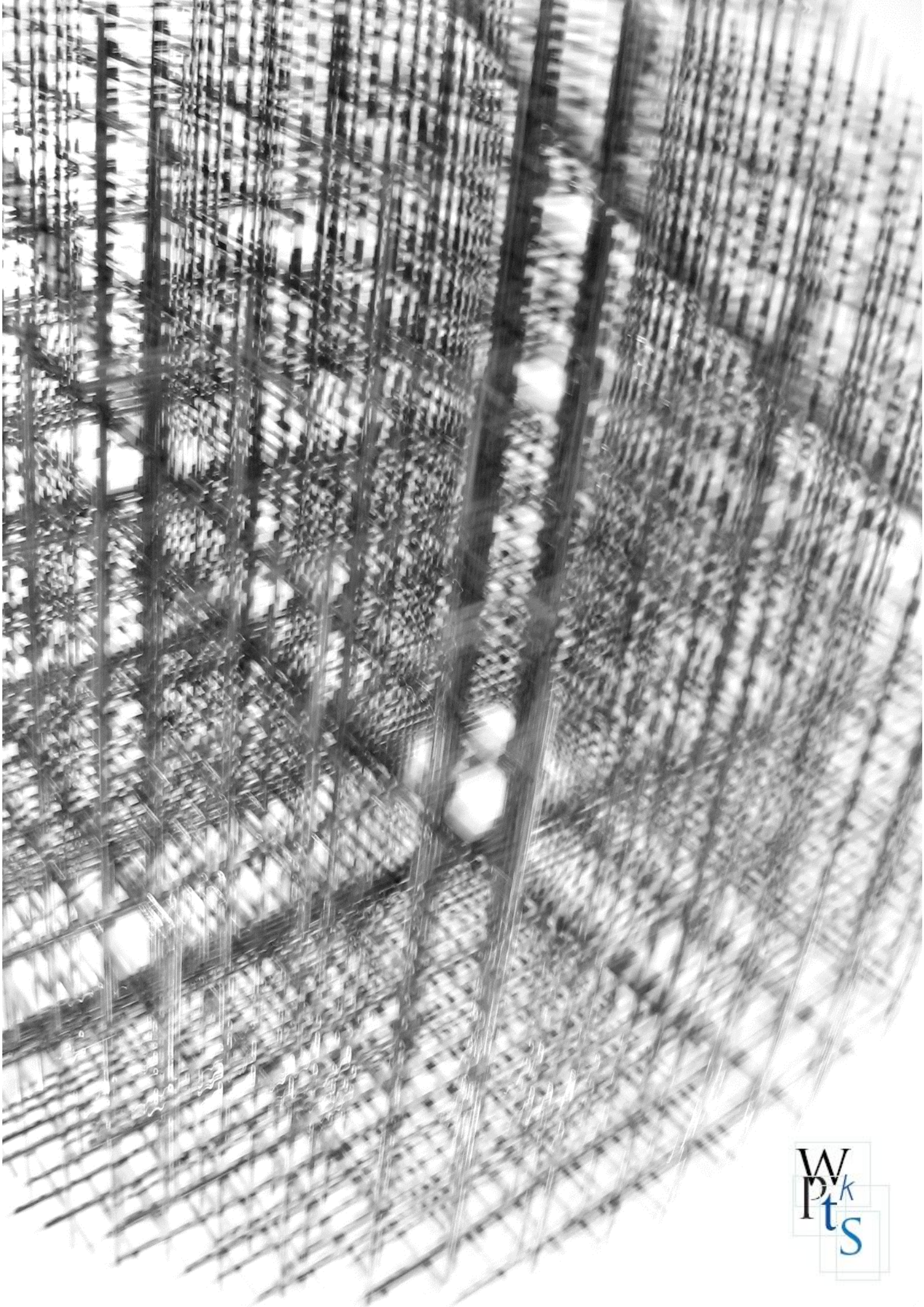

Working Papers kultur- und Technik-soziologische Studien

Working Papers Cultural and Socio technical Studies

Volume 11 (2)
no 02/2022
DOI: https://doi.org/10.18716/ojs/wpkts/2022.11895

Herausgeber:
Diego Compagna, Stefan Derpmann und Manuela Marquardt
Layout:
Vera Keysers

Kontakt:
diego.compagna@gmail.com
stefan.derpmann@gmail.com
manuela.marquardt@gmx.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
https://www.wpkts.de/
ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Copyright — Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der Creative-Commons-Lizenz CC BY-SA 4.0 und der üblichen akademischen Regeln zitiert werden.
Sie dürfen:
1. **Teilen:** Das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
2. **Bearbeiten:** Das Material remixen, verändern und darauf aufbauen.

Unter folgenden Bedingungen:
1. **Namensnennung:** Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.
2. **Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Copyright — This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the Creative Commons license CC BY-SA 4.0 and usual academic conventions.
You are free to:
1. **Share:** Copy and redistribute the material in any medium or format for any purpose, even commercially.
2. **Adapt:** Remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

Under the following terms:
1. **Attribution:** You must give appropriate credit , provide a link to the license, and indicate if changes were made . You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
2. **ShareAlike:** If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

Vorwort

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes – zu beiden Seiten hin gleichermaßen konstitutives – angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer soziokulturellen Einfärbung von Technik sowie – vice versa – eines Abfärbens von technikinhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Darüber hinaus schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik durch je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet.

Die Reihe Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (WPktS) bietet eine Plattform für den niederschwelligen Austausch mit Kolleg_innen und steht Wissenschaftler_innen und Student_innen aller Universitäten, Fachrichtungen und Institute für die Veröffentlichung ihrer Forschungs- und Qualifikationsarbeiten offen. Der thematische Rahmen ist hierfür mit Absicht breit gewählt und kann mit verschiedensten Darstellungsformen – vom Essay über die Forschungsskizze bis zum Aufsatz – bearbeitet werden.

Die Reihe WPktS erscheint seit 2008; jede Ausgabe kann Online (https://www.wpkts.de/) als PDF-Dokument abgerufen werden.

Die Herausgeber
Berlin und Essen, im April 2015

Rechtsextremismus und Gamingkultur

Teil 2 – neurechte Strategien zur Rekrutierung in der vorpolitischen Arena „Gamingkultur“

Sarah Dömling

Soziale Arbeit (M.A.) / sarah.doemling@web.de

Keywords:

Rechtsextremismus, Alt-Right, digitale Räume, Gamingkultur, GamerGate, Terrorismus

Abstract

Der zweite Teil der vorliegenden Arbeit betrachtet detailliert die Zusammenhänge von Rechtsextremismus und Gamingkultur. Die Gamingszene wird dabei als eine Arena kultureller Deutungskämpfe verstanden, welche in Anlehnung an die theoretischen Überlegungen von Antonio Gramsci im sogenannten vorpolitischen Raum Haltungen und Meinungen prägen und die politische Positionierung bis hin zum Extremismus beeinflussen kann. Die Entwicklung der neuen Rechten wird skizziert und außerdem aufgezeigt, wie digitale Räume innerhalb der Gamingkultur von rechten Akteuren nutzbar gemacht werden. Veranschaulichend werden die Ergebnisse von zwei Gruppendiskussionen zum Thema vorgestellt.

1. Die jüngere Entwicklung des Rechtsextremismus

Im Folgenden wird erörtert, wie Rechtsextremismus und die Gaming-Kultur zusammenhängen. Die gesammelten Informationen über die rechte Rekrutierung im Zusammenhang mit digitalen Spielen stammen zu einem nicht unwesentlichen Teil aus Online-Blogs und journalistischen Werken, da sich die deutsche wissenschaftliche Literatur zum Thema noch sehr wenig etabliert hat. Mehrere Stiftungen und Projekte von Forschenden und Medienschaffenden nehmen sich des Themas allerdings vermehrt an und veröffentlichen Berichte über die rechte Unterwanderung der Online-Communities. Im vorliegenden Abschnitt soll Rechtsextremismus in seiner aktuellen Form und hinsichtlich erkennbarer Strategien der Meinungsbildung beschrieben werden. Ein Blick auf zeitliche Verläufe rechtsextremer Einstellungen in Deutschland und den USA mit der Wahl Donald Trumps zum US-Präsidenten 2016 als deutlichstes Zeichen des Erfolgs rechtspopulistischer Politik, wird begleitet von einer Übersicht über Attentate, welche mit rechtsextremer Ideologie in Zusammenhang stehen. Wie die Gaming-Szene in diese Entwicklungen eingebettet werden kann, zeigt die Online-Kampagne #GamerGate, welche in der Retroperspektive sogar als Blaupause für

Trumps Wahlerfolg gesehen wird. Hier wird auch deutlich, dass der Blick auf die Community in allen ihren Erscheinungsformen auf allen möglichen Plattformen fruchtbarer ist, als die alleinige Konzentration auf das Medium der Spiele – was auch den Konsens innerhalb dieses Diskurses wiedergibt und sie damit deutlich von der Killerspieldebatte abgrenzt.

