

Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt

Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslinien

Mick Prinz¹, Arno Görgen

AG: Mick, stell dich doch mal kurz vor. Wie lassen sich die Bereiche Rechtsextremismus und Gaming miteinander verbinden?

MP: Schon in meiner Jugend bin ich viel mit lokalen Neonazistrukturen im ländlichen NRW in Berührung gekommen. Obwohl ich als weißer, männlicher Jugendlicher definitiv nicht klassisches Feindbild der extremen Rechten bin, gab es hier viele unschöne Situationen, die mich darin bestärkt haben, stärker gegen Ungleichwertigkeitsvorstellungen und Stigmatisierungen vorgehen zu wollen. Im universitären Kontext habe ich mich dann auf einer wissenschaftlichen Ebene mit der Spannweite der rechtsextremen Ideologie beschäftigt: Die Selbstenttarnung des NSU, Pogrome in den 90er-Jahren, die Wirksamkeit staatlicher Repression, aber auch die Instrumentalisierung von verschiedenen Kulturbereichen durch die extreme Rechte stand auf der Themenliste. Gleichzeitig bin ich leidenschaftlicher Gamer und hab seit Jahren beobachtet, wie Neonazis auch hier versuchen, verschiedene Aspekte der Videospieldkultur zu instrumentalisieren.

2016 habe ich angefangen, im Digitalbereich der Amadeu Antonio Stiftung zu arbeiten. Einer NGO, die viel gegen Rassismus, Rechtsextremismus und Antisemitismus unternimmt, Probleme anspricht, aber gleichzeitig auch aufzeigt, wie sich Organisationen, Gruppen und Einzelpersonen gegen Neonazis zur Wehr setzen können. In den letzten Jahren habe ich dann verstärkt das Thema Gaming in unserer Stiftung platzieren können. Schon vor den rechtsterroristischen Anschlägen von Halle oder Christchurch gab es in Videospieldwelten einige Probleme, die im medialen Diskurs unzureichend oder eben extrem plakativ und polemisch bewertet wurden. 2020 haben wir daher das Projekt »Good Gaming – Well Played Democracy« gestartet, um quasi einen Spagat zu schaffen: Wir wollen auf das Problem von rechtsextremen Agitationen im Gaming hinweisen, ohne aber irgendwelche pauschalisierenden Äußerungen zu entstauben und Videospiele*r*innen und Gamingkultur abzuwerten. Neben der Durchführung eines Monito-

1 Mick Prinz ist Projektleiter von »Good Gaming – Well Played Democracy«, einem Projekt der Amadeu Antonio Stiftung.

rings, bei welchem wir zum Beispiel Neonazi-Gruppen auf Steam oder neurechte Strukturen auf Discord, Telegram und Youtube analysieren, organisiert unser Projekt Weiterbildungen für Gamer*innen, Spielefirmen oder die breite Zivilgesellschaft. Gleichzeitig gibt es auch ein pädagogisches Konzept, welches sich unter dem Begriff »Digital Streetwork« subsumieren lässt. Hier versuchen wir, mit toxischen, nicht eindeutig rechten Gamer*innen in den Austausch über Stereotype und Vorurteile zu gehen, indem wir beispielsweise in Twitch Streams oder in der Kommentarspalte auf Youtube diskutieren.

AG: Du hast gerade schon die rechtsterroristischen Anschläge von Halle und Christchurch angesprochen. Immer wieder werden solche Ereignisse mit der Gaming-Welt in Verbindung gebracht. Woher kommt das?

