es umso wichtiger, dass die Fans diese Streamer:innen unterstützen und ebenfalls Flagge zeigen. Auch die Plattformen und Medien müssen Verantwortung zeigen und konsequenter vorgehen. Wenn ich mir ansehe, wie schwer es in Sozialen Medien ist, gegen schädliche Accounts und Tweets vorzugehen, ist dieser Weg noch lang. Auch Plattformen wie Steam müssen unbedingt aktiv werden. Als eines der größten deutschen Gaming-Magazine hat die GamePro meiner Meinung nach aktuell die Nase vorn. Dort arbeiten viele Frauen, queere Personen usw., und das nicht nur als Freelancer:innen, sondern auch in Führungspositionen. Es ist wichtig, sich hier den Unterschied bewusst zu machen. Viele Gaming-Magazine haben zwar auch weibliche Angestellte, halten diese aber klein. So können die Chefs sagen: „Wir sind nicht misogyn, hier arbeiten ja auch Frauen!“, sich gegenseitig auf die Schultern klopfen und dennoch antifeministisch agieren.

Gibt es weitere Wege, um effektiv dem Problem zu begegnen?

Wobker: Es klingt ganz simpel, aber: Flagge zeigen! Übrigens bei jeder Form der Diskriminierung. Natürlich muss hier jede:r gucken, was im Rahmen der eigenen Möglichkeiten liegt. Wegschauen ist jedoch niemals eine gute Option. Wer Angst hat, die eigene Stimme am Ort des Geschehens zu erheben, kann aber durchaus mit anderen darüber sprechen, aufklären, es weitertragen, um Hilfe bitten, Accounts/Beiträge melden oder Zuständige anschreiben. Hilfestellungen dazu gibt es bei Initiativen wie Keinen Pixel den Faschisten! oder eben dem Projekt Good Gaming der Amadeu Antonio Stiftung. Auch HateAid hilft Betroffenen von digitaler Gewalt. Opfer und ihre Freund:innen und Angehörigen sollten sich immer vor Augen halten, dass Hass von einer lauten und sehr aggressiven Minderheit kommt, die anderen nur vorgaukeln will, in der Mehrheit zu sein. Lasst euch nicht das Gefühl vermitteln, einem David-gegen-Goliath-Kampf ausgesetzt zu sein. Aber das Allerwichtigste ist: Glaubt den Opfern! Lasst sie nicht alleine! Fragt, wie ihr helfen könnt. Spielt es nicht herunter, wenn jemand euch von einem Vorfall erzählt. Nehmt die Opfer ernst. Hört ihnen zu und handelt gegebenenfalls und auch nur, wenn es ausdrücklich erwünscht ist.

Rechte Falschspieler:innen in Gaming-Communitys

Christian Huberts

Dass Rechtsextreme zur Verbreitung ihrer Ideologie die Nähe zu populärer Kultur wie Rock- und Rap-Musik sowie öffentlichen Spielgemeinschaften wie Fußballvereinen suchen, ist kein neues Phänomen. Und auch Computerspiele gehören bereits seit mehr als drei Jahrzehnten zu den Handlungsfeldern rechtsalternativer Akteur:innen. So berichtet die 27. Ausgabe des Magazins *Der Spiegel* im Jahr 1987 von sogenannter „Naziware“. Hinter Titeln wie dem „Anti-Türkentest“ oder dem „KZ Manager“ steht die unmissverständliche Absicht, ein menschenfeindliches und geschichtsrevisionistisches Weltbild zu propagieren – als herumgereichte Diskette auf dem Schulhof oder Download aus den Frühformen des Internets.



Die Wirtschaftssimulation „KZ Manager“ gehört zu den frühesten Beispielen rechtsextremer Computerspiele und wurde immer wieder für neue Betriebssysteme umgesetzt. Im Bild die Version für Windows-PCs.

Auch die Probleme bei der Bekämpfung der gesellschaftlichen Unterwanderung mit „Naziware“ unterscheiden sich nur unwesentlich von heute. Die Verantwortlichen verstecken sich hinter Pseudonymen, ihre nur per Telefonnetz erreichbaren digitalen Mailboxen fliegen unter dem Radar der Strafverfolgungsbehörden, und das rechtsextreme Propagandamaterial wird als „Funsoft“ verharmlost. Im Jahr 1987 verfügt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn gerade mal über einen einzigen Heimcomputer, um bedenkliche Computerspiele zu sichten

und lässt auf Anfrage des *Spiegel* zu Nazi-Mailboxen verlauten: „Davon ist uns überhaupt nichts bekannt.“

Zwar sind die Behörden heute deutlich aufmerksamer geworden und haben auch ihren alten Commodore 64 in Rente geschickt, doch die Rechtsextremen konnten ebenfalls ihre Methoden und Strategien weiterentwickeln. Ihre Community-Arbeit richtet sich nicht mehr nur mit expliziten Begriffen und klarer Ideologie an die bereits weitgehend Überzeugten, sondern spricht mit auf den ersten Blick unverfänglichen Bildern und Codes ebenso vermehrt die Unentschlossenen und Enttäuschten an. Im vorpolitischen Raum soll mit sogenannter „Metapolitik“ eine schleichende Verschiebung des Meinungskorridors erreicht werden, um anschließend mit weniger Widerstand aus der gesellschaftlichen Mitte die realen politischen Machtverhältnisse kippen zu können.⁷⁷ Computerspiele und ihre Communitys spielen hierbei eine wachsende Rolle.

⁷⁷ Vgl. Stegemann, Patrick/Musyal, Sören (2020): *Die Rechte Mobilmachung. Wie radikale Netzaktivisten die Demokratie angreifen*. Berlin: Econ, S. 65 ff.

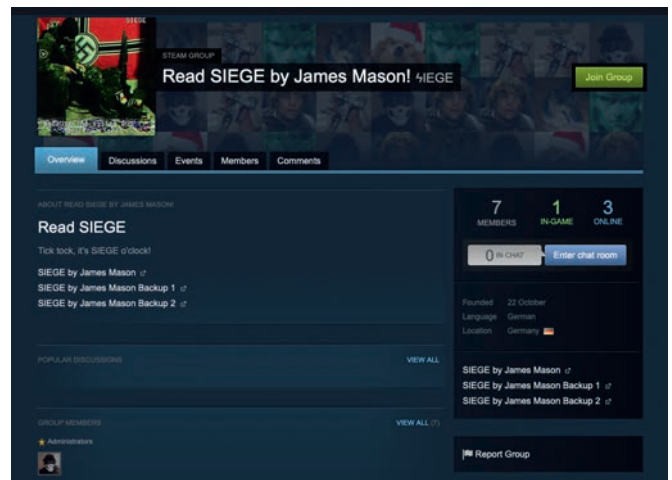
Metapolitik und Metagame

Für Philip Stein, den Leiter des vom Verfassungsschutz als rechtsextremer Verdachtsfall geführten Vereins Ein Prozent, sind Computerspiele der „logische nächste Schritt in unserer Strategie der Gegenkultur“ gegen einen vermeintlichen linken Mainstream. Auch Martin Sellner, der Kopf der rechtsextremen Identitären Bewegung, und Roland Moritz, Entwickler des 2020 veröffentlichten, indizierten Propaganda-Games „Heimat Defender: Rebellion“, reden öffentlich und unverblümt von dem Ziel, mit Games „möglichst viele rechte Inhalte unter Jugendliche zu bringen“. Der „Heimat Jam“ lädt derweil junge Kreative im März und August 2021 dazu ein, patriotische Game-Prototypen zu entwickeln, und die in vielen Bundesländern als extremistisch eingestufte Jugendorganisation der Partei Alternative für Deutschland (AfD), die Junge Alternative (JA), veranstaltet regelmäßige Spielabende über die Gaming-Plattform Discord. Spätestens, wenn sich Björn Höcke auf Fotos mit „Heimat Defender“-Merchandise zeigt, sollte klar sein, dass Gaming-Communitys im gesamten rechten Spektrum zum Gegenstand metapolitischer Bestrebungen geworden sind.

Aus internationaler Perspektive wird dieser Befund noch deutlicher. Neben offensichtlichen Provokationen durch verfassungsfeindliche Inhalte wie Hakenkreuze oder Holocaustleugnung finden sich im Community-Bereich der populären Distributionsplattform Steam immer wieder auch Chiffren, Texte und Symbole weltweit agierender, akzelerationistischer Terrorgruppen. Lose Bewegungen wie die sogenannte Atomwaffen Division und ihre diversen Ableger streuen Aufrufe zur Gewalt in Gaming-Communitys und zielen damit auf die Destabilisierung demokratischer Gesellschaften.⁷⁸

Erst im November 2020 stand ein 23-jähriger Bayer mit Kontakten zur Feuerkrieg-Division für einen geplanten Anschlag auf eine Moschee vor Gericht. Im Mai 2021 wurde in Texas ein 28-jähriges Mitglied der Injekt Division für einen geplanten Anschlag auf einen Supermarkt festgenommen.

Flankiert wird diese Propaganda- und Rekrutierungsarbeit von Strategien aus der breiteren Netzkultur und der sogenannten „Alt-Right“. Eine wachsende Folklore aus Memen und Slang-Begriffen erlaubt es rechten Akteur:innen, sich öffentlich zu äußern, ohne dabei auf den ersten Blick als rechtsextrem erkannt zu werden. Die Metapolitik wird hier zum Metagame, das antifaschistische Bildungsarbeit und den Kampf gegen Menschenfeindlichkeit vor Publikum im Netz verächtlich zu machen sucht. Mit Ironie und Doppelbödigkeit werden die eigenen Symbole stetig umgedeutet – mal steht die OK-Handgeste etwa für die weiße Vorherrschaft und mal nur für ihre ursprüngliche Bedeutung – und lassen so Aufklärer:innen und Kritiker:innen



Auf der Distributionsplattform Steam lassen sich immer wieder Symbole und Propagandamaterial der Atomwaffen Division entdecken. Hier wird auf einen rechtsextremen Newsletter verlinkt.

Quelle: Gruppe auf Steam

⁷⁸ Vgl. Schwarz, Karolin (2020): Hasskrieger. Der neue globale Rechtsextremismus. Freiburg im Breisgau: Herder, S. 174 f.

regelmäßig auflaufen.⁷⁹ Auch in Gaming-Räumen kommt die rechte Propaganda in vermeintlich harmloser Pixel-Optik, als satirische Modifikation oder augenzwinkernde Provokation daher. Und während Rechtsextreme so als souveräne Mitspieler:innen erscheinen, wirken ihre Gegner:innen oft wie Spielverderber:innen.

Falschspieler und Spielverderber

Wie der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga in seiner Kulturgeschichte des Spielens „Homo Ludens“ festgehalten hat, definiert sich Spiel maßgeblich aus der Abgrenzung vom Alltagsleben.⁸⁰ Und Spielgemeinschaften neigen dazu, diese Grenze intensiv zu verteidigen. Auch in den Communitys von Computerspielen, die oft großen Wert darauf legen, als „politisch“ interpretierte Interventionen von außen abzulehnen und für sich einen neutralen, unpolitischen Raum zu beanspruchen, lässt sich das Phänomen beobachten. Selbstverständlich findet der Alltag dennoch seinen Weg in die digitale Spielekultur, wenn etwa neue gesellschaftliche Gruppen den Zugang zu Games finden und aktiv in Communitys werden. Rechtsalterna-tive Akteur:innen verstehen es, die daraus resultierenden Reibungen zu nutzen, und die Spielgemeinschaften zeigen sich bislang als eher anfällig für diese Vereinnahmung. Auch, weil es in vielen Spielgemeinschaften nicht selten an klaren und verbindlichen Verhaltensrichtlinien sowie einer in rechten Codes und Strategien geschulten Moderation mangelt.

In der öffentlichen Kommunikation zum Release von „Heimat Defender: Rebellion“ lässt sich diese Strategie zuletzt gut beobachten. So spricht Philip Stein in einem Video von Ein Prozent davon, dass andere Games „links unterwandert und von der Regierung gefördert“ seien. Das Spiel selbst bebildet, satirisch überhöht und verschwörungsideologisch verklärt, eine linke Meinungs-diktatur, die die vermeintlich gemäßigt rechtsalternativen Helden – identitäre Influencer wie Martin Sellner – gewaltsam unterdrückt. Kritik an der kaum verhüllten Ideologie des Spiels ist eingepreist und wird erfolgreich instrumentalisiert. So wird ein kritischer Beitrag des öffentlich-rechtlichen YouTube-Formats frontal_ zu „Heimat Defender“ massenhaft negativ bewertet, aufgrund handwerklicher Fehler, aber ebenso, weil rechtsalterna-tive Akteur:innen gegen die „GEZ Zwangsgebühren bezahlte Doku“ trommeln. Der libertäre YouTuber KuchenTV, der bereits mehrfach wegen Volksverhetzung vor Gericht stand,⁸¹ liefert in einem Video die passende, tendenziöse Argumentationshilfe für Unentschlossene und beklagt gleichzeitig Antifa-Gruppen auf Steam.

Die Spielekultur sah sich in der Vergangenheit oft pauschalen Verurteilungen und öffentlichen Verbotsdiskursen ausgesetzt. Der daraus entstandene

79 Vgl. May, Rob/Feldman, Matthew (2019): Understanding the Alt-Right. Ideologues, „Lulz“ and Hiding in Plain Sight. In: Fielitz, Maik/Thurston, Nick (Hrsg.): Post-Digital Cultures of the Far Right: Online Actions and Offline Consequences in Europe and the US. Bielefeld: transcript.

80 Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.