1.1. Definitionen

Was unter Rechtsextremismus verstanden wird unterscheidet sich mitunter perspektivisch voneinander. Mit dem Erstarken rechtspopulistischer Bewegungen weltweit stellen sich Autoren der Herausforderung, Definitionen zu finden, welche die politische Einstellung angemessen beschreiben können.

Auf der Website der Bundeszentrale für Politische Bildung findet sich ein Artikel über den Begriff des Rechtsextremismus aus dem Jahre 2006. Hier wird zunächst festgestellt, dass der Begriff des Rechtsradikalismus durch den Begriff des Rechtsextremismus abgelöst wurde und darauf verwiesen, dass sich im wissenschaftlichen Diskurs eine Unterscheidung in Einstellung und Verhalten durchgesetzt hat. Von rechtsextremistischer Einstellung wird dann gesprochen, wenn Menschen ihr Bild einer idealen Gesellschaft an Grundprinzipien wie Antisemitismus, Fremdenfeindlichkeit, übersteigertem Nationalismus und autoritär-konservativer, hierarchischer Familien und Gesellschaftsordnung sowie der Ablehnung der Demokratie orientieren (vgl. Jaschke 2006, S. 1)

Armin Pfahl-Traughber schreibt in seiner politikwissenschaftlichen Analyse der Alternative für Deutschland (AfD) über Rechtsextremismus:

> „„Extremismus“ ist allgemein eine Sammelbezeichnung für alle politischen Auffassungen und Handlungen, die sich gegen die Grundlagen moderner Demokratie und offener Gesellschaften wenden: Dazu gehören die Abwahlmöglichkeit, die Gewaltenverteilung, das Individualitätsprinzip, die Menschenrechte, der Pluralismus, die Rechtsstaatlichkeit und die Volkssouveränität. „Rechtsextremismus“ steht in diesem Kontext für eine bestimmte Erscheinungsform, die von der Überbewertung ethnischer Zugehörigkeit und der Ideologie der Ungleichwertigkeit geprägt ist. Als weitere Grundprinzipien kommen der politische Autoritarismus und das identitäre

> Gesellschaftsbild hinzu, welche dabei inhaltlich in einer „rechten“ Form artikuliert werden“ (Pfahl-Traughber 2019, S. 3)

Die Friedrich Ebert Stiftung führt regelmäßig Studien zur politischen Einstellung der gesellschaftlichen "Mitte" durch. Für die Erforschung der gesellschaftlichen Haltung wird hier ebenfalls zwischen rechtsextremem Verhalten und rechtsextremer Einstellung unterschieden. Rechtsextreme Einstellung wird in der Studie aus dem Jahr 2010 dabei wie folgt definiert:

> „Der Rechtsextremismus ist ein Einstellungsmuster, dessen verbindendes Kennzeichen Ungleichwertigkeitsvorstellungen darstellen. Diese äußern sich im politischen Bereich in der Affinität zu diktatorischen Regierungsformen, chauvinistischen Einstellungen und einer Verharmlosung bzw. Rechtfertigung des Nationalsozialismus. Im sozialen Bereich sind sie gekennzeichnet durch antisemitische, fremdenfeindliche und sozialdarwinistische Einstellungen." (Decker et al. 2010, S. 18)

Alle drei Definitionen zusammen geben eine Orientierung anhand welcher Faktoren Rechtsextremismus erkennbar wird. Während Jaschke die eher individuelle Ebene rechtsextremer Einstellungen beleuchtet, bezieht sich Pfahl-Traughber auf die Abgrenzung (rechts) extremistischer Einstellungen gegenüber gesellschaftlichen Grundprinzipien und Institutionen der Demokratie. Decker erweitert die Perspektive auf Aspekte des gesellschaftlichen Zusammenlebens und nimmt auch Chauvinismus als allgemeinen Kennfaktor mit auf. Überlegenheitsgefühle gegenüber Frauen, Menschen mit Behinderung oder Angehörigen der LGBTQ+-Community können anhand dieser Definition also ebenfalls zu rechtsextremen Einstellungen gezählt werden.

Im Hinblick auf die aktuellen Entwicklungen in der politischen Landschaft ist es unumgänglich, sich neuere Formen rechtsextremer Einstellungen genauer anzusehen. Hier sei zum einen der Rechtspopulismus mit den Worten von Max Makovec definiert:

> "Der Begriff des Rechtspopulismus beschreibt eine offenbar zunehmend diffuse rechte Bewegung, die weder eindeutig intellektualistisch auftritt, noch eindeutig

> einer Klientel zugerechnet werden kann, und die gleichsam Momente einer normalen und einer extremen Ideologie aufweist. (...) Damit stellt der 'Rechtspopulismus' ein genuines Grenzphänomen dar: auf der einen Seite ist eine Randständigkeit ('Rechts') thematisiert, auf der anderen die Normalität ('Populismus'), denn etwas, das von einer großen Menge unterstützt wird, kann genau genommen nicht als randständig angesehen werden." (Makovec 2020, S. 201)

Diese Form rechter Positionen hat in der Gesellschaft an Bedeutung gewonnen, wie die Erkenntnisse aus der Mitte-Studie später zeigen werden. Da innerhalb dieser Arbeit und im aktuellen Kapitel viele Aspekte betrachtet werden, welche ihren Ursprung in der amerikanischen Alt-Right haben, seien an dieser Stelle die englischsprachigen Pendants zu den oben erwähnten politischen Begriffen kurz beschrieben. Die Far Right, das Pendant zum Rechtsextremismus wird beschrieben als

> “political space whose actors base their ideology and action on the notion of inequality among human beings, combining the supremacy of a particular nation, ‘race’ or ‘civilization’ with ambitions for an authoritarian transformation of values and styles of government” (Fielitz, Laloire 2016, S. 17–18, zitiert in Fielitz, Thurston 2019, S. 8)

Der Fokus dieser Definition liegt auf dem Ungleichheitsgedanken in Kombination mit autoritärem Denken und Streben nach dazu passenden Staatsformen. Den Kern der Alt-Right definieren May und Feldman als ideologischen Extremismus, welcher nach einer ethno-nationalen Reinheit strebt, welche mithilfe einer Revolution erreicht werden solle. Diese Revolution richte sich gegen als krankhaft bezeichnete, soziale und politische Ideologien, welche vernichtet werden müssten, um mystischen Ruhm und Dominanz wiederherzustellen. Als Zielscheibe dienen die politische Linke, sowie ethnische und religiöse Minderheiten, was für die Alt-Right wiederum mit einer Identifikation mit reaktionären Geschlechterrollen und einem militanten Staat zusammenhängt, welcher ethische und politische Vorgaben macht (vgl. May, Feldman 2019, S. 26).

In einer selbst vorgenommenen Definition der Alt-Right durch den Angehörigen Andrew Angling wird die Bewegung auf das Kernkonzept des Untergangs der weißen Bevölkerung reduziert:

> “The core concept of the movement, upon which all else is based, is that Whites are undergoing an extermination, via mass immigration into White countries which was enabled by a corrosive liberal ideology of White self-hatred, and that the Jews are at the center of this agenda” (Anglin 2016, S. 2 zitiert in May,Feldman 2019, S.32)

Die Alt-Right beschwört demnach ein Bedrohungsszenario für die Existenz der „Weißen“, welche von einer durch die „Juden“ orchestrierten Masseneinwanderung und „zersetzende“ liberale Ideologie vorangetrieben wird. Um die Alt-Right in Amerika und die extreme Rechte in Deutschland besser verstehen zu können, soll im Folgenden eine detailliertere Analyse ihrer Ausprägungen und Bezüge erfolgen. Dabei werden auch die vermeintlich harmloseren, anschlussfähigen Positionen beleuchtet, welche im Amerikanischen auch als Alt-Light bezeichnet werden (vgl. zum Beispiel Nagle 2018, S. 56f.). Da sie alle dieselbe politische Stoßrichtung vorweisen, werden in dieser Arbeit die Begriffe „Rechtsextremismus“, „alternative Rechte“, „die extreme Rechte“, „Alt Right“ gedanklich zusammengefasst und deshalb parallel und synonym verwendet.