MP: Wenn ein so grauenvolles Ereignis wie ein Terroranschlag passiert, wird ein regelrechter Katalog von Fragen medial abgearbeitet: War der Anschlag politisch motiviert? Aus welcher ideologischen Richtung kamen Täter*innen? Hat die Person alleine agiert oder als Teil einer Gruppe? Was sind die möglichen Radikalisierungslinien? Vor allem die Diskussion um das Handeln als Einzeltäter*in finde ich dabei sehr mühselig. Politisch motivierter Extremismus, Rechtsterrorismus, ist Teil einer Denkstruktur, die auf Ungleichwertigkeitsvorstellungen beruht. Vernichtungsgedanken sind dabei Teil eines kollektiven Wahns und haben ihre Wurzeln in Verschwörungsideologien. Ein Beispiel dafür ist der rassistische Anschlag von Christchurch im März 2019. Der Attentäter betitelte sein Pamphlet »The Great Replacement« – der große Austausch. Damit ist ein Verschwörungsgedanke gemeint, der in der extremen und Neuen Rechten weit verbreitet ist. In seinem Kern behauptet der Mythos, es gäbe eine global agierende Elite mit dem geheimen Plan, die christlich-weiße Bevölkerung durch massive Einwanderung von nicht-weißen oder muslimischen Menschen schrittweise auszutauschen. Der Mythos knüpft dabei an die antisemitische Vorstellung einer jüdischen Weltverschwörung an. Nach Auffassung von vielen Akteur*innen der extremen Rechten forciert nämlich eine vermeintliche jüdische globale Elite diesen »Großen Austausch«. Auch der Attentäter von Halle berief sich ein halbes Jahr später auf dieses geläufige Narrativ einer breiten rechts-extremen Bewegung.

Was ich damit vor allem unterstreichen will: Viele Fragen, die unmittelbar nach einem Terrorakt aufkommen, lassen sich nicht unmittelbar und vor allem nicht monokausal beantworten. Trotzdem wird immer wieder der Versuch unternommen, einfache Antworten auf schwierige Fragen zu finden. Auch die Gaming-Kultur wird häufig als eine potenzielle Antwort auf grauenvolle Fragen platziert. Das haben wir auch beim rechtsterroristischen Anschlag von Buffalo gesehen. Ein Moderator des rechtskonservativen US-Senders Fox News postulierte, dass »solche Dinge so viel schlimmer geworden seien, seitdem Videospiele immer realistischer und gewalttätiger würden«. Einen ähnlichen Versuch, die Killerspielkeule zu entstauben, unternahm auch Horst Seehofer nach dem antisemitischen Anschlag in Halle. »Die Gamer-Szene« müsse jetzt stärker in den Blick genommen werden, formulierte er in einem ersten Statement und illustrierte damit seine große Unwissenheit mit Blick auf die Gaming-Kultur. Denn *die* homogene Gamer-Szene gibt es nicht. Dagegen gibt es ohne Frage problematische Communities im Gaming-Kosmos und xenophobe, antisemitische und misogynie Narrationen auf dazugehörigen Plattformen. Eine kausale Verbindung zwischen rechtsextremistischer Ge-

walt und Videospielen zu suggerieren, ist aber auf vielen Ebenen nicht valide und spielt toxischen Gamer*innen in die Karten, die mit einem geradezu pathologischen Beißreflex auf kritische Blicke auf Entwicklungen in der Gameswelt reagieren.

AG: Hatten Rechtsterroristen denn Bezüge zu Gaming-Welten? Gibt es auch reale Verbindungen?