81 Vgl. Schmidt, Nico (2018): Bekannter YouTuber soll wegen Volksverhetzung 32.000 Euro zahlen. <https://www.vice.com/de/article/8xe7jg/kuchen-tv-volksverhetzung-geldstrafe-rostocker-gericht> [Stand 26.07.2021]

Vertrauensverlust von Gaming-Communitys gegenüber dem Journalismus und der Politik wirkt bis heute nach und bietet Anknüpfungsfelder für Rechtsaußen. Selbst wenn differenziert über rechtsextreme Strategien oder Hatespeech gegenüber marginalisierten Gruppen berichtet und diskutiert wird, gelingt es rechtsalternativen Akteur:innen, sich als Verbündete gegen die – in Johan Huizingas Worten – „Spielverderber“ der Außenwelt zu positionieren. Die politische Mitte unter den Spielenden zeigt sich dabei nicht immer in der Lage, die rechtsalternativen „Falschspieler:innen“, die nur zum Schein mitspielen, zu durchschauen, und lässt sich für rechte Themensetzungen und die Störung demokratischer Diskurse einspannen. Für manche wird das Falschspielen, Trollen und Agitieren sogar zum selbstwirksamen, identitätsstiftenden Moment, der von rechtsalternativen Sinn- und Involvement-Angeboten eingefangen wird.⁸²

Missverständnisse und Gegenstrategien

Um Mitspieler:in statt Spielverderber:in zu sein, müssen sich Strategien gegen Rechtsaußen mit aufrechem Wohlwollen und Interesse der Spielkultur nähern. Pauschalisierungen, Kulturpessimismus und unauthentisches Fandom spielen rechtsalternativen Akteur:innen im Zweifelsfall in die Hände. Ebenso ist es wichtig, nicht auf jeden empörenden Köder einzusteigen und einer Kritik an rechtsalternativen Memen, Codes und Gegenständen stets auch eine Aufklärung über typische metapolitische Strategien folgen zu lassen. Denn selbst eine Sperrung oder Indizierung wird von Identitären im Zweifelsfall als Erfolg gefeiert, ihnen sollte für die Opfer-Inszenierung daher nur so wenig Aufmerksamkeit wie nötig geschenkt werden. Überhaupt ist es wichtiger, Gaming-Communitys durch die Vermittlung von antifaschistischem Know-how zu stärken und ihnen Möglichkeiten an die Hand zu geben, um Hass konsequent zu bekämpfen.⁸³ Am Ende sollen alle gemeinsam Spaß haben können.

82 Vgl. Munn, Luke (2019): Alt-right pipeline. Individual journeys to extremism online. In: First Monday, 24, 6, <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/10108/7920> [Stand 26.07.2021]

83 Eine gute Anlaufstelle ist hier das Netzwerk Keinen Pixel den Faschisten!: <https://keinenpixel-denfaschisten.de>

Politik und Diskriminierung im E-Sport

Ein Gespräch mit Josef Kolisang

Josef „blackgator“ Kolisang ist 26 Jahre alt und seit 2019 als Coach in der deutschen E-Sport-Szene aktiv tätig. Seine ersten Bezüge zum Online-Gaming hatte er im Alter von 9 Jahren mit dem 2D-Rollenspiel „Maplestory“. Mit ihm sprach Mick Prinz.

Was ist für dich das Besondere am E-Sport? Wo sind Unterschiede, wo Gemeinsamkeiten zum klassischen analogen Profisport?

Josef Kolisang: E-Sport begeistert mich mehr als traditionelle Sportarten. Ich kann während einer Saison den ganzen Tag hochklassiges „League of Legends“ gucken. Der größte Unterschied zu traditionellen Sportarten ist, dass ich auf einem Live-Event ohne typische Fanfeindschaften und toxische Rivalitäten sein kann, wie man sie beispielsweise aus dem Fußball kennt. Beim E-Sport könnte ich als Dortmund-Fan direkt neben einem Bayern-Fan sitzen, und wir würden beide freudig aufspringen und uns umarmen, weil



Die Dreamhack in Leipzig ist eines der größten E-Sport Events in Europa.

das Spiel so extrem spannend ist. Auch als Coach Teil des E-Sports zu sein, hat seinen ganz eigenen Reiz. Vor allem das kompetitive Messen mit ähnlich starken Teams ist gleichzeitig Herausforderung, Spaß und Nervenkitzel. Weitere Unterschiede zum klassischen Profisport sind die Art der Sponsors/Partnerships und auch die Altersspanne der Zuschauenden.

Rassismus und andere Diskriminierungsformen finden ja leider auch in professionellen Gaming-Kontexten statt. Wie machen sich diese hier bemerkbar? Wo sind sie besonders deutlich, wo eher zwischen den Zeilen zu erkennen?

Kolisang: Manchmal sind es Vereine und Organisationen, die Stereotype und Pauschalisierungen äußern. Bei Spieler:innen sind es meist diskriminierende Worte oder Handlungen während des Spiels im Chat. Vor allem Spiele mit integriertem Voicechat, also mit verbaler Unterhaltungsfunktion, müssen besonders für Menschen mit weiblich klingenden Stimmen die Hölle sein. Sobald Spieler:innen als vermeintlich weiblich identifiziert werden, folgen regelmäßig die übelsten sexistischen Herabwürdigungen und Belästigungen. Spaß kann da eigentlich nicht aufkommen. Der Sprachchat bietet generell ein Forum, das gefährlich sein kann. Für Unternehmen ist das noch schwieriger zu moderieren und Spieler:innen können sich ungefiltert äußern. Das Spiel „Valorant“ hat beispielsweise so einen Voicechat. Viele Spielerinnen berichten von Anfeindungen hier, und auch ich wurde im Spiel schon mit dem N-Wort beleidigt. Ich hatte einen schwarzen Charakter gewählt, weil ich mich dadurch repräsentiert fühle. Jetzt fass ich das Spiel nicht mehr an. Aber auch abseits davon, beispielsweise auf Discord, kann es passieren, dass sich zwei Profis über eine dritte Person rassistisch und abfällig äußern, wie erst jüngst bei der Rocket League Championship Series. Häufig sind das auch Menschen, die sich ihrer rassistischen, sexistischen, trans- und homofeindlichen Sozialisierung nicht bewusst sind.

Sprechen viele Sportler:innen über ihre Diskriminierungserfahrungen, oder wird das Thema eher tabuisiert?

Kolisang: Das Thema wird eher tabuisiert. Viele Sportler:innen haben Angst, Gaslighting (manipulative Verunsicherung von Betroffenen) zu erfahren oder durch eine Thematisierung vermehrt Hassbotschaften zu bekommen. Sie stellen sich auch oft Fragen wie: „Wie reagiert meine Organisation darauf? Werde ich unterstützt, oder wird man versuchen, mich zu silencen? Löse ich damit Sponsorship-/Partnership-Konflikte aus?“ Vielen Sportler:innen ist daher die Belastung und das Risiko zu hoch. Es gibt außerdem Fälle, in denen Frauen trotz entsprechender Qualifikation von Vereinen abgelehnt werden, weil ein männlicher Spieler gesucht wird. Manager äußern dann zum Beispiel die Sorge, dass sich die männlichen Spieler im Team in die weibliche Spielerin verlieben könnten, was zu Teamproblemen führen würde. Anstatt an sexistischen Strukturen zu arbeiten und die Spieler zu schulen, nimmt man also den easy way out und sagt der weiblichen Bewerberin ab.

Du hast dich ja schon selbst öfter zum Thema Rassismus geäußert und dich ganz klar positioniert. Wie waren die Reaktionen auf deine Haltung? Gab es Ablehnung? Solidarität? Oder wurde wiederum mit Bagatellisierungen oder gar Diskriminierung geantwortet?

Kolisang: Die Reaktionen waren sehr unterschiedlich. Von meinem damaligen Team und von meiner Organisation habe ich Unterstützung bekommen. Andererseits gab es auch viele Menschen, die mit Zweifel reagiert haben. Diese wollten mir erklären, dass innerhalb der E-Sports-Branche Rassismus und Diskriminierung nicht existieren. Zum Beispiel habe ich mal einen Spieler trainiert, der nicht fähig war, meine Ratschläge anzunehmen, und mich stattdessen rassistisch beleidigt hat. Ich habe mich dann an die Organisation gewandt, bei der ich Trainer war. Ich wollte den Spieler nicht direkt rauschmeißen, aber über einen Umgang mit diesem Vorfall sprechen. Die Organisation hat mich jedoch abgewiesen mit der Begründung, der Spieler sei zu wertvoll, man könne ihn deshalb nicht sanktionieren. Da war für mich klar: Ich habe dort nichts zu suchen. Ich habe gekündigt. Solche Erfahrungen sind kein Einzelfall. Dadurch, dass die Organisationen nicht gegen Leute vorgehen, die sich rassistisch äußern, begünstigen sie Rassismus. Solidarität habe ich vereinzelt erfahren, jedoch selten öffentlich, sondern vor allem via Privatnachricht.⁸⁴

Wie sieht es bei den E-Sport-Verbänden und -Organisationen aus? Wird das Thema angegangen und/oder Diversität aktiv gefördert?

Kolisang: In vielen E-Sport-Organisationen und -Teams sind diese Themen bislang noch nicht angekommen. Es wird zwar formuliert, dass jegliche Form von Diskriminierung abgelehnt wird, jedoch ist mir keine Organisation in der „League of Legends“-Szene bekannt, die das auch aktiv forciert. Diversität existiert im E-Sport kaum, deswegen muss sie stärker gefördert werden. Die esports player foundation hat jetzt zusammen mit der Telekom ein Förderprogramm gestartet, um weibliche Talente stärker zu fördern. Auch das E-Sport-Team SK Gaming stellt erstmals ein weibliches Profi-Team auf.

Siehst du im E-Sport eine Chance, auf bestehende gesellschaftliche Ungleichheiten und politische Reizthemen aufmerksam zu machen?

Kolisang: Ja und Nein. Ja – natürlich gibt es die Chance, die Aufmerksamkeit im E-Sport zu nutzen, um sich für Diversity und Gleichwertigkeit einzusetzen. Das kann dazu führen, dass Menschen in der Branche sensibilisiert werden. Aufgrund der aktuellen Missstände und des fehlenden Bewusstseins in vielen Bereichen des E-Sports riskieren Profis leider aber nach wie vor ihre Karriere, wenn sie auf Problemlagen aufmerksam machen. Es bleibt also noch viel zu tun!

⁸⁴ Vgl. Gogoll, Marie (2021): Trainer über Diskriminierung im E-Sport: „Für Frauen muss es die Hölle sein“. In: taz, 14. 11. 2021. <https://taz.de/Trainer-ueber-Diskriminierung-im-E-Sport!/5812767>

Hauptstory – Akt III: Plattformanalyse

Wie reagieren Plattformen auf problematische Inhalte?

Mareike Stürenburg und Armin Kühlewind

Das Projekt-Monitoring von „Good Gaming – Well Played Democracy“ hat die Aufgabe, Phänomene rund um Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit in Gaming-Communitys und Gaming-Kontexten zu beobachten, Narrative zu verfolgen und das Ausmaß von Problemfeldern zu umreißen. Hierbei gilt es, die Gaming-spezifischen Begrifflichkeiten, Memes und Erzählungen zu verstehen und konkret einzuordnen. Im Folgenden werden die zwei großen Problemfelder toxische Gamer:innen und rechtsradikale Gamer:innen aufgezeigt und erläutert. Zum Abschluss werden exemplarisch Ergebnisse aus dem Monitoring zusammengefasst, mit besonderem Fokus auf Discord und Steam.

Zwei distinkte Problemfelder

Wir unterscheiden bei der Beobachtung von Gaming-Communitys grundlegend zwischen zwei Problemfeldern: toxische Gamer:innen und rechts-extreme Gamer:innen. Zur ersten Gruppe gehören Spieler:innen, die beispielsweise politisch inkorrekte Sprache benutzen und sexistische oder rassistische Narrative wiedergeben, aber dadurch noch nicht als rechts-extrem eingestuft werden können. Die zweite Gruppe sind Rechtsextreme, die Gaming bewusst einsetzen, um ihre Ideologie zu verbreiten, also nicht nur Narrative wiederholen, sondern diese systematisch (ein)setzen. Dabei ist es wichtig zu betonen, dass auch toxische Gamer:innen ein Klima erzeugen können, in dem sich andere, insbesondere marginalisierte Gamer:innen, nicht sicher fühlen oder vollkommen ausgeschlossen werden. Es ist natürlich nicht in jedem Fall möglich einzuordnen, zu welcher Gruppe ein:e User:in gehört. Die Unterscheidung ist dennoch wichtig, da Rechtsextreme gezielt Strategien verfolgen, die verstanden werden müssen, um angemessen darauf reagieren zu können.