1.2 Die Strategie der neuen Rechten

Max Makovec beschreibt eine dreistufige Etablierung der extremen Rechten in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg in Deutschland. Als erster Schritt und laut Makovec unumgänglich für die beobachtbare Diffusion rechter Standpunkte, wurde eine ideologische Ablösung vom Nationalsozialismus vorgenommen. Im zweiten Schritt präsentieren sich rechtsextreme Ideologien in Gestalt einer Neuen Rechten, welche sich durch einen intellektuellen Anstrich der Normalität und der gesellschaftlichen Mitte wieder weiter annähern konnte. Als dritter Schritt konnte das Aufblühen rechtspopulistischer Organisationen beobachtet werden, welche die gemeinsame Existenz von gesellschaftlicher Randständigkeit und Normalität in sich vereinen. Dadurch, so Makovec, wird die Grenze zwischen "normal" und "rechts" zunehmend weniger eindeutig erkennbar und infolgedessen schwieriger zu ziehen, wobei diese

Grenzziehung außerdem zusätzlich immer mehr vom jeweiligen diskursiven Umfeld abhängig wird. Für rechte Akteure bieten sich vor allem durch eine voreilige und pauschalierende Verurteilung strategische Vorteile (vgl. Makovec 2020, S. 215).

Einer dieser strategischen Vorteile sind die daraus resultierenden Deutungskämpfe: Statt Rechtsextremismus ausgehend vom Nationalsozialismus zu definieren und damit eine Analogie zwischen den beiden zu schaffen, muss heute eine unübersichtliche Gemengelage von Akteuren und Wissensdistribution analysiert und durchschaut werden, um rechtsextreme Ideologie zu erkennen. Über die Zugehörigkeit der Beteiligten zu den entsprechenden Labels, welche verallgemeinernd und stigmatisierend wirken, wird auf unterschiedlichen gesellschaftlichen Ebenen gestritten. Dies führt zu einer Verwendung strategischen Sprechens als fundamentalem Teil des Diskurses. Makovec nennt als Beispiel die Parteiprogramme der NPD der 60er Jahre und der AfD des Jahres 2015: hier würde erkennbar, dass sehr unterschiedliche Inhalte mit dem Begriff des Rechtsextremismus in Zusammenhang gebracht werden können. Jedoch wäre diskursiv unklar, welche Ideologie oder Gemengelage auftreten muss, um das Label "rechtsextrem" verliehen zu bekommen und damit ein gesellschaftliches Tabu zu brechen. Makovec geht noch weiter und führt an, dass dies zur Schlussfolgerung verleiten könne, weniger das tatsächliche Vorliegen substanziellen Rechtsextremismus, sondern die diskursive Zuschreibung wäre entscheidend für die Deutung. Als Beispiel für dieses Problem führt er radikalen Wirtschaftsliberalismus an: in rechtsextremer Ideologie könne man sich von diesem einerseits massiv abgrenzen, da er Teil eines Systems der Eliten ist, welches bekämpft werden soll (vertikales Feindbild) (vgl. Butterwegge 2010, S. 15 zitiert in Makovec 2020, S. 219), gleichzeitig könne man ihn ausdrücklich vertreten, da er eine starke Gegenposition zum "linken", kollektivistischen Ideal darstellt. Entscheidend für eine Einordnung ist die darunterliegende, oberflächlich zunächst weniger eindeutig erkennbare Legitimationsstruktur: die Argumentationsweisen enthalten Elemente des Sozialdarwinismus und verschleierter, rassistischer Eugenik und während diese Elemente genuin rechtsextremistisch sind, werden sie im gesellschaftlichen Diskurs nicht als solche erkannt und benannt. Hier kommt der Vorteil des Wahrsprechens zum Tragen (vgl. Makovec 2020, S. 218–219).

Makovec ist der Ansicht, dass es neben dem Vorteil der Deutungskämpfe im politischen Diskurs für die extreme Rechte noch den Vorteil des Wahrsprechens, also die Beanspruchung der Wahrheit der eigenen Position gibt. Dadurch, dass der Wandel der Wissensstrukturen über Rechtsextremismus "diskursive Gelegenheitsstrukturen"(Makovec 2020, S.219) hervorbringt, welche wiederum dazu beitragen den Rechtsextremismus zu normalisieren, ist es für die Sprechenden möglich mit einem vermeintlichen Äußern der Wahrheit konnotiert werden zu können, wodurch die Ideologie indirekt aufgewertet werden kann. Im Zuge dessen, dass die Bezeichnung "rechtsextrem" so stigmatisierend ist und Stigmatisierungsprozesse im politischen Diskurs über Rechtsextremismus immer zu beobachten sind, ergibt sich ein strategisch stark aufgeladenes Feld. Laut Makovec führt die diskursiv notwendige, apriorische Entkräftung der Stigmata dazu, dass rechtsextreme Akteure normalisiert und legitimiert werden. Die Frage lautet dann: ist das noch eine Meinung innerhalb der Norm, welche aufgrund der Meinungsfreiheit akzeptiert werden muss, oder ist sie schon rechtsextrem? Hier wird Raum gegeben für "die Artikulation eines Hegemonieverdachts"(ebenda), also einer ungerecht verteilten Deutungshoheit. Im Zuge dessen können sich rechtsextreme Akteur*innen als "emanzipative Freiheitskämpfer" inszenieren, welche sich gegen eine in ihren Augen ungerechtfertigte Oppression stellen, wobei ihr eigenes Sprechen an Authentizität gewinnt (vgl. Makovec 2020, S. 219). So entsteht ein bipolares, "diskursives Kampffeld": Sobald eine Position, Person oder Organisation das Label "rechtsextrem" oder vergleichbares erhält und damit stigmatisiert wird, eröffnet sich für Akteur*innen, welchen dieses Label zugeschrieben wird eine Gelegenheit, dem eine vergleichbar starke, aber positive Selbstzuschreibung gegenüber zu stellen. Durch die vorherige Stigmatisierung erlangt die Behauptung die Wahrheit zu sprechen zusätzliche Plausibilität und die Figur des Parrhesiaten entsteht (vgl. Makovec 2020, S. 219–220).

Die Denkfigur der Parrhesia wird hauptsächlich mit Michel Foucault in Verbindung gebracht. Anna Wieder erklärt, indem sie Foucault zitiert, Parrhesia sei die

> "Praxis der freimütigen, wahrhaften Rede, in der das sprechende Subjekt eine persönliche Beziehung zur Wahrheit etabliert, sich an diese bindet und sich mutig den Gefahren aussetzt, die mit dem Aussprechen dieser Wahrheit

> verbunden sind. Parrhesia bedeutet ursprünglich „alles sagen“, ohne Umschweife und gerade heraus die Wahrheit zu sagen und sich auf sie zu verpflichten. Gleichwohl haftet der parrhesia auch immer eine pejorative Schlagseite an: Denn alles zu sagen kann auch bedeuten, alles Mögliche, d.h. Beliebiges zu sagen, ohne Orientierung am Prinzip der Vernunft und der Wahrheit" (vgl. Foucault 1984a, S. 24f. zitiert in Wieder 2019, S. 68f)".

Indem sich rechtsextreme Akteur*innen diese Strategien zunutze machen, findet laut Makovec eine Re-Normalisierung der Rechten statt. Diese Re-Normalisierung kann auch empirisch durch die Ergebnisse der Mitte-Studien der Friedrich-Ebert-Stiftung belegt werden, welche nachfolgend dargestellt werden sollen.

Die Mitte-Studie aus dem Jahr 2019 hat in die Befragung zum ersten Mal auch neurechte beziehungsweise rechtspopulistische Einstellungen und Verschwörungsglauben mit aufgenommen, welche in dieser Arbeit im Zusammenhang mit der verharmlosten Verbreitung rechtsextremen Gedankenguts besonders wichtig sind.

Verschwörungstheorien finden laut der Mitte Studie einigen Zuspruch in der deutschen Bevölkerung. 46% der Befragten meinen, "es gäbe geheime Organisationen, die Einfluss auf politische Entscheidungen haben." (vgl. Zick et al. 2019, S. 7). Nahezu ein Viertel der Befragten ist der Meinung, Politik und Medien würden unter einer Decke stecken und die Hälfte der befragten Personen gibt an, eher auf die eigenen Gefühle als auf Expert*innen zu vertrauen. Diese Einstellungen stehen in Korrelation zu Misstrauen gegenüber dem politischen System und erhöhter Gewaltbereitschaft gegen andere.