MP: Was mich an der Seehofer-Aussage im Kontext von Halle vor allem gestört hat, war der unmittelbare Rückschluss des ehemaligen Innenministers. Der Rechtsterrorist hatte sein Attentat auf der bei Gamer*innen beliebten Plattform Twitch gestreamt. Das reichte scheinbar schon als Indiz aus. Tatsächlich gab es aber andere Bezüge in die Gaming-Welt, die deutlich spannender sind, meines Wissens nach aber erst nach dem Seehofer-Statement bekannt wurden. Wie viele Millionen andere Deutsche auch hatte B. ein Profil auf der Videospiele-Plattform Steam. Neben vielen geläufigen Spielen wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* hat er sich vor allem die Zeit mit Videospielen vertrieben, die im Zweiten Weltkrieg spielen und in denen er mit oder ohne Modifikationen die »deutsche« Perspektive spielen konnte. So weit, so unaufregend. Wenig überraschend spielen Neonazis vor allem Spiele und Modifikationen, die irgendwie in ihre extrem rechte Erlebniswelt gepresst werden können. Außerdem war in seinem »Manifest« eine Art Achievement-Liste angeführt, die Spieler*innen so eher aus Videospielen bzw. von Plattformen wie der Xbox oder von Steam kennen. Die zutiefst rassistischen und antisemitischen Achievements werde ich hier nicht rezitieren, sie beinhalten aber Gewaltaufrufe gegen Jüd*innen und Muslime und explizite Tötungsszenarien. In den hinterlassenen Dokumenten des Attentäters von Halle gibt es noch zahlreiche andere rechtsextreme Dogwhistles gepaart mit Begriffen aus der Imageboard- und Gaming-Kultur. Diese Codes sollen für Außenstehende unverdächtig erscheinen, für Involvierte aber eine deutliche Nachricht transportieren. So wird beispielsweise das Kürzel »ZOG« (»Zionist Occupied Government«) verwendet und damit die antisemitische Verschwörungsideologie einer angeblichen jüdischen Weltverschwörung platziert.

Vor allem die Achievement-Liste ist ein Beispiel für eine klassische Gamifizierung von Rechtsterrorismus. Gamifizierung oder Gamification hat dabei nicht explizit etwas mit Videospielen zu tun. Viel eher werden dabei nicht-spielerische Prozesse, in diesem Fall ein Terroranschlag, durch spielerische Elemente wie diese Erfolgsliste vergleichbar gemacht. Gamification dient der Motivationssteigerung und dafür, sich mit anderen Menschen zu messen. Das kennt man eigentlich von Sprachlern- oder Sport-Apps. Dass der Rechtsterrorist B. diese Art der Inszenierung wählte, muss dabei also nicht mit einer Leidenschaft für Videospiele zusammenhängen, sondern mit der rechtsextremen Intention, auch andere Menschen zu potenziellen Nachahmer*innen werden zu lassen.

Am 14.05.2022 wurde bei einem Attentat in Buffalo, USA, leider auf furchtbare Art verdeutlicht, dass er dieses Ziel auch erreichte. Erneut bringt ein Rechtsterrorist Menschen aus rassistischer Motivation um. Erneut streamt er seine Tat auf Twitch. Anders als bei Halle wird dieser aber nach etwa 2 Minuten unterbrochen. Neben Twitch nutzte der Attentäter auch noch diverse Imageboards und Discord-Server, um hunderte Seiten voller Hassnachrichten zu verbreiten. Sowohl im Stream, als auch in diesen »Manifesten« gibt es explizite Bezüge zu den Attentätern von Christchurch und Halle. Explizite Ga-

mingbezüge stechen nicht heraus– er nutzt auch Plattformen, die vor allem, aber eben nicht nur von Gamer*innen genutzt werden. Wie eben Discord und Twitch.

Ich muss hier allerdings noch ein letztes Attentat anführen, bei welchem der Bezug zu einer Gaming-Plattform noch deutlicher wird, und zwar das Attentat am Münchener Olympia-Einkaufszentrum (OEZ) 2016, bei dem neun Menschen von einem Rechtsterroristen erschossen wurden. Die Tat wurde dabei akribisch geplant und Ziele benannt, die in das rassistische Weltbild des Attentäters passten. Mit dem 22. Juli war selbst Datum und Uhrzeit nicht zufällig gewählt. Zur selben Zeit fand fünf Jahre zuvor der Massenmord von Norwegen statt. Der München-Attentäter hatte sich unter anderem auf »Steam« in einer Gruppe mit dem Namen »Anti-Refugee-Club« mit anderen Rechtsextremen vernetzt und ausgetauscht. Unter anderem kam er ins Gespräch mit einem 21-jährigen Schüler aus Aztec – New Mexico. Mit diesem tauschte er sich über Pläne zur Waffenbeschaffung und rassistische Mordfantasien aus. Wenige Monate später wurde der Amerikaner selbst zum Mörder und erschoss an einer Schule zwei Menschen und sich selbst. Die Steam-Gruppe, in der sich die beiden Attentäter vernetzten, wurde im Sommer 2017 von Valve, der Firma hinter Steam, gelöscht. Möglicherweise hätte also das Attentat in den USA verhindert werden können, wenn im Zuge der Ermittlungen zum OEZ-Attentat Steam-Kontakte und -Chatverläufe stärker mit einbezogen worden wären.