Strategien der Rechtsextremen in Gaming-Communitys

Es lassen sich drei unterschiedliche Strategien beobachten, mit denen Rechtsextreme Gaming-Communitys benutzen: Vernetzung, die Strategie der sogenannten „Metapolitik“ und das Einsetzen einer Gaming-Ästhetik. Rechtsextreme nutzen Gaming-Plattformen, um sich zu vernetzen, Wissen auszutauschen und gemeinsame Aktionen zu organisieren. Diese Strategien laufen häufig über halböffentliche Plattformen, beispielsweise über Discord-Server, Steam-Gruppen oder private Subreddits. Dank der Koordination auf solchen Plattformen können Online- Diskurse gezielt überwältigt werden,

Plattformen	Jahr	Kurzbeschreibung
	monatlich aktive User	
 YouTube	2005 — > 2 Milliarden	Erfolgreichste Videoplattform mit zahlreichen Gaming-Inhalten; auch nach neuen Regeln zur Werbemöglichkeit gibt es zu Videospiele viele „Anti-SJW“, „Anti-Woke“ und antifeministische Inhalte.
 reddit	2005 — 430 Millionen	Ein Social-News-Aggregator mit zahlreichen Themen-Abschnitten und Diskussionen zu Videospiele, darunter auch toxische Communitys; entstanden während der Gamergate-Belästigungs-Kampagne.
 Discord	2015 — 150 Millionen	Als Kommunikationsplattform für Multiplayer-Spiele entwickelt. Serverstruktur ist halböffentlich, zahlreiche Gruppen (auch rechtsradikale) nutzen die Plattform zur Koordination und zum Wissensaustausch.
 twitch	2011 — 140 Millionen	Livestreaming-Plattform; ursprünglich ausschließlich Gaming Inhalte, mittlerweile vielseitige Formate. Live-Kommentare erfordern ständige Moderation, einzelne Streamer mit besonders toxischen Chats.
 STEAM®	2003 — 120 Millionen	Erfolgreichste Handelsplattform für PC-Spiele mit integrierten Social-Media-Funktionen. Viele durch User:innen generierte Inhalte, dabei auch viele rechtsradikale Inhalte und auffällig wenig Moderation.
 9GAG	2008 — 40 Millionen	Aggregator-Seite auf der primär Memes geteilt werden; verschiedene Gaming Tags, die vermehrt durch homophobe und misogyne Inhalte auffallen.
 4chan	2003 — 20 Millionen	Anonymes Imageboard, mehrere Seiten zu Gaming; häufig Trendsetter und Urheber von Gaming Memes. Es herrscht eine Kultur, sich als User:in mit besonders schockierenden Inhalten zu profilieren.
 dlive	2017 — unklar	Livestreaming-Plattform auf Blockchain-Basis. Beliebte Alternative für Kanäle, die auf Twitch gelöscht wurden. Sammelbecken für neurechte Inhalte und Verschwörungserzählungen.
 odysee	2020 — unklar	Blockchain basierte Videoplattform ohne zentrale Serverstruktur. Gänge Alternative für Kanäle, die auf YouTube gelöscht wurden. Ebenfalls vermehrt neurechte Inhalte und Verschwörungserzählungen zu finden.

so erscheint die eigentlich kleine Zahl der Rechtsextremen als eine deutlich größere – dazu mehr im kommenden Unterkapitel.

Die Neurechten verfolgen außerdem eine Strategie, die sie selbst „Metapolitik“ nennen. Es geht ihnen insbesondere darum, vorpolitische Räume mit ihren Themen zu besetzen. Das lässt sich auch in Gaming-Communities beobachten, so gibt es beispielsweise zahlreiche Discord-Server und Steam-Gruppen, die sich gegen die vermeintliche „degeneracy“ (deutsch „Entartung“) der modernen Gesellschaft wenden. Gemeint damit sind meist Teile der LGBTQI+-Community, vorwiegend Transgender-Personen, aber auch eine allgemeine Abkehr von klassischen Genderrollen und der idealisierten Kernfamilie. Rechtsextreme Spieleproduktionen sind eher selten. Häufiger dagegen: ideologische Spielmodifikationen, die beispielsweise alle nicht-weißen Personen aus einem Spiel entfernen oder explizite Referenzen zu Attentaten wie Christchurch beinhalten. Auch gibt es zahlreiche Modifikationen speziell für Kriegssimulationen und Strategiespiele, die den Nationalsozialismus samt Symbolen, Namen und gelegentlich Taktiken und Zielsetzung spielbar machen.

Vereinzelt lässt sich auch die Instrumentalisierung von Gaming-Ästhetik durch Rechtsextreme finden. Dabei werden visuelle Elemente aus dem Gaming, die schnell als solche wiedererkennbar sind, zweckentfremdet und mit neuer Bedeutung belegt. Damit werden die Botschaften ansprechender verpackt und öfter geteilt und verbreitet.

Discord, ein beliebtes Werkzeug zur Organisation

Eine Beobachtung des Discord-Servers Reconquista Germanica (RG) zeigte bereits 2017, dass Akteure des rechten Spektrums Gaming-Plattformen für ihre Zwecke nutzen. Die Gruppe diente den Mitgliedern dazu, Ideologie-bildende Videos und Artikel zu verbreiten. Über diesen Weg wurde beispielsweise auch das „Handbuch für Medienguerillas“, eine Anleitung für möglichst effektives Trolling verbreitet. Mit „Tagesbefehlen“ versuchten die RG-Mitglieder, Debatten in Sozialen Netzwerken gezielt zu beeinflussen und zu manipulieren. Solche Befehle wurden über die hierarchisch militärische Serverstruktur meist durch dessen Gründer an seine „unterstellten“ Mitspieler:innen weitergegeben. Selbst bezeichnete sich RG hingegen als ein „satirisches Internet-Projekt ohne Bezug zur realen Welt“. Die Beobachtung von RG endete, nachdem Discord den Server bereits zum vierten Mal gesperrt und sich dessen Administratoren schließlich für eine nicht öffentlich zugängliche Serverstruktur entschieden hatten.

Vier Jahre später existieren immer noch ähnliche Server auf Discord. Manche betiteln sich ähnlich wie Reconquista Germanica als „humoristische“, nicht ernst zu nehmende Gruppe, andere als offen antisemitisch, rassistisch, faschistisch und/oder „Anti-LGBTQ“. Im Gegensatz zu RG findet sich hier aber ein internationales Publikum zusammen. Um eine Zutrittsberechtigung zu erhalten, ist es bei einigen Servern nötig, einen einschlägigen Fragenkatalog zu beantworten. An der gleichen Stelle, an der in herkömmlichen Discord-Servern einer Netiquette zugestimmt werden muss, wird hier nach der



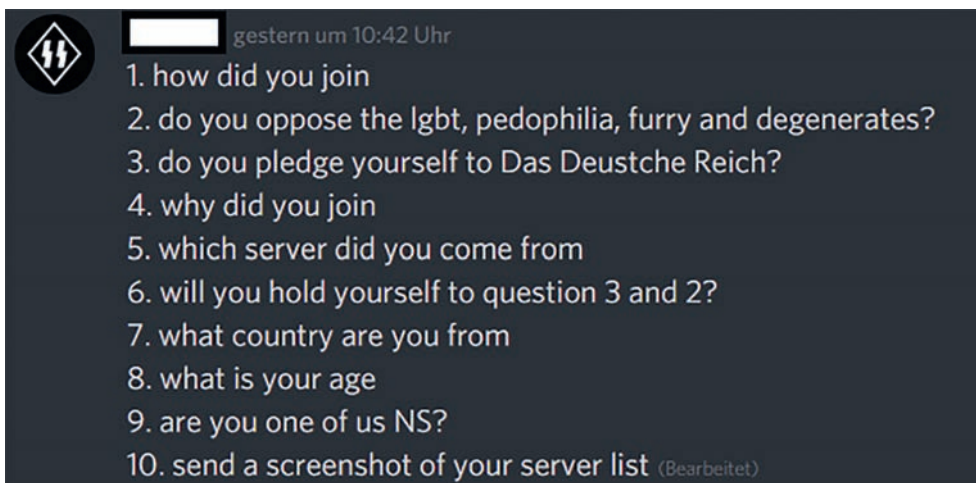
Fashwave-Ästhetik mit Gaming-Bezug: eine rechtsextreme Abwandlung des Playstation-Logos.

Quelle: Post in Telegram-Gruppe

eigenen Meinung zur „Judenfrage“, zu People of Color, homosexuellen Männern und/oder nach der selbst vertretenen Ideologie gefragt. Das Geschlecht kann dabei ebenfalls ein Ausschlusskriterium sein. Antisemitische, rassistische und LGBTQ*-feindliche Antworten gewähren den Zutritt. Neuankömmlinge stehen dennoch häufig unter dem Verdacht, dem Verfassungsschutz oder anderen Kontrollinstanzen anzugehören, daher wird häufig zunächst nur der Zutritt auf einen Teil der verfügbaren Kanäle gewährt. Auf den Servern angekommen, offenbaren sich durch RG bekannte Strukturen. Eine eindeutig erkennbare autoritäre Hierarchie, an deren Spitze wenige „Moderatoren“ oder ein „leader“/„owner“ stehen. Weitere untergeordnete Ränge sind z.B. „NSDAP Division Leader“, „SS-Hauptsturmführer“, „Heer“ oder „Racist“. Auch bei den Kanalnamen lassen sich ähnliche Muster finden; so heißt der Warteraum, bevor man aufgenommen wird, beispielsweise „Gas Chamber“ oder „rassistische Gamer“ und „antisemitische Gamer“.

Zuletzt geriet Discord im Zusammenhang mit sogenannten „Hate Raids“ auf Twitch erneut in die Kritik. Bei diesen Raids handelt es sich um Bot-unterstützte Belästigungskampagnen, die insbesondere gegen Streamer:innen gerichtet wurden, die Minderheiten angehören. Hier wurden gezielt die Twitch Visibility Tags, die eigentlich mehr Aufmerksamkeit für marginalisierte

Streamer:innen auf Twitch generieren sollen, zweckentfremdet, um Ziele für diese Aktionen zu finden. Während der Raids wurden in den Kommentaren der Livestreams durch Bots lauter extrem beleidigende, menschenfeindliche bis hin zu gewaltverherrlichenden Kommentaren gepostet. Häufig waren die Kommentare so verfasst, dass den Streamer:innen eine vermeint-



Um Discord-Servern der extremen Rechten beitreten zu können, müssen gelegentlich menschenverachtende Fragen beantwortet werden.

liche Zugehörigkeit zu Gruppen wie der „KKK“ unterstellt wurde. Das Ziel der Aktionen war offenbar, die Streamer:innen durch Twitch von der Plattform bannen zu lassen. In der Klage von Twitch gegen zwei User, die verdächtigt werden, hinter den Raids zu stecken, wurde Discord explizit als eine der Plattformen genannt, auf denen die Vorbereitung und Planung der Aktionen stattgefunden habe.

Dass Discord so häufig von rechtsradikalen Gruppen genutzt wird, liegt u.a. an der halböffentlichen Struktur, die zum einen ausreichend Öffentlichkeit zum Vergrößern der eigenen Gemeinschaft bietet und zum anderen ermöglicht, besonders problematische Inhalte vor der breiten Öffentlichkeit zu verbergen. Da das Eröffnen von Servern kostenlos und einfach ist, ziehen auffällig gewordene Server häufig sehr schnell in Gänze um und können so der Löschung durch Discord entgehen.

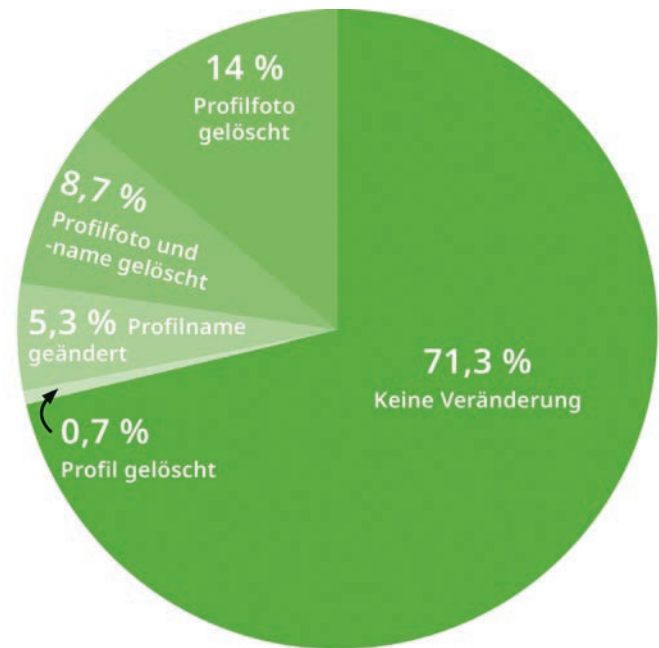
Moderationstest bei Steam

Steam ist bisher durch besonders wenig Moderation aufgefallen, so lassen sich auf der Handelsplattform viele toxische bis rechtsradikale Inhalte finden, die durch Nutzer:innen veröffentlicht werden. User:innen haben auf Steam öffentliche Profile, es können Diskussionsgruppen gegründet, eigene Kunstwerke und Screenshots geteilt und Spielerezensionen geschrieben werden. Die Plattform bietet außerdem die Möglichkeit, dass für einige Spiele neue Inhalte von User:innen erstellt und auf Steam geteilt werden können.

Um besser einschätzen zu können, wie Steam auf der eigenen Plattform moderiert, haben wir eine Testreihe durchgeführt. Dabei wurden 150 Profile von Nutzer:innen gesammelt, die problematische Inhalte auf ihrem Profil präsentieren. Häufig handelte es sich dabei um Profile mit nationalsozialistischen Symbolen im Profilfoto oder Profilnamen (Steam ermöglicht Nutzer:innen, Symbole im Namen zu verwenden) – aber auch Profile, die nach NS-Rängen oder -Persönlichkeiten benannt sind. Hinzu kamen Profile, die rassistische oder antisemitische Inhalte beinhalten. Die Profile wurden über die gewöhnliche Reporting-Funktion bei Steam gemeldet, jeweils mit einem kurzen Erklärungstext zum Kontext der Inhalte. Da Steam keine klare Rückmeldung zu Meldungen gibt, wurde jeweils zwei Wochen nach der initialen Meldung überprüft, ob es Veränderungen auf den Profilen gibt.

Dabei ergab sich, dass von den 150 gemeldeten Profilen bei 71 % (absolut: 107) nach zwei Wochen keinerlei Veränderung der gemeldeten Inhalte stattgefunden hatte. Nur bei 43 Profilen (29 %) gab es offenbar Reaktionen, bei 30 % (13) der veränderten Profile wurden das Profilfoto und der Profilname gelöscht oder geändert. Mit 49 % (21) war die Entfernung des Profilfotos die häufigste Reaktion, und bei 19 % (8) wurde der Profilname verändert. Ein einzelnes Profil war nach zwei Wochen nicht mehr auffindbar.