Dass das Vertrauen in die Demokratie schwer belastet ist, zeigen die Ergebnisse, nach welchen fast ein Drittel der Befragten der Meinung ist, die Demokratie würde eher zu faulen Kompromissen, als zu sachgerechten Entscheidungen führen. Mehr als ein Drittel der Befragten sprechen sich gegen die Idee der gleichen Rechte für alle aus während es 86% der Befragten gleichzeitig für unumgänglich halten, dass Deutschland demokratisch regiert wird und 93% der Befragten der Ansicht sind, die Gleichheit und Würde aller sollte an erster Stelle stehen. Mehr als ein Drittel der Befragten nimmt sich laut den Ergebnissen als politisch machtlos wahr und fühlt sich von der Politik nicht

vertreten (vgl. Zick et al. 2019, S. 7). Dass diese Ergebnisse miteinander im Widerspruch stehen, zeigt laut den Forschenden, dass die gesellschaftliche Mitte ihre Orientierung verloren hat und ihren eigenen Werten nicht gerecht wird.

Besonders deutlichen Zuspruch erhalten laut der Studie neurechte Einstellungen, wie sie beispielsweise die "Identitäre Bewegung" sowohl analog, als auch über das Internet verbreitet. Neue rechte Einstellungen werden durch harmlos erscheinende Meinungen verschleiert, dringen so in die Wahrnehmungen und Haltungen der politischen Mitte vor und werden dort salonfähig. Laut den Forschenden fließen rechtsextreme, rechtspopulistische und neurechte Einstellungen so zusammen, dass sie sich kaum mehr voneinander trennen lassen. Das zugrundeliegende Leitbild eines vorherrschenden, homogenen "deutschen Volkes" sowie der Aufruf zum Widerstand gegen Eliten und Politik sind allen drei Strömungen gemein. So ist ein Drittel der Befragten der Meinung, dass die Regierung der Bevölkerung die Wahrheit verschweigen würde und mehr als ein Fünftel der Befragten (22%) sind der Ansicht, von den regierenden Parteien betrogen zu werden. Ungefähr ein Drittel der Befragten fordert zu Widerstand gegen die aktuelle Politik auf, während sogar mehr als die Hälfte der Ansicht ist, es gäbe ein Meinungsdiktat in Deutschland. Ein Viertel der Befragten ist der Ansicht, Deutschland würde vom Islam unterwandert und mehr als ein Drittel der Befragten sind der Meinung, das deutsche Volk besäße eine unveränderliche Identität (vgl. ebenda).

Eine der beteiligten Forscherinnen, Prof. Dr. Beate Küpper warnt im Hinblick auf diese Ergebnisse vor einer schlecht erkennbaren Gefahr: „Der offene, harte Rechtsextremismus wird durch moderne Formen abgelöst, darin steckt aber das alte völkische Denken. Das ist auf den ersten Blick nicht so leicht als rechtsextrem erkennbar, umso leichter lassen sich neurechte Varianten verbreiten, strategische Akteure nutzen dies.“ (vgl. Küpper in Zick et al. 2019, S. 7).

2. Rechtsextremismus und Gamingkultur

Im Zentrum der Verbindung zwischen Rechtsextremen Positionen und Gaming-Kultur steht die sogenannte „alternative Rechte“, welche versucht, wie oben erklärt, durch anschlussfähige Argumente und Standpunkte die rechtsextreme Ideologie wieder in eine breite Bevölkerung hineinzutragen. Hauptzielgruppe dieser Bemühungen sind vor allem Männer.

Hannah Bergman argumentiert, dass die Alt-Right ein Gefühl männlicher Anspruchshaltung vermittelt, welches leicht radikalisiert und mit weißem Nationalismus und dem Glauben an weiße Vormachtstellung verbunden werden kann. Indem feministische und liberale Ideen von Gendergleichstellung attackiert werden, kann die Alt-Right eine Kultur toxischer Verteidigungshaltung unter jungen weißen Männern kreieren, welche mit der Verbreitung der Idee korreliert, dass weiße Männer sich in einer Opferrolle befänden. Bergman ist der Überzeugung, dass die Existenz der Alt-Right teilweise davon abhängt, feministische Errungenschaften abzulehnen. Weiße Männer können um einen Kern frauenfeindlicher Verstimmung geschart werden, welche die Alt-Right dazu lizenziert, die Unterordnung von Frauen als Teil einer funktionalen Gesellschaft zu etablieren und einen Ausgangspunkt für eine größere Bewegung zu schaffen, welche von faschistischer Ideologie durchdrungen ist und bereitwillig offen gewaltsame und hasserfüllte Politik bevorzugt (vgl. Bergman 2018, zitiert in May/Feldman 2019, S. 34).

Darüber hinaus stellt Mark Tuters fest, dass es der Alt Right Bewegung gelungen ist, mehr oder weniger ironische Ausdrucksformen von Intoleranz und Hass zu normalisieren und gleichzeitig das Konzept von Fankultur durch innovative Unterwanderung für ihre politischen Zwecke zu nutzen (vgl. Tuters 2019, S. 39).

In Bezug auf die Trump-Wahl 2016 führt Niko Heikkilä an, dass die alternative Rechte weniger eine politische, sondern eher als eine kulturelle Gewalt online agierte, was daran erkennbar wurde, dass beleidigende Begriffe oder Bildsymbolik, welche mit der Bewegung in Verbindung gebracht werden konnten, zunehmend in Massenmedien aufgegriffen wurden. Die alternative Rechte passte nicht in bereits existierende Narrative über weißen Nationalismus oder weiße Vormachtstellung, noch dazu fehlte ein kohärentes Narrativ, welches man der Verwirrung hätte entgegenstellen können. Dabei sei man in die Falle getappt, sich eher auf den Stil der Narrative und weniger

mit dem inhärenten substanziellen Rassismus zu beschäftigen (vgl. Heikkilä 2017, S. 14).

2.1 Online Räume und Rekrutierung

Die Strategie der Alt Right in den USA, sowie der alternativen Rechten im deutschen Sprachraum kann als Kampf um die kulturelle Hegemonie im vorpolitischen Raum verstanden werden. Wie Antonio Gramsci formulierte, würde die jeweils machthabende Klasse in zweierlei Form regieren: einerseits führe sie die verbündeten Klassen, andererseits herrsche sie über die gegnerischen Klassen. Die Klasse in der Machtposition müsse bereits vor der Machtübernahme führend sein, politische Hegemonie sei die Voraussetzung dafür (vgl. Gramsci H.1, §44, 101f. zitiert in Langemeyer 2009, S. 74).

Jene politische Hegemonie kann erreicht werden, indem in der Zivilgesellschaft, welche als essenzieller Teil der Regierungsmacht gesehen wird, eine kulturelle Hegemonie erreicht würde, also ein Konsens über zustimmungsfähige Ideen und Meinungen. Bereiche, in welchen um diese kulturelle Hegemonie gekämpft wird, sind beispielsweise Bildungseinrichtungen, Medien, Wissenschaften, Familien oder Vereine - vorpolitische Räume (vgl. Langemeyer 2009, S. 75). Dieser Kampf würde auch um Symbole und deren Bedeutungen im sprachlichen und ideologischen Zusammenhang geführt (vgl. ebenda, S. 80).

Speziell auf den Bereich der Medien bezogen, betrachtet Langemeyer die Ausführungen von Stuart Hall, welcher Gramscis Thesen in Form des sogenannten Artikulationsansatzes erweiterte. Hall führt aus, dass sich der oben genannte Konsens und damit kulturelle Hegemonie weniger auf einheitliche einzelne Positionen und mehr auf einer in Werten und Vorannahmen gründenden gemeinsamen Basis beruhen würde (vgl. Hall 1989, S. 145 zitiert in Langemeyer 2009, S. 79).

Langemeyer stellt fest, dass die Cultural Studies deshalb gerade die Medien im Hinblick auf die dort ausgetragen und dort stattfindenden Hegemoniekämpfe zu betrachten hätten (vgl. Langemeyer 2009, S. 74–80).