Es wird also deutlich: Ja, es gibt Gaming-Bezüge bei rechtsextremen Attentaten. Dabei sind es aber nicht die Videospiele und die Gaming-Kultur an sich, die hier im Fokus der Kritik stehen sollte, sondern vor allem unregulierte und wenig moderierte Gaming-Plattformen.

AG: Findet eine Glorifizierung von diesen Personen im Gaming-Kosmos statt?

MP: Auf jeden Fall lässt sich beobachten, wie die Täter aufeinander Bezug nehmen und sich gegenseitig abfeiern. Das Beispiel vom München-Attentäter, der bewusst eine Verbindung zum Anschlag von Norwegen herstellt, habe ich ja eben schon benannt. Aber auch der Attentäter von Buffalo bezog sich in Livestreams und in seinen hinterlassenen Dokumenten auf die Attentäter von Christchurch und Halle. Gerade die Glorifizierung von letzterem ist allerdings gar nicht so häufig aufgefallen. Viel eher wird davon gesprochen, dass er in Halle versagt habe und im Vergleich zu anderen den »Highscore« nicht geknackt habe.

Und hier fällt Steam wieder besonders negativ auf. Eigentlich nach jedem dieser menschenverachtenden Anschläge lässt sich beobachten, wie dutzende, wie hunderte Profile auf Steam ihre Profilbilder ändern und Ausschnitte von aktuellen rechtsterroristischen Anschlägen wählen. Auch Accounts werden umbenannt. Das war explizit bei Christchurch oder Buffalo zu beobachten, bei Halle dagegen eher weniger. Es gibt auch eigene Modifikationen oder sogar Spiele, die den Rechtsterroristen gewidmet werden. Gerade bei dem eher von einer jüngeren Zielgruppe gespielten Sandbox-Game *Roblox* verging lange kaum ein Tag, an dem nicht eine neue Abwandlung vom Christchurch-Attentat hochgeladen wurde. In einem anderen Spiel, dessen Namen ich hier auch nicht nennen werde, kann durch die Eingabe einer rassistischen Losung als Cheat-Code der Rechtsterrorist als spielbare Figur freigeschaltet werden.

Also ja, gerade der Anschlag von Christchurch wird in der toxischen und rechtsextremen Gaming-Bubble glorifiziert. Aber das ist natürlich nur eine verhältnismäßig kleine Zahl von Accounts, die auch dieses Medium und die entsprechenden Plattformen nutzen, um so an diese Menschenfeinde zu erinnern.

AG: Wie sieht es allgemein mit der extremen Rechten aus? Wie intensiv nutzen Neonazis das Kulturgut Games?

MP: Es gibt quasi drei Hauptmotive, für Neonazis auch Videospiele-Kontexte zu nutzen. Zum einen, um sich zu vernetzen. Wir sehen hier z.B. viele Wehrmächts-Fangruppen auf Steam oder Discord-Server, auf welchen sich Rechtsextreme zusammenschließen. Hier werden dann verschwörungsideologische Inhalte geteilt. Irgendwelche kruden Videos oder Links, die dann rechtsextreme Narrative verbreiten. Auch sehen wir hier Aufrufe zu sogenannten Hate Raids, bei denen digital Jagd auf Personen gemacht wird, die in ein rechtsextremes Feindbild passen. Teile der LGBTQIA-Streaming-Szene, weibliche Entwicklerinnen oder vermeintliche »Social Justice Warriors«.