Dabei wurde ein Muster deutlich. Profilfotos, die eindeutige nationalsozialistische Symbolik beinhalten, wie Hakenkreuze, Siegrunen oder Schwarze Sonnen, wurde meist entfernt. Auch Profilnamen, die Hakenkreuze oder Siegrunen verwendeten, wurden häufig auf die Steam-ID zurückgesetzt. Nicht gelöscht wurden aber Profilnamen und Fotos mit unbekannteren Symbolen, wie beispielsweise der Wolfsangel. Profilfotos, die Adolf Hitler zeigten, oder Profile, die nach ihm benannt waren, wurden fast alle verändert. Nicht eingegriffen wurde bei den meisten Profilen, die andere Nationalsozialisten darstellen, so blieben Fotos von Erwin Rommel, Heinrich Himmler, Max Wünsche etc. unverändert. Besonders überraschend war, dass bei mehreren Profilen, die Namen wie „Konzentrationslager“, „Yolocaust“ oder „Auschwitz“ trugen und KZ-Inhaftierte oder manipulierte Bilder von Anne Frank im Profilbild zeigten, nicht eingegriffen wurde. Auch bei



Eigene Erhebung: Reaktionen auf 150 Meldungen von Profilen auf Steam.

einem Großteil der Profile, die durch eine NS-Ästhetik auffielen, beispielsweise Anime-Mädchen in SS-Uniformen, wurde nicht eingegriffen.

Es entsteht der Eindruck, dass Steam nur dann moderiert, wenn es sich auf den ersten Blick um rechtsradikale Inhalte handelt und diese durch User:innen gemeldet werden. Sobald zum Verständnis allerdings Kontext benötigt wird, bleiben die Profile meist unberührt. Auffällig ist auch, dass sich die

Steam-Moderation stark auf Profilbild und Profilnamen beschränkt, so blieben beispielsweise eine SS-Losung im Profiltext, GIFs marschierender Wehrmachtssoldaten oder der ASCII-Art-Wehrmachtspanzer auf Profilen bestehen, auch wenn das Profilfoto auf demselben Profil entfernt wurde.

Moderating...



29 %

Diese Erhebung dient lediglich als ein erster Einblick in das Moderationsverhalten von Steam. Wir können zudem nicht ausschließen, dass einige der User:innen selbst ihre Profilfotos gelöscht oder Profilnamen geändert haben. Weiterhin handelt es sich bei dieser Testreihe ausschließlich um Inhalte auf Nutzer:innen-Profilen; interessant wäre es, Ähnliches mit anderen Nutzer:innen-generierten Inhalten auf Steam durchzuführen. Es ist erstaunlich, dass Steam seinen Nutzer:innen so viel Freiheit bietet. So ist beispielsweise das Nutzen von Symbolen im Profilnamen äußerst ungewöhnlich. Problematisch bleibt, dass viele der rechtsextremen Modifikationen, Gruppen und Profile auf der Plattform unberührt und von Sanktionen verschont bleiben. Damit funktioniert Steam nicht nur als Plattform, auf der sich extrem rechte Akteure ohne viele Beschränkungen austauschen und vernetzen können. Sondern auf Steam können auch erste Bezugspunkte zu einer rechtsextremen Erlebniswelt aufgebaut und erweitert werden. Erstaunlich dabei ist, dass selbst strafrechtlich relevante Symbole – wie die in Deutschland verbotenen Hakenkreuze – nicht einmal unter einem Geoblock liegen, sondern offen verwendet werden. Dies wäre ein Fall für das Netzwerkdurchsetzungsgesetz. Leider fallen Gaming-Plattformen bisher nicht unter das Anti-Hatespeech-Gesetz.

Erweiterungspaket: Laute Minderheit nicht akzeptieren

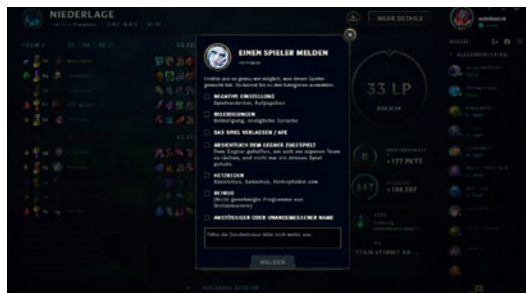
Handlungsempfehlungen für digitale Zivilcourage

Mick Prinz

Viele Spieler:innen reagieren noch immer verhalten, wenn ihnen toxische oder gar rechtsextreme Inhalte in Ingame-Chats oder auf den verschiedenen Plattformen begegnen. Während die einen versuchen, Hassnachrichten und eine negative Game-Attitude auszublenden, gibt es andere, meist nicht von Diskriminierung betroffene Spieler:innen, die die Auswirkungen von toxischer Kommunikation verkennen. „Das ist doch nur ein Spiel, das stört doch keinen“, ist ein Kommentar, der in diesem Zusammenhang öfter fällt. Dass diese Hassinhalte schwerwiegende psychosoziale Folgen für Streamer:innen oder jene Gamer:innen haben, die auch abseits vom Bildschirm mit Ausgrenzung konfrontiert sind, wird dabei ignoriert. Ein Grund für fehlende Reaktionen ist auch, dass viele Spieler:innen schlicht überfragt damit sind, wie sie mit problematischen Aussagen oder Verhaltensweisen umgehen können. Die folgenden Handlungsempfehlungen umfassen daher einfache Maßnahmen, mit denen digitale Zivilcourage in Gaming-Kontexten gelingt. Diese Tipps sind nicht nur für Gamer:innen relevant und umsetzbar, sondern geben auch jenen mit wenig Bezügen zur Gaming-Kultur Handlungsoptionen.

Meldefunktionen im Spiel nutzen

So gut wie jedes Online-Videospiel verfügt mittlerweile über die Funktion, andere Spieler:innen während oder nach einer Partie zu melden. Häufig kann dabei der passende Grund aus einem umfassenden Katalog gewählt werden. Neben dem vorzeitigen Verlassen des Spiels können so auch Spieler:innen für eine problematische Namenswahl oder diskriminierende Äußerungen im Text- oder Sprachchat beim jeweiligen Moderationsteam gemeldet werden. Durch einen ergänzenden Kommentar kann der jeweilige Sachverhalt erklärt werden und dem Report Nachdruck verleihen. In vielen Online-Spielen wie „Overwatch“ oder „League of Legends“ werden täglich tausende Online-Partien gespielt. Damit das Moderationsteam problematisches Verhalten sanktionieren kann, ist es unabdingbar, dass eine aktive Community diskriminierende Inhalte meldet.



Fast jedes Videospiel bietet die Möglichkeit, hass-erfülltes Verhalten direkt im Spiel zu melden. Hier: „League of Legends“, das für eine besonders toxische Community bekannt ist. © Riot Games

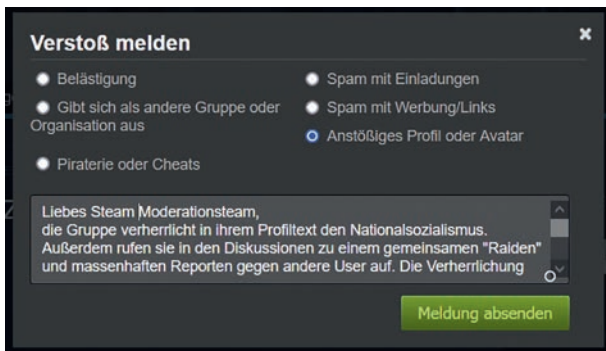
Meldefunktionen auf den Plattformen nutzen

Vermehrt wurde in dieser Broschüre darauf hingewiesen, wie strategisch die extreme Rechte Gaming-Plattformen instrumentalisiert. Vor allem dort, wo Unternehmen kaum oder wenig Moderation bereitstellen, ist das Problem gravierend. So bleibt es essentiell, dass Aktive aus den Communities die spärlich besetzten Moderationsteams auf problematische Symbolik, rechts-extreme Gruppen und strafrechtlich relevante Hassrede hinweisen. Die verschiedenen Plattformen bieten hier unterschiedliche Meldeverfahren an. In der Regel lassen sich sowohl Profile, Gruppen, Channels als auch einzelne Kommentare melden. Im Sinne des 2018 in Kraft getretenen und vor allem in klassischen Sozialen Medien angewandten Netzwerkdurchsetzungsgesetzes (NetzDG) lassen sich Beiträge lediglich auf einer der größeren Gaming-Plattformen melden – bei dem Streamingdienst Twitch. Es bleibt unverständlich, warum Steam mit Millionen von deutschen Nutzer:innen und deutlichen Charakteristika eines Sozialen Netzwerks sowie vielen strafrechtlich relevanten Inhalten auf der Plattform von diesem Gesetz ausgenommen wird.

Wie in der Plattformanalyse (s. Hauptstory – Akt III) aufgezeigt, reagiert Steam verhalten auf Meldungen zu rechts-extremem Inhalten. Häufig bleiben Gruppen, Kommentare und Profile, die offen den Nationalsozialismus glorifizieren oder sich rassistischer und anderweitiger diskriminierender Sprache bedienen, unberührt.

Es kann daher hilfreich sein, Hassrede zusätzlich bei den jeweiligen Landesmedienanstalten zu melden. Auf der Seite der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz können zudem rechtsextreme Videospieldproduktionen gemeldet werden.⁸⁵ Die Bundeszentrale hat die

Möglichkeit, eindeutig rechtsextreme Videospiele zu indizieren und so ein Verbreitungs- oder Werbeverbot in Deutschland zu bewirken.



Auch auf Plattformen wie Steam lassen sich Inhalte melden.

Quelle: Steam

Gegenrede leisten

Durch das Platzieren von rassistischen, sexistischen oder antisemitischen Äußerungen die Grenze des Sagbaren zu verschieben, ist eine gezielte Strategie rechtsextremer Akteur:innen im Internet. Da hilft nur: ihnen den Spaß daran verderben und Gegenwehr organisieren – auch in Gaming-Kontexten. Neben der Möglichkeit, Diskriminierung zu melden, helfen Gegenrede und Positionierung, um rechtsextreme, rassistische oder sexistische Akteur:innen in ihre Schranken zu weisen. Hierbei ist es besonders wichtig, sich auf die Seite der Betroffenen zu stellen, die in Hasskommentaren angegriffen werden. Toxische oder gar rechtsextreme Akteure durch Gegenrede zu überzeugen, wird in wenigen Fällen gelingen – Unentschlossene zu adressieren, die zum Zuhören und Nachdenken bereit sind, ist vielversprechender. Ein unterstützender Kommentar zeigt Solidarität und spricht die schweigende Mehrheit an, die der Haltung des Gegenkommentars mehr Bedeutung

⁸⁵ Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz: Wie läuft ein Indizierungsverfahren ab? <https://www.bzjk.de/bzjk/indizierung/wie-laeuft-ein-indizierungsverfahren-ab> [Stand 12.11.2021]

schenkt als der Hassäußerung. Sie wird bestenfalls dazu motiviert, ebenfalls Stellung zu beziehen für eine demokratische Debattenkultur und gegen politisch motivierte Beleidigung und Abwertung.

Haltung beweisen

Haltung zu zeigen, die eigenen Werte zu vertreten und Zivilcourage zu beweisen, funktioniert auch abseits vom analogen Raum. Seit 2016 findet im Online-Rollenspiel „Guild Wars 2“ jährlich ein zweitägiger Pride March statt. Spieler:innen schließen sich zu einem Demonstrationzug zusammen, um ein Zeichen für die LGBTQI+-Community zu setzen und Spenden für zum Thema arbeitende Non-Profit-Organisationen zu sammeln. Spendenstreams von Gamer:innen haben auf Twitch und YouTube nunmehr eine lange Tradition. So unterstützten Streamer:innen und ihre Communitys mit Spendenaktionen Organisationen wie HateAid, Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage, Seebrücke oder die Deutsche Depressionshilfe. Einige Influencer:innen nehmen ihre Vorbildfunktion jedoch auch abseits von Wohltätigkeitsveranstaltungen wahr und positionieren sich in ihren Videos oder in klassischen Sozialen Medien wie Twitter oder Instagram politisch. Andere dagegen äußern sich unbedacht oder reproduzieren sogar sexistische oder andere Diskriminierungsformen.



Im Online-Rollenspiel „Guild Wars 2“ findet seit 2016 eine digitale Demonstration für die Rechte von marginalisierten Gruppen statt.

© ArenaNet

Wenn Content-Creator:innen zu politischen Themen Stellung beziehen, darf Medienkompetenz (beispielsweise das Erkennen von Desinformation und Verschwörungserzählungen) nicht fehlen. Gleichzeitig braucht es eine aktive Community, die in Live-Chats oder Kommentarsektionen demokratische Standpunkte aufgreift, unterstreicht oder artikuliert. Die Moderation der eigenen Community und die Formulierung einer diskriminierungsfreien Netiquette (d.h. eines digitalen Hausrechts) stützen die Haltung von Influencer:innen und Spieleredaktionen.

Betroffene unterstützen

Neben der Möglichkeit, durch Gegenrede Solidarität mit Betroffenen von Hassrede zu zeigen, können auch abseits von direkten Konfliktsituationen jene präventiv unterstützt werden, die häufig Ziel von Diskriminierung werden. Viele Streamer:innen und andere Medienschaffende positionieren sich im Netz für Diversität und für inklusive Gaming-Communitys. Eine positive Nachricht, ein einfaches „Danke“ sorgt nicht nur für ein besseres Wohlbefinden bei Netzaktivist:innen. Unterstützende Kommentare motivieren auch, sich in eigenen Videoformaten, den Kommentarspalten oder in Sozialen Medien für ein demokratisches Miteinander einzusetzen.