Nagle fasst zusammen, dass die Strategie der Alt-Right größtenteils auf den Theorien Gramscis basiert und konstatiert, dass bekannte Medienfiguren der Bewegung wie

Andrew Breitbart oder Milo Yiannopoulos dies mehrfach in Statements erkennen ließen. Der Erfolg der Alt-Right beruht laut Nagle darauf, dass sie im Zuge der an Einfluss verlierenden Massenmedien eigene Netzkulturen und alternative Medien aufbauen konnten. Der politische Diskurs verschob sich mit der zunehmenden Verbreitung des interaktiven Internets weg von den an Bedeutung verlierenden traditionellen Arenen gesellschaftlicher Diskussion wie Fernsehen, Zeitungen oder Radio hin zu den sozialen Medien. Die Akteure setzten darauf, die Grenzen des Sagbaren nach rechts zu verschieben, was ohne kontrollierende übergeordnete Instanzen, welche in traditionellen Medien institutionell verankert sind, leichter möglich wurde. Ein Element dieser Strategie war auch die ursprünglich eher linke Position der Kapitalismuskritik (vgl. Nagle 2018, S.56, 57, 70).

Das Internet im Allgemeinen und soziale Netzwerke im Besonderen, bieten Simone Rafael zufolge dem Rechtextremismus neue Möglichkeiten und damit neue vorpolitische Kampfplätze, wo die Meinungen der Menschen und deren Wahlverhalten beeinflusst werden könne (vgl. Rafael 2020, 104 f.). In der öffentlichen Debatte um Radikalisierung werden oft die Plattformen als Ursache gehandelt, da sie als zentraler Raum der Selbstradikalisierung in Erscheinung treten. Rafael betont jedoch "Ein Medium ist bloß ein Medium", die Dynamiken von Selbstradikalisierung seien jedoch äußerst komplex (vgl. Rafael 2020, S. 100).

Rafael stellt fest, dass zwar Rechtsextreme das Internet seit Beginn für sich genutzt hätten, um beispielsweise verbotene Schriften zu verbreiten oder illegale Versandhandel zu betreiben. Jedoch hätte die Szene erst mit der flächendeckenden Verbreitung sozialer Netzwerke begonnen, die digitale Öffentlichkeit gezielt zu beeinflussen. Die Ziele sind die Normalisierung von Rassismus, Islamfeindlichkeit, Antisemitismus im Diskurs und damit eine Unterwanderung der Demokratie (vgl. Rafael 2020, S. 103).

Digitale Online-Räume im Sinne antagonistischer Politik und als kulturelle Kriegsschauplätze sind daher auch erst seit Kurzem Teil der Forschungsinteressen (vgl. Nagle 2017, zitiert in Bogerts, Flielitz 2019, S. 138). Die extreme Rechte nutzt das Internet als Möglichkeit der Mobilisation, Propaganda und kultureller Subversion (vgl. Caiani, Kröll 2015, zitiert ebenda) und als Folge der generellen Expansion von Online-

Kommunikation auf alle Lebensbereiche hat es sich als natürliches Medium und katalytisch wirkender Raum für rechte Propaganda entwickelt (vgl. Bogerts, Fielitz 2019, S. 138).

Laut Tuters kann eine Parallele zwischen einer bestimmten Webkultur und neurechten Ideologien gefunden werden. So identifizieren sich radikale rechtspopulistische Gruppierungen mit der Idee, dass sie sich in einem zivilgesellschaftlichen Kampf befinden: vor allem in Europa wird das Narrativ des "Great Replacement" also des großen Austausches reproduziert, nachdem durch die Umsiedlung von Menschen aus islamisch geprägten Ländern nach Europa die europäische Bevölkerung und Kultur nach und nach ersetzt und somit ausgelöscht würde. Diese Entwicklung sei durch eine multikulturelle Agenda der "Globalisten", "Eliten" oder "Juden" gesteuert, die durch politische Korrektheit und das Verbieten der freien Meinungsäußerung die Gesellschaft mit ihrer Ideologie unterwandern würden.

Dieses Empfinden der Gentrifizierung und Verdrängung, so Tuters, teilen einige Nutzende im Kontext des Internets. Ihr Internet würde durch die Verbreitung von Social Media und Klarnamenprofile durch große Konzerne umstrukturiert, was den vermeintlich ursprünglichen Geist des Internets zerstören würde. Das, was Tuters als das tiefliegende, vernakulare Internet bezeichnet, ist charakterisiert durch anonymes oder pseudonymes Auftreten der Interagierenden in einer Subkultur, welche sich als Opposition zur dominanten Kultur des oberflächlichen Internets sieht. Dieses Gefühl der ungewollten Veränderung, sowie der Aufruf zum Widerstand vereint rechte Ideologien mit Angehörigen der Subkultur des vernakularen Internets (vgl. Tuters 2019, S. 39 f.).

Schwarzenegger und Wagner stellen fest, dass von rechts gesteuerte, "satirische" Diskurse auf Dauer das Gefühl der Sicherheit, sowie das Vertrauen in etablierte Institutionen des Staates und der Medien, sowie in demokratische Prozesse untergräbt und schwächt. Dies könne zu einer Kultivierung eines politischen Nährbodens führen, auf welchem sich zunehmende Radikalisierung unter dem Deckmantel von Späßen und humorvoller Kritik verbergen kann (vgl. Schwarzenegger, Wagner 2018, 493 f.).

Welche Formen die gezielte Besetzung von digitalen Räumen durch rechtsextreme Ideologie annehmen kann, soll an den folgenden drei Beispielen erklärt werden: den Trolling-Communities, Youtube und dezidierten Gamingräumen.

2.1.1 Trolling Communities

Das Imageboard 4chan, insbesondere das Board /pol/ (politically incorrect) wird seit 2015 und der Wahlkampagne von Donald Trump laut Heikkilä zunehmend als ein Ort der Konvergenz zwischen online Subkultur und rechtsalternativen Ideen betrachtet.

Viele dieser Ideen stießen auf eine hohe Resonanz bei Nutzenden, welche auf dem Board aktiv waren und welche ihrerseits anfingen, extremistische Rhetorik in ihrem, wie sie es nannten "Kampf gegen die anti-weiße Agenda in der Mainstreamkultur" zu verwenden. Als Trump begann Immigration und politische Korrektheit zu kritisieren, wurden diese Ansichten auf 4chan wiederholt und verstärkt, was seine wachsende online Unterstützung noch weiter festigte. Passend zur Meme- und Troll-Kultur beschrieb ein Nutzender Trump als besonders unterhaltsam und "meme-able" und stellte fest, dass durch ihn alternativ rechte Ideen einen viel größeren Einfluss erreichen konnten (vgl. Heikkilä 2017, S. 5)

Dass sich rechte Standpunkte vor allem unter jungen Menschen verbreiten, liegt am Bedürfnis nach Counter-Culture oder Gegenbewegung. Tuters sieht die Anfänge der Chan-Communities in den Menschen, welche sich durch die Verbreitung von Social Media und damit einer Verlagerung des analogen sozialen Lebens ins Internet unter Verwendung von Klarnamen gebildet hat. Im Gegensatz zu Facebook würden anonyme Foren den Geist des Internets aufrechterhalten (vgl. Tuters 2019, S.39).

Donald Trump sprach unter seinen 60 Millionen Wähler*innen Angehörige einer Internet-Subkultur an, welche sich von der Gesellschaft vernachlässigt fühlten und ihn als Träger ihrer Empörung ansahen. Diese Empörung ist der gemeinsame Nenner zwischen dieser Internet Subkultur und rechtem Populismus, so Tuters. Die gemeinte Subkultur wird gemeinhin als sogenannte Troll-Community bezeichnet. Während einerseits ernsthaft diskutiert wurde, ob die vielen Memes, welche im Zusammenhang mit Trumps Wahlkampf verbreitet wurden, tatsächlich das Wahlergebnis beeinflusst haben, weist ein Großteil der Beteiligten die Verantwortung von sich und verweist darauf, dass alles nur Spaß beziehungsweise ein Spiel gewesen sei, was Tuters als

gelegene Ausrede bezeichnet. Diese Rechtfertigung oder Ausrede basiert auf der grundsätzlichen Überzeugung, dass das Internet keinen ernstzunehmenden Kontext darstellen würde (vgl. Tuters 2019, S. 37 f.). Dass es zwischen der Gaming Community und der Trolling Community Überschneidungen gibt, wird ebenfalls argumentiert:

Mäyrä erklärt, dass sich Spielende in drei Gruppen unterteilen lassen: neben Spielenden, deren spielerische Aktivitäten sich auf die Spielewelt konzentrieren und Spielenden, welche sich auf das System der Spiele fokussieren, findet sich eine dritte Gruppe. Diese Spielenden beziehen ihre spielerischen Aktivitäten auf die anderen Spielenden. Diese Individuen spielen, um anderen Spielenden im Spiel zu schaden, was Mäyrä als "Trolling Communities" bezeichnet. Sie vereinen interne, miteinander in Konflikt stehende Impulse, welche einerseits Ironie, Entfremdung und Aggression zelebrieren und andererseits eine paradoxe identitätsstiftende Funktion haben, wenn diese Art von Spielenden sich in einer Gemeinschaft finden, die durch geteilte Erfahrungen von Schande geprägt ist. Diese Communities finden Möglichkeiten zum Austausch durch Plattformen auf anonymen Imageboards wie 4chan (vgl. Mäyrä 2016, S. 168).