Ein weiteres Motiv ist die Mobilisierung. Es gab in den letzten Jahren immer wieder Aufrufe, irgendwelche Videospiele-Abende aus rechtsextremen Kreisen zu organisieren, um sowohl die eigenen »Kameraden« mal wieder zu aktivieren, als auch neue potenzielle Menschen zu rekrutieren. Ein neurechtes Spielestudio organisiert hier z.B. auch alle paar Monate einen Spiele-Jam, bei dem dann rassistische und antisemitische »Spiele« programmiert werden. Letztlich versuchen sich Neonazis breit aufzustellen und das attraktive Thema Gaming zu nutzen und in ihre sogenannte »Metapolitik« einzubeziehen und durch die Wiederholung und Platzierung von Narrativen die Grenze des Sagbaren zu verschieben. Das ist quasi das letzte Motiv: Vor allem die sogenannte »Neue Rechte« baut klassische rechte Codes und Dogwhistles in eigene Spieleprojekte ein, um rassistische oder misogyne Weltbilder salonfähig zu machen. Bisher scheitern sie noch daran, hier gesellschaftliche Relevanz zu erlangen. Es fällt aber eben auf, dass Gaming immer mehr als relevantes digitales Feld identifiziert wird, um rechtsextreme Ziele umzusetzen.

AG: Was wäre dein Ratschlag? Wie müssen verschiedene Akteur*innen damit umgehen?

MP: Ganz wichtig ist erst einmal, wie an das Thema herantreten wird. Ich finde es enorm wichtig, nicht pauschalisierend über »die Gamerszene« zu berichten. Ja, es gibt hier eine laute Minderheit von Rechtsextremen und wir müssen gegen diese vorgehen. Es hilft aber nicht, wenn Sicherheitsbehörden und ihre Chefs generalisierend Videospiele*innen ein menschenverachtendes Weltbild attestieren oder hier größere Risiken sehen, als im Rest der Gesellschaft. Neonazis nutzen auch Gaming, ja. Und es ist wichtig, ihnen hier entschieden zu begegnen, Plattformen zu verstehen, zu moderieren und Hilfsangebote für Betroffene bereitzustellen.

Gerade mit Blick auf Rechtsterrorismus hat sich in den letzten Jahren schon einiges getan. Der Stream zum Buffalo-Attentat war beispielsweise deutlich schneller von Twitch entfernt, als es noch bei Halle der Fall war. Auch Discord wird immer verantwortungsvoller und versucht, Server mit rechtsextremen Inhalten schneller zu löschen. Wichtig ist es aber, dass vor allem Sicherheitsbehörden verstehen, was auf diesen Platt-

formen passiert und wie entsprechende Inhalte zu bewerten sind. Auch Online-Wachen müssen digitalen Hass und eben auch Anfeindungen im Gaming ernst nehmen und sich zu diesem Thema stärker positionieren und sichtbar sein. Auch die Videospiele*r*innen sollten hier nicht wegschauen, wenn Menschen angegriffen werden oder rechtsextremer Mist geteilt wird. »It's just a game – das juckt doch niemanden« ist eine häufige Maxime. Doch. Das juckt. Denn da, wo ein toxisches Klima vorherrscht, da wo rassistische, sexistische oder antisemitische Kommentare unkommentiert stehen bleiben, fühlen sich Neonazis besonders wohl. Und genau da vernetzen sich dann eben auch Menschen, die auf Worte Taten folgen lassen.

Letztlich sind es sowohl Plattformen als auch Sicherheitsbehörden, als auch der Spielejournalismus, Entwickler*innen und die breite Masse an Spieler*innen, die sich dem Problem annehmen müssen. Eine einfache Antwort zur Überwindung von Rechtsextremismus oder gar Rechtsterrorismus gibt es nicht. Am wichtigsten ist es, nicht wegzuschauen und es Neonazis so schwer wie möglich zu machen, wenn sie ihre Ideologie verbreiten und die Gaming-Welt zu instrumentalisieren versuchen.

AG: Lieber Mick, vielen Dank für das Gespräch.