Diversität in der Games-Industrie einfordern

Die meisten großen Spielepublisher und Entwickler:innenstudios verkörpern ein homogenes Bild einer weißen und männlich dominierten Games-Branche. Das macht sich letztlich auch in den Spielecharts bemerkbar, in denen

gelungene Repräsentation von Spielfiguren noch selten ist. Auch wenn sich diese Situation schrittweise zu verbessern scheint, liegt es gleichermaßen an Entwickler:innen, Publishern, aber auch an On- und Offline-Redaktionen sowie an den Gamer:innen selbst, auf Veränderungen hinzuwirken. Gaming etabliert sich mehr und mehr als umfassender Kulturbereich. Hier Angebote abseits von heteronormativen Strukturen anzubieten und marginalisierte Stimmen zu inkludieren, fördert ein vielfältiges Miteinander.



Das Online-Magazin „Polygamia“ ruft explizit dazu auf, unterrepräsentierte Stimmen hörbarer werden zu lassen.

Quelle: Twitter-Post von Polygamia

Pädagogische Chancen von Videospiele nutzen

Wenn es um politische Bildung, das Einüben demokratischen Handelns oder Wissensvermittlung geht, denken Politik und Pädagogik noch zu selten an Gaming. Den pädagogischen Mehrwert und die didaktische Abwechslung, die von sogenannten Serious Games (Spielen, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen) wie „Loulu“ oder „Hidden Codes“, aber auch von Produktionen wie „Age of Empires“ oder dem „Discovery Modus“ in „Assassin’s Creed“ ausgehen, sollten Lehrer:innen nicht verkennen. Auch wenn es Ziel dieser Handreichung ist, vor den lauten, toxischen und rechts-extremen Verhaltensweisen im Gaming zu warnen, stellen diese doch deutlich die Minderheit unter den Gamer:innen dar. Wenn daher Begriffe wie Steam oder Discord im Umgang mit Jugendlichen auftauchen, sollten Eltern und Pädagog:innen nicht in Alarmismus verfallen. Einen genauen Blick darauf zu werfen, wie und wo auf den Plattformen interagiert wird, und idealerweise auch selbst Videospiele auszuprobieren, sollte Teil der eigenen Medienkompetenz sein.

Digital Streetwork – Aufsuchende Jugend(sozial)arbeit in Videospielecommunitys

Cornelia Heyken und Jerome Trebing

Wie können Gamer:innen denn nun gegen menschenverachtende Stimmungen in ihren Communitys vorgehen? Gerade junge Menschen brauchen Unterstützung, um ein latentes Unwohlsein angesichts der Ist-Situation in demokratisches Handeln zu übersetzen. Dabei kann Digital Streetwork helfen – und sogar präventiv wirken.

Der Fokus in der Prävention lag bislang vielfach auf Mikrotransaktionen und Suchtverhalten. Die Organisation und innere Logik von Gaming-Communitys wird oftmals ausgeblendet. Dabei sind sie wichtige Lebenswelten von Jugendlichen. Spielen ist nicht mehr stationär gebunden, sondern wurde durch mobile Endgeräte delokalisiert. Gamer:innen sind Influencer:innen für junge Menschen und wichtige Keyplayer in der Meinungsbildung.

Digital Streetwork ist ein Zugang, der die positiven Aspekte digitaler Lebenswelten fokussiert und hier lebenswelt- und ressourcenorientiert gemeinsam aktiv wird. Insbesondere Jugendliche werden dabei als Expert:innen gesehen und nicht als vermeintliche Opfer, denen es zu helfen gilt.

Pädagogische Standards

Digital Streetwork arbeitet nach gängigen und wichtigen pädagogischen Standards. Das SGB VIII bildet dabei den Rahmen, denn Streetwork ist darin als pädagogische Disziplin der Sozialen Arbeit, genau genommen als eine Art der Kontaktaufnahme aus der Mobilien Jugendarbeit, festgelegt. Die Adressat:innengruppe sind junge Menschen zwischen 12 und 27 Jahren. In erster Linie wird Digital Streetwork als eine mögliche Methode der Radikalisierungs- bzw. Extremismusprävention und der demokratischen, menschenrechtsorientierten Bildung im Online-Bereich eingesetzt. Das bedeutet, dass wir uns insbesondere an den Präventionsbegriffen nach Rieker⁸⁶ orientieren. Des Weiteren können die drei handlungsleitenden Prinzipien des Beutelsbacher Konsens⁸⁷ als Grundlage



Einige Streamer:innen nutzen ihre Reichweite, um über Problemlagen aufzuklären. Hier spricht die Influencerin Shurjoka mit Natascha Strobl und Barbara Blaha auf Twitch.

Quelle: Twitch-Stream von Shurjoka

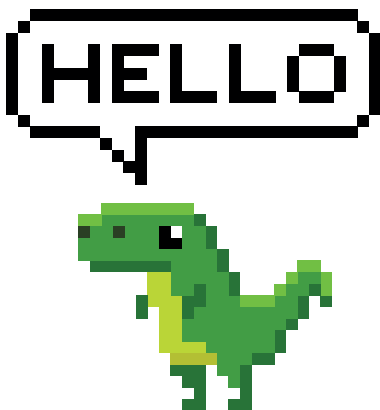
⁸⁶ Rieker, Peter (2009): Rechtsextremismus: Prävention und Intervention. Ein Überblick über Ansätze, Befunde und Entwicklungsbedarf. Weinheim, München: Juventa. <http://www.socialnet.de/rezensionen/isbn.php?isbn=978-3-7799-2228-5>

⁸⁷ Der sogenannte Beutelsbacher Konsens legt die Grundsätze der politischen Bildung fest. Er verpflichtet zu einer differenzierten und ausgewogenen Darstellung von Inhalten, sodass Schüler:innen sich selbst ein Bild machen und eine eigene Meinung bilden können. Vgl. Amadeu Antonio Stiftung (2019): Demokratie in Gefahr. Handlungsempfehlungen zum Umgang mit der AfD. Berlin, Seite 61.

dienen, auch wenn Digital Streetwork außerschulisch tätig ist: Überwältigungsverbot, Kontroversitätsgebot und Adressat:innenorientierung helfen dabei, sich sowohl in einem sicheren (politischen) Rahmen zu bewegen als auch pädagogisch professionell zu handeln.⁸⁸ Gleichzeitig wollen wir aber nicht akzeptierend arbeiten, sondern auf problematische Aussagen, Positionen und Haltungen aufmerksam machen und konfrontativ vorgehen. Denn wir wollen dazu beitragen, dass die Gaming-Subkultur gesellschaftlich ernst genommen wird, und die digitale Zivilgesellschaft in ihr fördern. Gaming-Communitys sollen nicht stigmatisiert, sondern Chancen und Möglichkeiten aufgezeigt werden. Unsere Grundhaltung ist also pro Gaming-Subkultur und zugleich contra Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (GMF), Hassrede und Rechtsextremismus in Gaming-Kontexten. Das Projekt sieht sich in einer Art Vermittler:innenrolle. Dies spiegelt sich auch in der pädagogischen Haltung von Digital Streetwork wider: offen, neugierig, bedürfnisorientiert – aber gleichzeitig problematische Inhalte ansprechen, zum Thema machen und nicht ausblenden. Getreu dem Motto: „Nicht du bist problematisch, sondern der Inhalt deines Posts ist es.“

Interaktion und Plattformwahl

Die Profile von Good Gaming – Well Played Democracy sind in Spieleforen, Kommentarspalten von Videos, in Diskussionen und in Chats unterwegs. Insbesondere für Foren kamen die bisherigen Erkenntnisse aus dem Monitoring zum Einsatz und konnten positiv bestätigt werden.



© iStock

Was sind die Besonderheiten von Digital Streetwork im Bereich Gaming in Abgrenzung zu anderen Feldern? Im Gaming treffen wir extrem große Communitys an, die vielfach plattformübergreifend aktiv sind (z.B. von Twitch zu YouTube, Instagram wirbt wiederum für YouTube usw.). Ihre Handlungen sind außerdem durch ein extrem hohes Maß an Professionalisierung gekennzeichnet, d.h. selbst kleinere Kanäle sind crossmedial angelegt und zumeist durch den Einsatz entsprechenden Equipments hochgradig professionell ausgestaltet. Hinzu kommt eine hohe sprachliche und symbolische Codierung der Communitys. Der Sprachgebrauch bei Twitch mutet wie eine eigene Sprache an. Symbole und sprachliche Codes weisen eine lange orale Tradition auf und sind für „Außenstehende“ oftmals nicht direkt verständlich. Dies ist ein Moment, das teilweise von politisch motivierten Personen genutzt wird, um zum Beispiel Ideologien der Ungleichwertigkeit als Ironie zu tarnen oder als scheinbar unpolitischen historischen Bezug in einem Spiel (wie etwa Naziprofile bei Steam).

Was treibt Dich um? Online pädagogisch sinnvoll wirken

In der analogen Jugend(sozial)arbeit entscheiden junge Menschen aufgrund vieler Informationen, ob sie sich gegenüber dem:der Pädagog:in öffnen. Im Internet ist ein Kontakt und eine Bindung zum:zur Adressat:in schwieriger herzustellen. Mit einem Klick kann einer Interaktion entgangen werden.

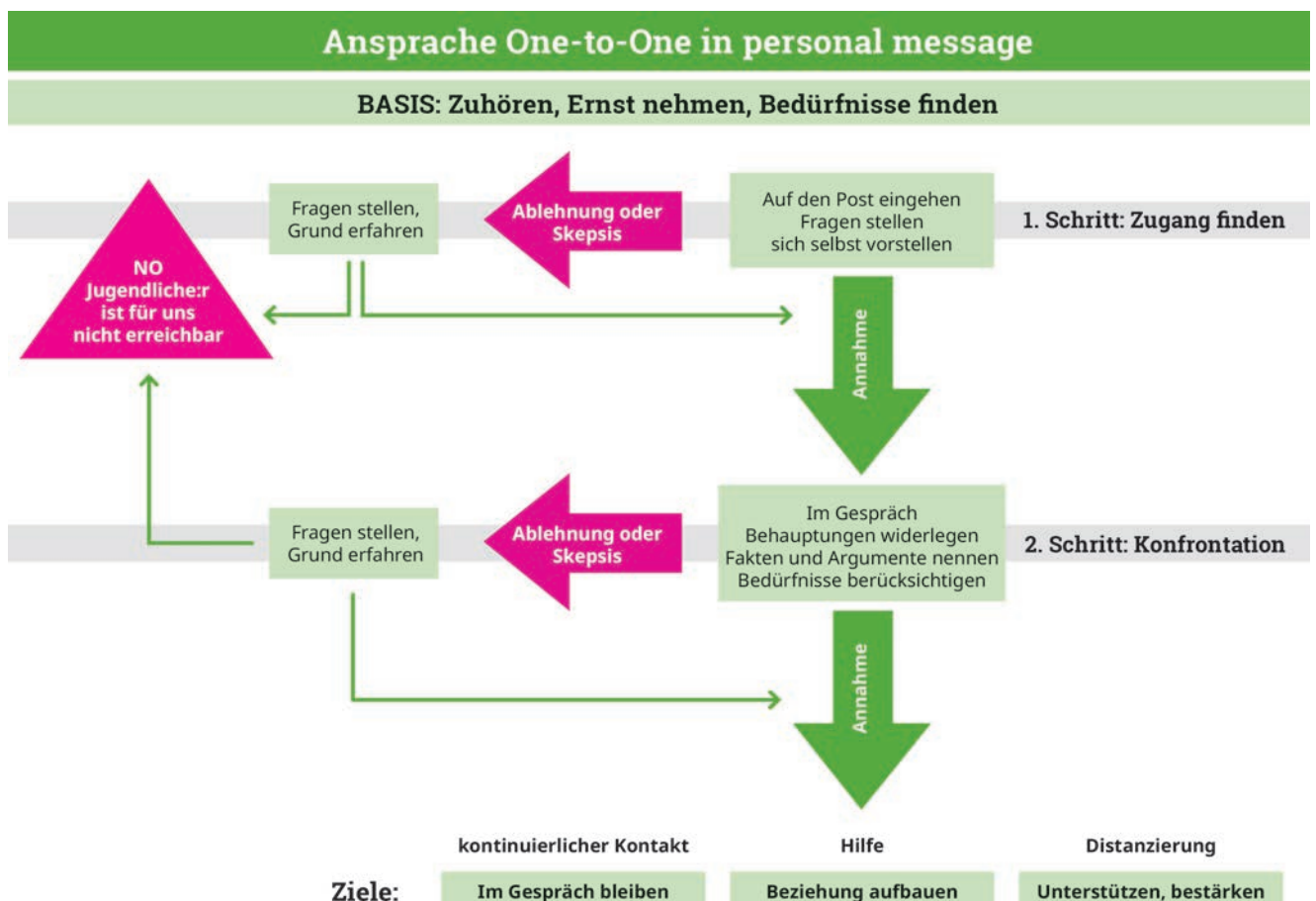
⁸⁸ Vgl. <https://www.agjf-sachsen.de/neutralitaetsdebatte.html> [Stand 26.08.2021]

Das Augenmerk muss daher auf einer ansprechenden Profilgestaltung liegen: Es sollte wichtige Informationen (wann ist der Account erreichbar, Kompetenzen: wer bedient den Account) und ein sympathisches Auftreten vermitteln.

Außerdem ist ein Kontakt mit Verantwortlichen der Plattform hilfreich, um dem Account die nötige Legitimation zu verleihen.