4chan wird laut Baeck und Speit monatlich von mehreren Millionen Menschen - nach Angaben von 4chan selbst sind es 27 Millionen- besucht und gehört zu den weltweit 1000 meistbesuchten Seiten im Internet, in Deutschland und den USA ist 4chan unter den meistbesuchten 400 Seiten (vgl. Baeck und Speit 2020, S. 11). Um einen Eindruck vom Sprachgebrauch auf 4chan zu gewinnen, lohnt ein Blick in eine 2017 erschienene Studie, welche in Zusammenarbeit der Roma-Tre University, dem University College London, der Telefonica Research und der Cyprus University of Technology entstand. Die beteiligten Wissenschaftler*innen versuchten dort, quantitativ darzustellen, wie sich das Forum /pol/ „politically incorrect“ zusammensetzt und welche Auswirkungen es auf das gesamte Internet hat (vgl. Hine et al. 2017).

Zwei Erkenntnisse seien an dieser Stelle kurz vorgestellt: Erstens wurde die Verwendung von politisch inkorrekten Bezeichnungen und Beleidigungen auf /pol/ untersucht. Insgesamt wurden in 12% der untersuchten Beiträge solche Bezeichnungen oder Beleidigungen verwendet. Wie sich die Häufigkeit dieser Worte

verteilte und welche Worte genutzt wurden, ist in der folgenden Abbildung 1 grafisch dargestellt (vgl. Hine et al. 2017, S. 7):

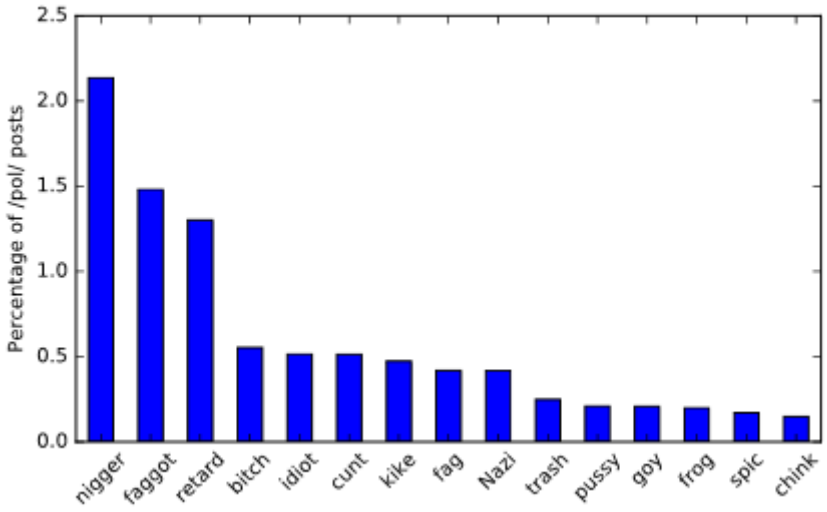

Abbildung 1: Verteilung der Hatewords auf /pol/

Der meist-benutzte Ausdruck ist rassistisch konnotiert, der zweithäufigste homophob, der dritthäufigste behindertenfeindlich und der vierthäufigste frauenfeindlich. Das meist-benutzte Wort findet sich in über 2% der Beiträge. Dies klingt auf den ersten Blick gering, bedeutet jedoch eine Häufigkeit von 120 Posts pro Stunde, welche dieses Wort enthalten.

Als anderes Ergebnis der Studie soll auf die Auswirkungen der Aktivitäten auf /pol/ verwiesen werden. Wie die Studie belegen konnte, ist /pol/ Ausgangspunkt sogenannter „Raids“. Raid kann mit Raubzug übersetzt werden, der Begriff wurde ursprünglich im Spiel World of Warcraft etabliert. Im Zusammenhang mit /pol/ bezeichnet ein Raid eine gemeinschaftliche Aktionsform auf anderen Plattformen. In der Studie wurden Raids untersucht, welche sich beispielsweise gegen Youtube-Kommentarsektionen richten. Hine et al. konnten nachweisen, dass zwischen manchen Beiträgen auf /pol/ und einer erhöhte Dichte hasserfüllter Youtube-Kommentare ein zeitlicher Zusammenhang besteht. Auf /pol/ werden also gezielte Angriffe auf bestimmte Youtube-Communities verübt (vgl. Hine et al. 2017, S. 11).

Memes

Bei der Verbreitung rechtsextremer Ideen spielen Memes eine entscheidende Rolle. Der Begriff des "Memes" bezeichnet eine graphische Vermischung von bildlichen und textlichen Elementen zu Botschaften, welche in Online Räumen geteilt und verbreitet werden (vgl. Bogerts, Fielitz 2019, S. 137). Für die Erklärung der Bedeutung von Memes bedienen sich Bogerts und Fielitz den Methoden der sogenannten Visual Culture Studies. Der Untersuchungsgegenstand dieser Visual Culture Studies "ist die visuelle Kultur in ihren historischen wie zeitgenössischen Ausprägungen und in der gesamten Breite ihrer Erscheinungen" (Pfisterer 2019, S. 462).

Die politische Macht alltäglicher Bilder und der Populärkultur betonend, gehen die Visual Cultural Studies davon aus, dass Bilder beeinflussen, wie wir die Welt wahrnehmen und tatsächlich unser Weltbild beeinflussen (vgl. Sturken, Cartwright 2001, S. 10 zitiert in Bogerts, Fielitz 2019, S. 139). Die Unterhaltungskultur, genauso wie alltägliche Bilder aus Nachrichten, Social Media und Popkultur sind mit politischen Interessen und ideologischen Vorannahmen aufgeladen, welche mehr oder weniger subtil in den Bildern verarbeitet sind (vgl. Hall 1993, zitiert in Bogerts, Fielitz 2019, S. 139).

Memes werden als Teil der Internetkultur zumeist als humorvoll, manchmal lächerlich oder einfach nur absurd, aber gleichzeitig immer als harmloses Mittel des tagtäglichen Ausdrucks von kultureller online Kreativität bewertet. Dabei wird verkannt, dass Memes durchaus Hassbotschaften beinhalten und transportieren, damit neue Unterstützende anwerben und Menschenfeindlichkeit normalisieren können (vgl. Bogerts, Fielitz 2019, S. 138).

Während Memes also auf den ersten Blick als harmloser Ausdruck visueller Kultur erscheinen und oft ironisch verstanden werden, können durch sie auch grundlegende ideologische Narrative verbreitet werden, welche Hass und Bigotterie transportieren. Diese Dualität ist rechten Medienstrateg*innen bewusst, wobei sie diese Ambivalenz in ein Kampfinstrument im Kontext digitaler Räume verwandelt haben. Memes waren elementarer Bestandteil der Transformation von rechtsextremen visuellen Kulturen, welche sie für eine breitere Öffentlichkeit und andere Subkulturen attraktiv machten. Humor und Satire sind dabei entscheidende Werkzeuge, um in der zeitgenössischen Gegenwart Hassbotschaften zu verbreiten und eine Störung des öffentlichen

Diskurses herbeizuführen (vgl. Schwarzenegger, Wagner 2018, S. 476). Sie sind jedoch auch geeignet, um ideologische Wurzeln von Nazisymbolen zu verschleiern und damit eine Zensur zu umgehen. (vgl. Bogerts, Fielitz 2019, S. 150).