Kriterien zur Auswahl geeigneter Interaktionen (z.B. in einem Frageforum) können sein: Aktualität der Frage; bestimmte Themen; Fachexpertise; Fragen, die unzureichend beantwortet werden oder bei denen andere User:innen rechtsextreme Codes, Verschwörungserzählungen oder Falschinformationen nicht als solche erkennen; aktuelle Ereignisse. Gerade bei knappen Ressourcen oder ersten Digital Streetwork-Testphasen gibt es viele Möglichkeiten der Fallauswahl.

In der Art der Kommunikation orientieren wir uns an pädagogischen Konzepten, die bedürfnisorientiert sind, grenzen uns aber von der akzeptierenden Jugendarbeit ab. Daneben arbeiten wir konfrontativ, um Verunsicherung über die getätigten Aussagen anzuregen. So grenzen wir uns von einem menschenverachtenden Weltbild ab und regen ein Umdenken an, bedienen jedoch gleichzeitig das persönliche Motiv des:der Kommentator:in, z.B. den Wunsch nach Anerkennung. Quasi eine konfrontative Verunsicherung auf Basis von Aufgeschlossenheit.



Empfehlungen kurz und knapp

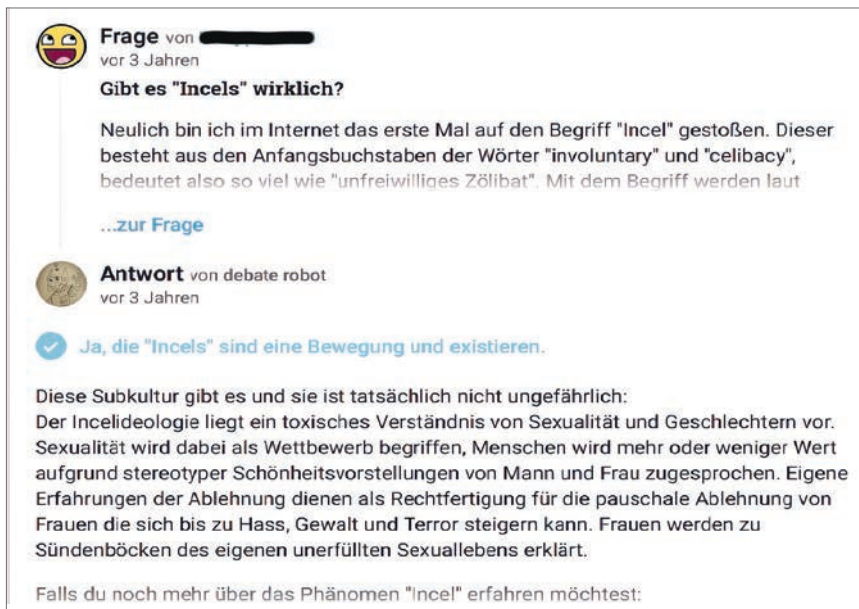
Möchten Sie selbst mit einem Digital Streetwork-Profil aktiv werden? Folgende Empfehlungen können wir geben.

Einhaltung einer pädagogischen Sorgfaltspflicht:

- rechtliche Grundlagen für das Agieren des Accounts festlegen
– Adressat:innen-/Altersgruppe(n)
- Beobachtung der Adressat:innengruppe – Pendant zum Zuhören im Offline-Bereich
- regelmäßige Evaluation, ob das Angebot noch mit dem Nutzungsverhalten und mit den Bedürfnissen der Klient:innen überein stimmt. Auch die Wahl der Plattformen muss regelmäßig evaluiert werden.

Ist diese Vorarbeit geleistet, kann die Handhabung des Digital Streetwork-Profiles festgelegt werden:

- Themenschwerpunkte setzen
- Ressourcen: wie oft und wie viel soll der Account interagieren?
- Außenwahrnehmung: sich in Auftreten und Handeln gut absichern, insbesondere was die politische Komponente betrifft (Beutelsbacher Konsens, Neutralität etc.)
- interaktiver, proaktiver und/oder reagierender Account?
- Ansprache: einheitliche Gesprächsstandards



The screenshot shows a question and answer on the platform gutefrage.net. The question is from a user with a smiley face icon, asking 'Gibt es "Incels" wirklich?' (Do 'Incels' really exist?). The question text explains that the user recently encountered the term 'Incel' online and defines it as 'involuntary' and 'celibacy', meaning 'unfreiwilliges Zölibat'. The answer is from a user named 'debate robot' and is marked as a verified answer. The answer text states that the subculture exists and is not dangerous, but that the ideology behind it is toxic, based on a competitive view of sexuality and gender, where people are valued based on stereotypical beauty standards. It notes that personal experiences of rejection are used to justify a blanket rejection of women, which can escalate to hate, violence, and terrorism. The answer concludes by stating that women are often blamed for their own unmet sexual needs.

Frage von [Redacted] vor 3 Jahren
Gibt es "Incels" wirklich?
Neulich bin ich im Internet das erste Mal auf den Begriff "Incel" gestoßen. Dieser besteht aus den Anfangsbuchstaben der Wörter "involuntary" und "celibacy", bedeutet also so viel wie "unfreiwilliges Zölibat". Mit dem Begriff werden laut
...zur Frage

Antwort von debate robot vor 3 Jahren
✓ **Ja, die "Incels" sind eine Bewegung und existieren.**
Diese Subkultur gibt es und sie ist tatsächlich nicht ungefährlich:
Der Incelideologie liegt ein toxisches Verständnis von Sexualität und Geschlechtern vor. Sexualität wird dabei als Wettbewerb begriffen, Menschen wird mehr oder weniger Wert aufgrund stereotyper Schönheitsvorstellungen von Mann und Frau zugesprochen. Eigene Erfahrungen der Ablehnung dienen als Rechtfertigung für die pauschale Ablehnung von Frauen die sich bis zu Hass, Gewalt und Terror steigern kann. Frauen werden zu Sündenböcken des eigenen unerfüllten Sexuallebens erklärt.
Falls du noch mehr über das Phänomen "Incel!" erfahren möchtest:

Eine Beispiel-Intervention auf der Plattform gutefrage.net.

Quelle: Gutefrage

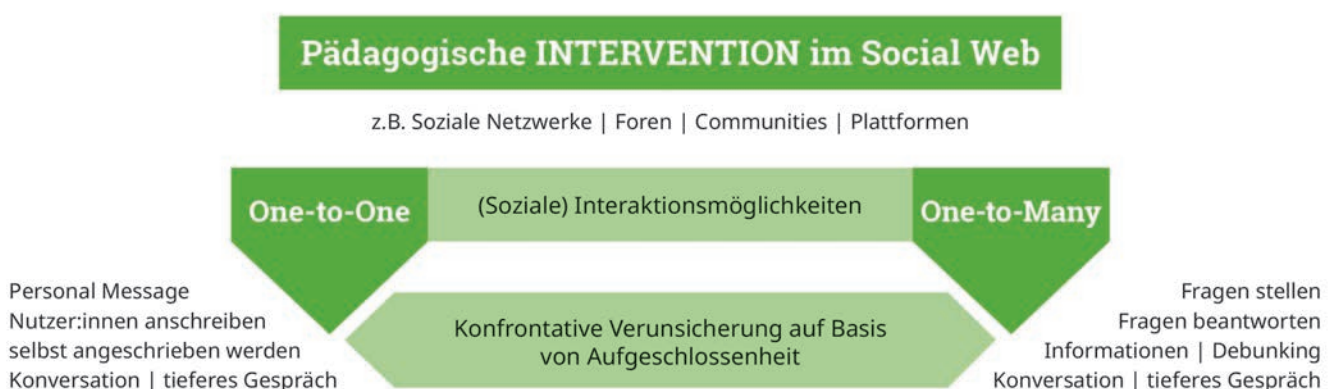
Es empfiehlt sich, Best Practice-Antworten zu beliebten Fragestellungen zu speichern und regelmäßig zu ergänzen. Die Kommunikation sollte sachlich, empathisch und informativ angelegt sein – wie in der Offline-Jugendarbeit auch.

Weitere wichtige Punkte, um pädagogisch wirkungsvoll agieren zu können, sind:

- regelmäßige Präsenz in den Diskussionen (steigert Sichtbarkeit und Akzeptanz innerhalb der Community)
- zeitnahe Reaktion (steigert die Wahrscheinlichkeit, dass die Interaktion erfolgreich ist)
- Melden von missbräuchlichen und beleidigenden Fragen und Antworten
- regelmäßige Auswertung der Interaktionen (das hilft bei der Reflektion, insbesondere wenn mehrere Personen mit demselben Profil arbeiten)

Digital Streetwork als eine Form pädagogischer Interaktion im Gaming

Doppeltes Ziel von Digital Streetwork im Bereich Gaming bleibt jedoch: einerseits das Wirken in der Community selbst, andererseits die Lobbyarbeit für die Communitys nach außen. Dies heißt im Besonderen, dass wir in der One-to-Many-Kommunikation aktiv Stellung beziehen gegen Verallgemeinerungen, falsche Zuschreibungen wie in der „Killerspiel“-Debatte sowie die Überbetonung extrem rechter Akteur:innen. Digital Streetwork hat in diesem Sinne auch eine advokatische Rolle in seiner professionellen pädagogischen Ausgestaltung.



Ein Videospiele über den Widerstand im Nationalsozialismus

Ein Interview mit Jörg Friedrich

Videospiele wollen längst mehr sein als ein reines Unterhaltungsmedium. Zunehmend greifen sie politische Themen und reale gesellschaftliche Konflikte auf. Das gelingt mal mehr und mal weniger. Das Computerspiel „This War of Mine“ lässt die Spielenden beispielsweise die Grausamkeiten eines fiktiven Kriegs aus der Opferperspektive betrachten. Auch „Liyla“ and „The Shadows Of War“ schlagen in eine ähnliche Kerbe, wählen als Schauplatz jedoch mit dem Gaza-Krieg ein reales Szenario. Spieler:innen steuern einen palästinensischen Vater, der durch Gaza flieht. Erschreckend dabei: Israel wird als kindermordender Aggressor dämonisiert. In anderen Simulationsspielen dagegen bauen die Spieler:innen ganze Staaten und politische Systeme auf, verhelfen ihrer Nation zu einer demokratischen Staatsform oder unterdrücken die Bevölkerung als autokratischer Diktator. Der Einzug politisch-gesellschaftlicher Diskurse in moderne Videospiele kann längst nicht mehr negiert werden.

Auffällig ist jedoch, dass eine Thematisierung des Nationalsozialismus vor 1939 meistens ausbleibt. Zu groß ist scheinbar die Furcht, das dunkelste Kapitel der deutschen Geschichte und seine Hintergründe anzurühren. Wenig verwunderlich also, dass Antisemitismus noch immer ein blinder Fleck im Gaming ist. Das Berliner Studio Paintbucket Games geht mit dem im Januar 2020 veröffentlichten Strategiespiel „Through the Darkest of Times“ einen anderen Weg. Wir haben Jörg Friedrich, einen der Entwickler, zu dem Strategiespiel interviewt.

***GGWP:** Spiele über den Nationalsozialismus behandeln in der Regel lediglich die Zeit nach Beginn des zweiten Weltkriegs. Viele starten sogar erst mit dem D-Day 1944: Als amerikanischer Soldat landen wir meist inmitten eines spektakulär inszenierten Kugelhagels in einem schwankenden Boot in der Normandie und müssen uns fortan durch Unmengen von computergesteuerten Nazi-Horden schießen. Endgegner ist Berlin. Oder vielmehr Hitler. So oder so ähnlich sieht die meist sehr oberflächliche Thematisierung des NS in Games aus. Mit eurem neuen Spiel erzählt ihr eine andere Geschichte aus einer für Videospiele komplett neuen Perspektive. In welche Rolle schlüpfen Spieler:innen in „Through the Darkest of Times“? Wie sieht das Spielprinzip aus?*

Jörg Friedrich: Du spielst einen Widerstandskämpfer oder eine Widerstandskämpferin in Berlin während der Nazi-Herrschaft. Du baust eine kleine Widerstandszelle auf, planst und führst Aktionen durch, um Unterstützer:innen zu gewinnen und das Regime zu schwächen. Es gilt, dem Druck von außen, dem immer schlimmer werdenden Terror und der Verfolgung durch das Regime zu widerstehen. Gleichzeitig musst du dafür Sorge tragen, dass die Gruppe nicht den Mut verliert. Gerade letzteres ist oft nicht



so einfach. Die Mitglieder der Gruppe haben sehr unterschiedliche Biografien und politische Ansichten, und man muss neben dem Verfolgungsdruck auch mit ganz menschlichen Problemen und Konflikten, die innerhalb der Gruppe entstehen können, umgehen.

Screenshot aus dem Spiel „Through the Darkest of Times“ von Paintbucket Games.

© Paintbucket Games

Ich habe das Spiel gespielt und war sehr angetan von der Authentizität, mit der ihr historische Entwicklungen darin abgebildet habt. Ich erinnere mich daran, wie ich vor die Wahl gestellt wurde: Schließe ich mich mit meiner Widerstandsgruppe den Protesten gegen die Nazis im Berliner Lustgarten an, oder ist mir das Risiko zu hoch? Tatsächlich hatte ich zuvor noch nie von der Demonstration am 7. Februar 1933 gehört, an der über 200.000 Personen teilnahmen und sich gegen Hitler und die NSDAP stellten. Daher meine Frage: Inwiefern können Spieler:innen in TtDoT auch die Geschichte verändern? Lässt sich ein Widerstand aufbauen, der größer und erfolgreicher ist als in der Realität?

Friedrich: Die eigene Widerstandsgruppe, ihre Mitglieder und die Aktionen sind fiktiv. Sie sind allerdings angelehnt an Gruppen und Menschen, die es wirklich gab und die damals Widerstand gegen die Nazis leisteten. Viele der Aktionen sind deshalb angelehnt an Akte des Widerstands, die wirklich stattfanden oder die zumindest denkbar gewesen wären. So kann man zum Beispiel einen Anschlag auf eine Propagandaausstellung der Nazis durchführen – einen solchen Anschlag gab es wirklich, durch die Herbert-Baum-Gruppe, allerdings erst viel später, und er lief schief.

Man kann im Spiel Menschen vor Verfolgung retten, indem man sie befreit, versteckt oder in Sicherheit bringt. Man kann Menschen aufklären und überzeugen, gegen den Nationalsozialismus aktiv zu werden; und man kann versuchen, Sand im Getriebe zu sein und das Regime zu behindern. Aber die große Zeitlinie kann man aktuell nicht verändern: Wann der Krieg ausbricht, wann er zu Ende ist – diese Dinge stehen fest. Es war uns wichtig zu

zeigen, dass aber auch diese vermeintlich kleinen Dinge eine große Wirkung haben und wichtig sind für die Welt. „Wer auch nur ein einziges Leben rettet, rettet die ganze Welt“ – wie ein Talmudspruch lautet.

Mit der Spiele-Veröffentlichung entbrannte auf Social Media erneut die Diskussion um das Abbilden von Hakenkreuzen in Videospielen. Schon vor einigen Jahren gab es bei „Wolfenstein II“ eine ähnliche Diskussion um die Auslegung der sogenannten Sozialadäquanzklausel. Seit 2018 dürfen Spiele, ähnlich wie Filme, verfassungsfeindliche Symbolik abbilden, wenn dies nicht mit einem verherrlichenden oder propagandistischen Zweck geschieht. Eine kritische Darstellung von Hakenkreuzen in Kulturmedien ist also in Wissenschaft, Lehre, Kunst oder der staatsbürgerlichen Aufklärung erlaubt. Auch eine klare Ablehnung der NS-Ideologie muss erkennbar sein. Ihr habt euch ja dafür entschieden und eine Freigabe von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) erhalten. Wie detailliert lief diese Prüfung ab? Müssen wir zukünftig mit Spielen rechnen, in denen deutlich unkritischer Nazisymbolik verwendet wird?

Friedrich: Wir sind ja bei der USK-Prüfung nicht persönlich anwesend, aber soweit ich weiß, wird jedes Spiel von mehreren Tester:innen ausführlich gespielt, und potentiell kritische Szenen werden einem Prüfungsgremium vorgeführt, in dem auch Mitglieder der Landesjugendbehörden sitzen und das dann über die Altersfreigabe berät. Ich glaube nicht, dass wir damit rechnen müssen, dass Computerspiele mit verherrlichenden und verharmlosenden Darstellungen von Hakenkreuzen eine Freigabe von der USK erhalten werden – bei Filmen ist das ja auch nicht der Fall und die Lage ähnlich wie bei Spielen. Die USK berücksichtigt dabei durchaus auch die Besonderheit, dass Spiele interaktiv sind und der Kontext der Darstellung sich verändern kann. Deshalb hat die USK es zum Beispiel bei einem Multiplayer-Spiel, in dem Spieler:innen sowohl auf Seiten der Achsenmächte als auch der Alliierten gegeneinander kämpfen und das solche Symbole verwenden wollte, abgelehnt. Man wollte nicht, dass hier Spieler:innen ohne Kontext unter der Hakenkreuzfahne in die Schlacht ziehen. Gleichzeitig hat ein Spiel wie „Wolfenstein“, das zwar weder historisch noch pädagogisch ist, aber einen eindeutigen antifaschistischen Kontext hat, eine Altersfreigabe trotz NS-Symbolen bekommen. Das finde ich richtig, ein Film wie „Inglourious Basterds“ darf ja auch gezeigt werden.

Ihr habt das Spiel 2016 angefangen zu entwickeln. 2016 wurde auch Donald Trump Präsident, die AfD zog in zahlreiche Landesparlamente ein, und die Gewalt gegen Geflüchtete erreichte ihren traurigen Höhepunkt. Ist TtDoT auch eine Positionierung eurerseits gegen Rassismus und Populismus?

Friedrich: Wir waren besorgt über diese Entwicklungen und haben uns gefragt, ob Computerspiele hier vielleicht einen positiven Beitrag leisten könnten. Gleichzeitig fanden wir es problematisch, dass in vielen Computerspielen, die für sich in Anspruch nehmen, den 2. Weltkrieg historisch abzubilden, Shoah und Antisemitismus, Genozide und politische Unterdrückung oft gar nicht erwähnt werden. Durch dieses Weglassen zeichnen Spiele manchmal geradezu ein revisionistisches Geschichtsbild. Das geschieht i.d.R. nicht aus böser Absicht, sondern um Kontroversen zu vermeiden und



weil Entwickler oder Publisher glauben, Computerspiele seien nicht in der Lage, solche Themen respektvoll abzubilden. Mit „Through the Darkest of Times“ wollen wir zeigen, dass es auch anders geht.

Screenshot aus dem Spiel „Through the Darkest of Times“ von Paintbucket Games.

© Paintbucket Games

Wurdet ihr für diese Haltung bisher angefeindet? Habt ihr in Sozialen Medien oder abseits davon Erfahrungen mit Hasskommentaren gegen euch oder das Projekt machen müssen?

Friedrich: Das Spiel (und wir als Team und unser Publisher) werden vor allem auf Gaming-Plattformen und -Foren und zum Teil auch in den Sozialen Medien angefeindet. Häufig sind es eindeutig antisemitische oder NS-verherrlichende Kommentare. In den entsprechenden Foren wurde auch zum „Angriff“ auf das Spiel geblasen. Ich muss aber sagen, dass der Umgang der Plattformen da deutlich besser geworden ist im Vergleich zu früher. Wir finden es auch super, dass unser Publisher uns hier unterstützt, ganz viel von dem Shitstorm von uns fernhält und sich nicht einschüchtern lässt.

Spiele als wichtiges Element der politischen Bildungsarbeit

Johanna Daher

Games haben im Gegensatz zu allen anderen Medien eine Besonderheit: Sie machen Geschichten und komplexe Sachverhalte erfahrbar. Diese können sich nur entfalten, wenn die Spieler:innen mithilfe der Spielmechaniken selbst aktiv werden – sie werden ein wichtiger Teil des Mediums. Das wiederum macht Spiele für die politische Bildungsarbeit noch interessanter. So wird in Serious Games bewusst auf kreative Weise Wissen vermittelt, das die Spielenden sich Stück für Stück selbst erarbeiten. Dies ermöglicht einen besonderen Zugang zu ernsthaften Themen sowie zu geschichtlichen und politischen Ereignissen. Dabei ist die Motivation, sich mit diesen Inhalten zu beschäftigen, deutlich höher, da sie in Form eines Spiels präsentiert werden. Dadurch, dass die spielende Person innerhalb des Games zum Beispiel eigene Entscheidungen trifft, bleiben zudem die Handlungen als Erlebnis dauerhafter in Erinnerung.

Um zu veranschaulichen, wie Serious Games, die sich mit dem großen Themenkomplex Rechtsextremismus beschäftigen, in der Praxis angewendet werden können, werfen wir zunächst einen Blick auf die folgenden drei Spiele.

„Through the Darkest of Times“

Bei diesem historischen Strategiespiel des Entwicklers Paintbucket Games wird der Widerstand gegen den Nationalsozialismus während des Dritten Reichs zum Thema. Die:der Spielende koordiniert dabei eine zivile Widerstandsgruppe in Berlin, kämpft für Freiheit und will das System schwächen.

Plattformen: PC, MAC OS, Nintendo Switch, Android, iOS, PS 4, Xbox One

→ Zum Spiel: <https://paintbucket.de/de/ttdot>

In „Through the Darkest of Times“ steuern Spielende eine zivile Widerstandsgruppe im Nationalsozialismus.

© Paintbucked Games



„Hidden Codes“

Dieses Mobile Game der Bildungsstätte Anne Frank widmet sich unter anderem der rechten Radikalisierung im Netz. Die:der Spielende sieht dabei eine Social Media-Umgebung, chattet mit Personen, sieht sich Profile an und reagiert auf Stories – so, wie sie:er es aus seinem Alltag vermutlich kennt. Ziel dabei ist es herauszufinden, wie radikale Gruppen agieren und was man tun kann, wenn sich jemand im eigenen Umfeld radikalisiert.

Plattformen: Web, iOS, Android

→ Zum Spiel: <https://game.hidden-codes.de>

Hinweis: Für den Einsatz im Unterricht stellt die Bildungsstätte Anne Frank Begleitmaterial zur Verfügung: <https://www.hidden-codes.de/zugang.html>.

„Papers, Please!“

In diesem Simulationsspiel von Lucas Pope schlüpft der:die Spielende in die Rolle eines Kontrolleurs an einem Grenzübergang des fiktiven Staats Arstotzka 1982. Er:sie muss sich an den Gesetzen der Regierung orientieren und entscheiden, welche Migrant:innen über die Grenze gelassen werden und welche nicht. Dadurch wird der:die Spielende vor spielerische, ethische und moralische Herausforderungen gestellt.

Plattformen: iPad, PC, Mac, Linux

→ Zum Spiel: <https://papersplea.se>

Alle drei Spiele erschaffen auf ihre eigene Art Einblicke in politisch und gesellschaftlich relevante Themen aus dem Bereich des Rechtsextremismus – sowohl mit Aspekten der Vergangenheit, die aufgearbeitet werden, als auch mit Blick in die Gegenwart und eine daraus resultierende mögliche Zukunft. Dadurch zeigen sie auf, wie wichtig es ist, sich auch aktuell mit diesen Themen zu beschäftigen. Zum Beispiel macht „Hidden Codes“ durch den Messenger-Look, den die meisten Jugendlichen von ihrem eigenen Smartphone kennen, deutlich, wie leicht rechtsextreme Parolen und Symbole verbreitet werden können. Durch das Spielen können die Gefahren selbst erkannt und das Gelernte mit in die eigene Realität, in die eigenen Chatverläufe genommen werden. Hier besteht auch die Möglichkeit, innerhalb der Bildungsarbeit die Frage zu stellen, ob eine Person schon Erfahrungen mit solchen Nachrichten gemacht hat, um in diesem Zug ebenfalls das Thema Medienkompetenz aufzugreifen und Handlungsempfehlungen zu besprechen.



„Hidden Codes“ eignet sich besonders, um mit Jugendlichen über rechtsextreme Codes und Symbole zu sprechen.

© Bildungsstätte Anne Frank



Im Spiel „Papers, Please!“ werden die Themen Flucht und Migration thematisiert.

© Lucas Pope

Praktischer Einsatz in der politischen Bildungsarbeit

Für die politische Bildungsarbeit bedeutet das konkret, dass zum Beispiel die drei vorgestellten Spiele ein guter Anknüpfungspunkt sind, um über das Thema Rechtsextremismus aufzuklären und zu diskutieren. Mit Blick auf die Praxis soll das Hauptaugenmerk im Folgenden auf dem Schulunterricht als möglichem Einsatzort liegen – ebenso ist diese Herangehensweise aber auch in anderen Bereichen, wie der Arbeit in Jugendclubs, Vereinen und bei Workshops, möglich.

Zunächst sollten Lehrer:innen die Spiele als eigenständiges Medium betrachten, das eine gute Ergänzung zu den in der Regel genutzten Filmen und Lektüren darstellt. Je nachdem, welches Wissen vermittelt und welche Diskussionen geführt werden sollen, ist es empfehlenswert, sich für eins der Spiele zu entscheiden. Dieses könnte dann zunächst von den Schüler:innen vor Ort – sollte es die Technik der Schule ermöglichen – gespielt werden. Besteht die Möglichkeit nicht, können öffentliche Videos zum Beispiel des Trailers oder „Let’s Plays“ verwendet werden, um einen Eindruck vom Spiel, seiner Botschaft und seinem „Look and Feel“ zu bekommen. An dieser Stelle geht es nicht darum, zwingend das gesamte Spiel durchzuspielen, sondern einen Einblick zu erhalten, verschiedene Abschnitte genauer zu betrachten, darüber zu reden und zu reflektieren.

Für die Reflexion ist es wichtig, dass nicht nur das Spiel gespielt wird, sondern gleichzeitig Aufgaben gestellt werden. Was genau soll betrachtet oder analysiert werden? Welche Aspekte sollen die Spielenden herausarbeiten? Auf einem Arbeitsblatt könnten von Anfang an genau solche Fragestellungen notiert sein – die Schüler:innen können sie dann entweder allein oder mit anderen zusammen beim Spielen beantworten und ihre Gedanken notieren.

Im Anschluss ist es wichtig, dass über das Erlebte im Spiel oder Gesehene im Video diskutiert wird. Am Beispiel von „Papers, Please!“ könnten das zum Beispiel solche Fragen und Diskussionsthemen sein:

- Wie hast du dich gefühlt, als du die Entscheidung treffen musstest, ob eine geflüchtete Person einreisen darf oder nicht?
- Hast du einfach aus dem Bauch heraus entschieden, oder welche Aspekte waren dir besonders wichtig?
- Was hast du beobachtet?
- Lass uns vergleichen, wie die Arbeit einer Einwanderungsbehörde in der Realität aussieht und wie die Situation im Spiel dargestellt wurde.

Genau dieser Vergleich von Spiel und Realität ist besonders spannend, da an aktuelle Ereignisse, die beispielsweise in der journalistischen Berichterstattung eine Rolle gespielt haben, angeknüpft werden kann.