In einem Handbuch zur Guerillawarfare der D Generation, einer rechten Gruppierung, welche den Identitären zugeordnet wird, findet sich folgender Satz:

> "Die Menschen sprechen mehr auf Bilder an, als auf Text. Mit Bildern kann man hervorragend memetische Kriegsführung betreiben und sein Narrativ unters Volk bringen. Man kann zB die Lügen der Presse einfach als #fakenews taggen. Aber besser ist noch ein Bild oder Gif von Trump oder anderen Anti-Fake-News-Helden, wie er sagt: „You are fake news“. Sei kreativ. (...) Und oftmals gibt es auch eine große Auswahl an mit Bedeutung aufgeladenen lustig-ironischen Memes wie Pepe. Hillary Clinton wurde im Prinzip von einem Comic-Frosch besiegt. Es gibt keine größere Demütigung" (Generation D, S. 2)

Hier wird die strategisch durchdachte, gezielte Verwendung von Memes vonseiten rechter Guerillas offengelegt. Doch Memes sind nur ein Teil der Strategien neurechter Akteur*innen, auch die Videoplattform Youtube spielt im Kampf um kulturelle Hegemonie eine wichtige Rolle, wie ich anschließend deutlich machen möchte.

2.1.2. Soziale Netzwerke und YouTube

Youtube spielt eine wichtige Rolle in der Online-Strategie rechtsextremer Akteur*innen (vgl. O’Callaghan, Greene, Conway, Carthy, Cunningham 2015, S.474). In ihrem 2018 erschienenen Report "Alternative Influence -Broadcasting the Reactionary Right on Youtube" zeigt Rebecca Lewis ein Netzwerk an Wissenschaftler*innen, Medienexpert*innen und Internetberühmtheiten, welche ein breites Spektrum an politischen Positionen von libertär bis konservativ vertreten - bis hin zu offen rechtsextremen politischen Positionen. Die Akteure dieses Netzwerks behaupten, eine alternative, von traditionellen Medien unabhängige Quelle für Nachrichten und politische Kommentare zu bieten, wobei sie sich Marketing-Techniken von Werbe-Influencer*innen bedienen, um ihr Publikum zu vergrößern und rechtsextreme Ideologie zu "verkaufen". Lewis identifiziert dabei 65 politische Influencer*innen welche ein Netzwerk mit gegenseitigen Gastauftritten, übergreifenden Inhalten und einer Vielzahl an Ideologien bilden. Ihr zufolge kann aus der Gesamtheit des Netzwerks eine

breitere, reaktionäre Position herausgelesen werden, welche eine allgemeine Opposition zu Positionen des Feminismus, Sozialer Gerechtigkeit, beziehungsweise linker Politik insgesamt darstellt (vgl. Lewis 2018, S.1).

In ihrem Report werden mehrere dieser Influencer*innen benannt, welche explizit Content zu #GamerGate (siehe Kapitel 2.6.5.) verbreiteten und welche als Teil des Netzwerkes mit rechtsextremer Ideologie in Verbindung stehen: Carl Benjamin ("Sargon of Akkad"), "the Internet Aristocrat", "MundaneMatt" und Milo Yiannopoulus als Gast bei "The Rubin Report" (vgl. Lewis 2018, S. 31, 45, 46).

Fahlenbrach et al. stellen fest, dass sich in Online-Videoplattformen und audiovisuellen sozialen Foren digitale Kulturen normieren, sodass Fakten, Informationen, Fiktion, Werbung, Unterhaltung und professionell hergestellte, auf Nutzende zugeschnittene Inhalte zusammenkommen und mit traditionellen Programmformaten vermischt werden (vgl. Fahlenbrach, Ludes, Nöth, 2014, S. 204).

Als Beispiel für eine Verbindung politischer Inhalte auf Youtube mit Symboliken aus der Gaming-Szene ist der Content-Creator "The Golden One". Er betreibt einen Kanal, auf dem er dem Prinzip "leb dein Leben wie ein Rollenspiel" folgt und welches in manchen Communities seit der Veröffentlichung des populären digitalen Rollenspiels Skyrim Anhänger fand. The Golden One orientiert sich dabei an traditionellen Geschlechterrollen und Archetypen der nordischen Mythologie und bedient sich dabei Selbstvermarktungsstrategien, welche sowohl Gaming- als auch Bodybuildinginteressierte anspricht (vgl. Lewis 2018, S. 29).

An dieser Stelle sei auch auf die Kontroverse um den Schweden Felix Kjellberg, besser bekannt als PewDiePie, verwiesen. PewDiePie verzeichnet derzeit auf Youtube 109 Millionen Abonnements und zählt damit zu den erfolgreichsten Persönlichkeiten der Plattform, wobei seine Inhalte oft gamingbezogen sind, also Lets-Plays und ähnliche Formate darstellen (Stand 02.02.2021). PewDiePie war Gegenstand mehrerer Diskussionen um rechtsextreme Äußerungen auf seinem Kanal, außerdem forderte der Attentäter von Christchurch dazu auf, ihn auf Youtube zu abonnieren (vgl. Kühl 2017; Assheuer 2019).

2.1.3. Gamingräume

Bereits 2015 wurde in einer Veröffentlichung der Amadeo Antonio Stiftung auf das Potential von Gamingräumen für die Radikalisierung durch Rechtsextreme hingewiesen (vgl. Switkes vel Wittels 2015, S. 24).

Karolin Schwarz von netzpolitik.org stellt fest, dass rechte Rekrutierung nicht nur in digitalen Räumen wie Gaming-Plattformen (z.B. Steam) stattfindet, sondern auch in Online-Spielen, in welchen Kooperation und Kommunikation Teil der Spielmechanik sind - hierzu zählen auch besonders bei jungen Spielenden beliebte Spielräume wie Fortnite oder Minecraft.

Durch die Verwendung populärkultureller Symbolik und der ästhetischen Orientierung an Spielen wird versucht, eine bestimmte Zielgruppe anzusprechen, oft männliche Jugendliche in der Selbstfindungsphase. Das gezielte Ansprechen von armen, marginalisierten weißen Jugendlichen auf der Straße, wie es vor der Verbreitung des Internets stattfand wird nun ersetzt, indem diese Zielgruppe online angesprochen wird. Hierfür werden auch digitale Spielräume aufgesucht, ebenso wie Selbsthilfeforen (vgl. Schwarz 2020). Autor und ehemaliger Neonazi Christian Picciolini bestätigt diese Beobachtung und warnt ebenfalls vor einer gezielten Rekrutierung durch die extreme Rechte in Sozialen Medien (vgl. Democracy Now 2019).

Röpke bezeichnet Gamingplattformen, Foren und Gruppenchats als vorpolitische Räume, in welchen der Attentäter David Sonboly (Täter eines rechtsextremen Attentats in München 2016) gemeinsam mit anderen gegen Minderheiten hetzte und über Gewalt gegen sie fantasierte. Auf Steam hätte er in Verbindung mit offen erkennbaren Rechtsextremen und Anhängern der US-amerikanischen Alt-Right gestanden, zum Beispiel als Mitglied im sogenannten "Anti-Refugee-Club" (vgl. Röpke 2020, S. 85).

Als Paradebeispiel für eine von rechts gesteuerte Kampagne und die dadurch zutage tretenden Bezüge von Rechtsextremismus und Gaming-Kultur ist unter dem Hashtag #GamerGate bekannt geworden. Diese Kontroverse soll als wichtige Schnittstelle anhand ihrer Entstehung, Argumente und Auswirkungen nachgezeichnet werden.

2.2. #GamerGate

Angela Nagle berichtet über die #GamerGate-Kontroverse in ihrem Buch über die digitale Gegenrevolution wie folgt: Im Vorfeld der eigentlichen Kampagne hatte die feministische Spielekritikerin Anita Sarkeesian 2013 auf Youtube eine Videoreihe gestartet, in welcher sie eine Einführung in Grundkonzepte feministischer Medienkritik vornahm und unter dieser Prämisse bestimmte Spiele kritisch beleuchtete. Als Reaktion darauf wurde versucht, Sarkeesians Karriere und Ruf dauerhaft zu zerstören und sie daran zu hindern ihre Arbeit fortzuführen. Als Beispiele der Mittel, welche Sarkeesians Gegner*innen gegen sie verwendeten nennt Nagle Doxxing-Angriffe (die Veröffentlichung persönlicher Daten und Kontaktinformationen), Hassvideos auf Youtube, pornografische Darstellungen von Spielfiguren, welche Sarkeesian vergewaltigen und sogar ein Spiel, in welchem es möglich ist Sarkeesian zu verprügeln (vgl. Nagle 2018, S. 30f.). Das Label #GamerGate und die eigentliche Kampagne entstanden 2014 um die amerikanische Spieleentwicklerin Zoe Quinn und ihr Spiel "Depression Quest". Die Veröffentlichung des Spiels, welches positive Rezessionen aus der Indie-Game Szene erhielt, wurde begleitet von Anschuldigungen von Quinns Ex-Partner, welcher auf dem Unterforum /pol/ auf 4 Chan behauptete, Quinn habe ihn mit einem oder mehreren Spielejournalisten betrogen, um sich dadurch eine positive Kritik für ihr Spiel zu erschleichen (vgl. kein-pixel-den-faschisten 2020; Nagle 2018, S. 32; Paul 2018, S.80). Darauf folgte eine breite Hasskampagne mit unzähligen Angriffen auf Quinn sowie ihre Unterstützer*innen (in ähnlicher Form wie bei Sarkeesian), und im gleichen Zuge eine von Beobachter*innen als Deckmantel verwendete Diskussion um die Ethik im Spielejournalismus, korrupte Berichterstattung zu Spielen und freie Meinungsäußerung (vgl. Nagle, 2018, S. 32; Tuters 2019, S. 44; Dafaure 2020, S. 9; Groen 2015, S.13).