Anmerkung: Serious Games gibt es zu vielen unterschiedlichen Themenbereichen, zum Beispiel gibt „Assassin’s Creed Unity“ (Ubisoft) einen Einblick in die Französische Revolution, die im Fach Geschichte in der Schule thematisiert wird. Fabian Bergwitz hat ein Workbook mit Aufgaben erstellt, das auch für die hier besprochenen Spiele als Inspiration für den Einsatz im Unterricht dienen kann: <https://kms-b.de/2020/10/13/material-tipp-assassins-creed-trifft-franzosische-revolution>.

Weitere Ideen für Spiele im Unterricht

Spiele wie eine Lektüre oder einen Film zu analysieren, ist eine von mehreren Möglichkeiten, wie sie Teil des Unterrichts werden können. Darüber hinaus sind zum Beispiel auch die folgenden und weitere Optionen denkbar, die losgelöst von den drei vorgestellten Games funktionieren und sich auf unterschiedliche Fächer übertragen lassen.






- Schüler:innen stellen ihr Lieblingsspiel vor (zum Beispiel in Form eines Referats).
- Die gesamte Klasse samt Lehrer:in spielt Spiele zusammen, die primär der Unterhaltung und der sozialen Interaktion der Anwesenden untereinander dienen. Dafür eignen sich zum Beispiel einfache Browser-Spiele, wie „Gartic Phone“ (eine Mischung aus „Stiller Post“ und „Montagsmaler“ oder „Stadt, Land, Fluss“).
- Kooperation mit einem lokalen E-Sport-Verein, um Teamplay zu fördern, Technik-Unterstützung zu erhalten und Wettbewerbe in einzelnen Spielen zu ermöglichen.
- Charaktere oder einzelne Elemente aus Spielen nehmen und diese auf die Aufgaben übertragen. Lehrer Björn Hennig hat das beispielsweise mit dem Game „Among Us“ für den Latein-Unterricht umgesetzt:

<https://twitter.com/VidSpHistoriker/status/1331170948414906370>.

Erweiterungspass: Wo finde ich wen und was?

Projekte und NGOs im Bereich Gaming

Legende

-  Unterstützung (First Aid)
-  Aktivismus
-  Wissenschaft
-  Ressourcen für Pädagog:innen
-  Fakten über Games



Anti-Defamation League (ADL)

Die ADL ist eine der größten Organisationen weltweit, die sich mit der Bekämpfung von Antisemitismus, gruppenbezogenem Hass und Extremismus auseinandersetzt.

<https://www.adl.org>



Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und digitale Spiele

Forum für den Austausch, das Koordinieren und das Finden von Expert:innen rund um geschichtswissenschaftliche Themen in digitalen Spielen.

<https://gespielt.hypothesen.org>



Bildungsstätte Anne Frank

Einrichtung für politische Bildung und Beratung, die sich dafür einsetzt, Jugendliche und Erwachsene für Antisemitismus, Rassismus und andere Formen der Menschenfeindlichkeit zu sensibilisieren.

<https://www.bs-anne-frank.de>



Bundeszentrale für politische Bildung

Bundesanstalt im Geschäftsbereich des BMI, die politische Bildung von Jugendlichen, Erwachsenen und in Schulen unterstützt und fördert. Sie arbeitet an der Schnittstelle zwischen Staat, Politik, Bildungsinstitutionen, Wissenschaft und Medien.

<https://www.bpb.de>



Digitale Helden

Team, das Schüler:innen und Lehrkräfte medienpädagogisch weiterbildet, um so einen besseren und sichereren Umgang mit dem Internet zu gewährleisten.

<https://digitale-helden.de>



Ethicalgames.org

Initiative, die einen branchenweiten Ethikkodex (Code of Ethics) zu erarbeiten sucht, der zum einen Gaming-Communitys sicherer gestalten, aber auch die Arbeitsbedingungen von Arbeiter:innen in der Branche verbessern soll.

<http://ethicalgames.org>



esports player foundation

Not-for-Profit-Institution, die in E-Sports einen aufstrebenden Sportsektor sieht und daher verantwortungsvolle und zukunftsorientierte Sportförderungen für professionelle Gamer:innen anbietet.

<https://esportsplayerfoundation.org>



Extremism and Gaming Research Network (EGRN)

EGRN bringt weltweit führende Organisationen der Extremismusbekämpfung zusammen, um Erkenntnisse über und Lösungen gegen die Zweckentfremdung von Online-Spielen durch gewalttätige Extremist:innen zu entwickeln.

<http://extremismandgaming.org>



Fair Play Alliance

Ein offenes Forum zum Wissensaustausch für Personen aus der Gaming-Branche und Entwicklungsstudios, die sich der Entwicklung von Spielen frei von Belästigungen, Diskriminierung und toxischen Inhalten verschrieben haben.

<https://fairplayalliance.org>



game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Der Verband der deutschen Games-Branche ist Mitveranstalter der Gamescom und Gesellschafter unter anderem der Stiftung Digitale Spielekultur. Er fungiert als zentraler Ansprechpartner für Medien, Politik und Gesellschaft.

<https://www.game.de>



Gaming ohne Grenzen

Projekt, das sich für Barrierefreiheit einsetzt, indem es herausfindet, welche Games mit verschiedenen Einschränkungen spielbar sind. So soll Menschen mit Behinderung die Erlebnisse und Erfahrungen des Gaming ermöglicht werden.

<https://www.gaming-ohne-grenzen.de>



Gesicht zeigen! United gegen Rechtsextremismus

Projekt des Vereins Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e.V., beschäftigt sich mit den Auswirkungen von Rechtsextremismus im Kontext von Justiz und Wirtschaft. Ist Mitglied des bundesweiten Kompetenznetzwerks Rechtsextremismusprävention.

<https://www.gesichtzeigen.de/angebote/united-gemeinsam-gegen-rechtsextremismus>



Hier spielt Vielfalt

Diese Kampagne fördert Zusammenhalt, Vielfalt und Diversität in der Games-Branche. Die unterzeichnenden Unternehmen, Organisationen und Einzelpersonen verpflichten sich, diese Ziele vorzuleben.

<https://www.hier-spielt-vielfalt.de>



iRights.lab

Unabhängiger Think-Tank; entwickelt Strategien, um die Veränderungen der digitalen Welt aktiv, pragmatisch, visionär und gesellschaftlich vorteilhaft zu gestalten.

<https://www.irights-lab.de>



Keinen Pixel den Faschisten!

Eine Initiative von Webseiten, Medienschaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielkultur; möchte durch antifaschistische Arbeit ein Gegengewicht zu toxischen Teilen der Gaming-Szene bilden.

<https://keinenpixeldenfaschisten.de>



Kompetenznetzwerk im Themenfeld Rechtsextremismus

Im Kompetenznetzwerk bündeln fünf Organisationen, die seit mehr als 15 Jahren in der Prävention und Intervention von Rechtsextremismus tätig sind, ihre Expertise und Strukturen. Das Netzwerk versteht sich als Erstanlauf-, Beratungs-, Qualifizierungs-, Weitervermittlungs- und Servicestelle.

<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/kompetenznetzwerk-rechtsextremismuspraevention/>



Spieleratgeber NRW

Pädagogischer Ratgeberservice, der gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen Spiele testet und beurteilt mit dem Ziel, die Kritikfähigkeit von jungen Gamer:innen auszubauen und Eltern sowie Pädagog:innen relevante Informationen an die Hand zu geben.

<https://www.spieleratgeber-nrw.de>



Stiftung digitale Spielekultur

Stiftung der deutschen Games-Branche; verbindet die digitale Welt des Gaming mit gesellschaftlichen und politischen Institutionen.

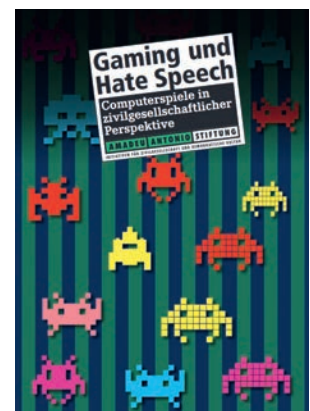
<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de>

Credits: Literaturhinweise

Amadeu Antonio Stiftung und Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung: Gaming und Rechtsextremismus. 25 Fragen & Antworten zum Thema. Hannover 2021. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-rechtsextremismus-25-fragen-antworten-zum-thema>



Amadeu Antonio Stiftung: Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive. Berlin 2016. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-hate-speech>



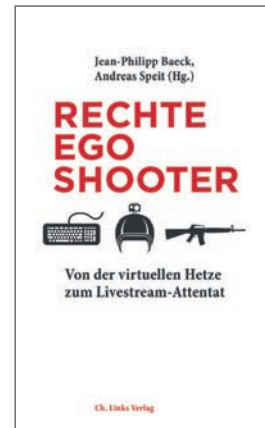
Amadeu Antonio Stiftung: Antisemitismus in der Popkultur: Israelfeindschaft auf Instagram, TikTok und in Gaming-Communities. de:hate report #3. Berlin 2021. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/dehate-report-3>



Anti-Defamation League (ADL): Free to Play? – Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. Juli 2019. <https://www.adl.org/media/13139/download>



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



Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (IDZ): #Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie. Eine bundesweite repräsentative Untersuchung. Jena 2019. https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/_Hass_im_Netz_-_Der_schleichende_Angriff.pdf?fbclid=IwAR0KCgWSBQPSvenJkvHAismHY-s0IoyY9059b-mAXl4sCG7dWeOjASPARHvQ



Jugendschutz.net: Report Rechtsextremismus und Gaming – Ein komplexes Verhältnis. November 2020. https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Report_Rechtsextremismus_und_Gaming.pdf



Stiftung digitale Spielekultur: Erinnern mit Games – Digitale Spiele als Chance für die Erinnerungskultur. https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2020/08/SDK_Erinnern-mit-Games_bfrei.pdf



UNESCO: Countering online hate speech. Unesco Publishing 2015. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233231>



Unterstützen Sie Projekte für Vielfalt im Gaming und digitale Zivilcourage!

Die Amadeu Antonio Stiftung setzt sich für eine demokratische Zivilgesellschaft ein, die sich konsequent gegen Rechtsextremismus, Rassismus, Antisemitismus und andere Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit wendet. Hierfür fördert sie bundesweit Initiativen, die sich in Jugendarbeit und Schule, Kunst und Kultur, im Opferschutz oder in kommunalen Netzwerken engagieren. Zu den über 1.800 bisher geförderten Projekten gehören zum Beispiel:

- die Arbeit der RAA Mecklenburg-Vorpommern zur Unterstützung von Schulen in Neubrandenburg bei der Umsetzung des Digitalpakts und im Umgang mit Gewalt im Rahmen von Ein Quadratkilometer Bildung
- den „Power-Koffer“ der ISD Hannover, der Spiele mit nicht nur weißen, heterosexuellen Identifikationsangeboten enthält, die Kinder zum Nachspielen und Ausprobieren diverser Rollen animieren
- die Arbeit des Digitalcourage e.V., der mit dem #unteilbar-Bündnis Ostdeutschland eine Debattentour in Sachsen und digitale „Ratschläge solidarischer Osten“ veranstaltet

Wo die Amadeu Antonio Stiftung neue Themen oder Handlungslücken sieht, wird sie selbst aktiv und erprobt neue Ansätze zur Unterstützung von Fachkräften und regionalen Netzwerken. Besonderes Augenmerk legt sie dabei auf den Transfer zwischen Wissenschaft, Politik und Praxis.

Die Stiftung ist nach Amadeu Antonio benannt, der 1990 von rechtsextremen Jugendlichen im brandenburgischen Eberswalde zu Tode geprügelt wurde, weil er Schwarz war. Er war eines der ersten von heute mehr als 200 Todesopfern rechtsextremer Gewalt seit dem Fall der Mauer.








Die Amadeu Antonio Stiftung ist Mitglied im Bundesverband Deutscher Stiftungen, anerkannter Träger der politischen Bildung und hat die Selbstverpflichtung der Initiative Transparente Zivilgesellschaft unterzeichnet.

Spendenkonto

GLS Gemeinschaftsbank eG
IBAN: DE32 4306 0967 6005 0000 00
SWIFT-BIC: GENODEM1GLS

Bitte geben Sie bei der Überweisung eine Adresse an, damit wir Ihnen eine Spendenbescheinigung zuschicken können.

Der Stiftung folgen

-  <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de>
-  <https://www.twitter.com/AmadeuAntonio>
-  <https://www.facebook.com/AmadeuAntonioStiftung>
-  <https://www.instagram.com/amadeuantoniofoundation/>
-  <https://www.tiktok.com/@amadeuantoniofoundation>
-  <https://www.youtube.com/c/AmadeuAntonioStiftung>
-  <https://www.linkedin.com/company/amadeu-antonio-stiftung/>



Über 43 % der Deutschen spielen regelmäßig auf dem PC, der Konsole oder dem Smartphone. Die Diskussionen dabei werden sowohl in den Spielen als auch darüber hinaus in den entsprechenden Online-Communitys zunehmend politisch. Während viele Videospiele mit Stereotypen brechen, gibt es auch solche, die Klischees und problematische Narrative reproduzieren. Und die extreme Rechte versucht offensiv, das attraktive Medium Gaming für ihre Zwecke zu nutzen. Wie sieht diese Instrumentalisierung aus? Was machen die subtilen Rekrutierungsversuche so gefährlich, und wie können Gamer:innen sich dagegen aktiv zur Wehr setzen?

Neben Analysen von Expert:innen aus dem Spielejournalismus, den Games-Studies, der Verbandslandschaft und dem E-Sport liefert die Broschüre praktisches Handwerkzeug für den Umgang mit toxischem Verhalten im Gaming. Gleichzeitig unterstreicht sie die positiven Aspekte der Gaming-Kultur und formuliert Chancen von Videospiele in der Auseinandersetzung mit jungen Erwachsenen.