Ähnlich dazu stellt auch Jöckel fest, dass #GamerGate ein Symptom einer empfundenen Bedrohung darstellte: junge, männliche, weiße Spieler sahen ihr Hobby einer Unterwanderung von Feminist*innen ausgesetzt. Gleichzeitig konstatiert er, dass #GamerGate vor allem ein amerikanisches Phänomen darstellte und in der deutschen Medienlandschaft im Vergleich zu der Anfang der 2000er geführten Killerspiel-Debatte eher unauffällig blieb (vgl. Jöckel 2018, 66-68). Huberts stellt fest, dass sich in der Debatte um #GamerGate eine problematische Ideologie erkennen lässt, welche offen

sexistisch, rassistisch und letztendlich kriegerisch gegen kritische Stimmen innerhalb der gesellschaftlichen Debatte über Computerspiele argumentiert. Zugrunde liegt eine verschwörungstheorieartige Vorstellung, dass sogenannte "Social Justice Warriors" (übersetzbar mit "Gutmenschen", also beispielsweise Journalist*innen oder Wissenschaftler*innen) den Status Quo der Spielkultur angreifen und umstürzen wollen, indem sie auf realweltliche gesellschaftliche Missstände aufmerksam machen, die in Spielen narrativ reproduziert, aber nicht kritisch in den Blick genommen werden. Damit würde die exklusive Definitionsmacht über Inhalte von digitalen Spielen, die bis dahin vermeintlich einem Kreis von Hardcore-Gamern oblag, von außen angegriffen (vgl. Huberts 2014, o.S.).

Freidel stellt hingegen bezüglich #GamerGate fest, dass dies letztendlich nur ein Anzeichen dafür sei, dass digitale Spiele endgültig als Kulturgut in der Gesellschaft angekommen seien und daher wie Filme, Bücher oder Serien hinsichtlich ihrer Inhalte kritisch in den Blick genommen würden (vgl. Freidel 2014).

Dass #GamerGate bis heute Auswirkungen hat, wird an fortlaufenden Diskussionen um die politischen Botschaften digitaler Spiele deutlich. Walk beschreibt, dass die gegenwärtige forcierte Entpolitisierung digitaler Spiele als Anzeichen einer Vorstellung von Spielen als ursprünglich unpolitischem Raum gelesen werden kann, welchem erst durch externe Einflussnahme von meist linker, progressiver Seite politische Fragestellungen aufgezwungen würden. Die Beschwerde darüber, dass eine Verschwörung linker "kulturmarxistischer" Kräfte den ehemals vermeintlich unschuldigen und unpolitischen Raum der digitalen Spiele infiltrieren und angreifen würde, etwa durch die Propagierung von Feminismus, oder gesellschaftlich als progressiv bewertete Kritik an Spielen, ist laut Walk eng mit #GamerGate verbunden, jedoch nicht erst damit in Erscheinung getreten. Die Wahrnehmung, Inhalte würden Spielenden durch externe Akteure in Form von linker Seite korrumpierten Spielejournalist*innen und Entwickler*innen aufgezwungen, bestimmte die Debatte als Grundton (vgl. Walk 2019).

Rieder et al. konnten in einer Untersuchung zu Youtube -Algoritmus aus dem Jahr 2017 feststellen, dass zu bestimmten Suchbegriffen Videos aus der Alt-Right Szene die Suchergebnisse dominieren. So auch beim Suchbegriff "GamerGate": das erste

Video, welches auf Youtube aufgelistet wurde, war ein Interview mit Milo Yiannopoulos auf dem Kanal "The Rubin Report", ein Kanal welcher laut Beschreibung das Ideal der freien Meinungsäußerung besonders betont. Nachfolgend würden Videos bekannter Alt-Right Akteure wie "Amazing Atheist", "Thunderf00t" und "Sargon of Akkad" angezeigt, welche die #GamerGate-Kontroverse aus ihrer Perspektive erklären (vgl. Rieder et al. 2017, S. 57).

Die Netzinitiative Kein Pixel den Faschisten zeichnet die #GamerGate-Kontroverse und ihre Verbindungen zur Alt-Right sehr detailliert nach. Dabei finden sich im 4-teiligen Report auch Originalzitate aus Foren und Kommentarspalten, welche die gezielte Verwendung der Kampagne für Propagandazwecke illustrieren. So findet sich beispielsweise folgender Beitrag:

> “GamerGate is widely supported by young White men who might otherwise be oblivious to political matters. This is a perfect opportunity to slowly wake them up to the Jewish question - Stormfrontmitglied WakeUpWhiteMan” (Kein Pixel den Faschisten 2020, S. 9)

Gibt man den Begriff "GamerGate" heute auf Youtube ein, wird als erstes ein Video namens "Gamergate Controversy Explained Easy Cartoon" vorgeschlagen, welches 1.021.541 Aufrufe verzeichnet (Stand 11.01.2021, 17.19 Uhr). In diesem Video stellt der Verfasser fest:

> "what gamergate truly was, was the beginning. It was the first time a large group of people stood up against the spreading of regressive SJW ideology, stood up and said no! We´re not gonna take your shit anymore. #GamerGate was the first organized battle of the new culture war (...) GamerGate was a reaction to an industry calling its customers sexist" (6:32 -7:20). (PSA Sitch 2017)

Christopher Paul fasst #GamerGate und die daraus entstandene Debatte als ein Indiz für größere gesellschaftliche Zusammenhänge auf: die Gaming-Kultur sei, wie unsere westliche Kultur im breiteren Sinne, ein von weißen, männlichen, heterosexuellen und wohlhabenden Menschen geprägter Raum, welcher auf meritokratischen Prinzipien beruht. #GamerGate hätte gezeigt, was passiert, wenn Meritokratien destabilisiert werden und diejenigen, welche sich dort in Machtpositionen befinden sich an das

klammern, was ihnen ihrer Meinung nach zusteht. Paul identifiziert #GamerGate als einen Vorboten für politische Bewegungen in den USA und dem Vereinigten Königreich im Jahr 2016, also der Wahl Donald Trumps als Präsidenten und der beginnenden Brexit-Bemühungen (vgl. Paul 2018, S. 89).

#GamerGate war aufgrund der offensichtlichen Überschneidung gaming-konnotierter Inhalte und der Alt-Right auch Teil der in dieser Arbeit vorliegenden qualitativen Erhebung.

2.3 Die Gamifizierung von Gewalttaten

Als weiteres Indiz einer Überschneidung von Gaming-Kultur und Rechtsextremismus wird eine sogenannte Gamifizierung von terroristischen Anschlägen mit rechtsextremem Hintergrund gesehen. Gamifizierung oder Gamification bezeichnet den Gebrauch von Game-Design Elementen und Mechaniken in Kontexten außerhalb von Spielen (vgl. Deterding et al. 2011, S. 10). Dieser Begriff wurde an unterschiedlicher Stelle vor allem mit dem Attentat in Halle in Verbindung gebracht:

> „Die Gamifizierung von Hass und Terror ist ein dankbarer Mechanismus, um Menschen an rechte Gedanken und schließlich an Taten heranzuführen.“ (Banaszczuk 2019)

> „Der antisemitische Attentäter von Halle steht mit seiner Tat in der Tradition einer neuen Form des rechten Terrorismus, deren Keimzelle eine von Rechtsextremismus, Antisemitismus und toxischer Männlichkeit geprägte Netzgemeinde ist. Stephan Balliet ist ein Beispiel für die zunehmende „Gamification“ des Hasses.“ (Ayyadi 2019)

> „Für den Täter gehe es darum, von Gleichgesinnten virtuell Applaus zu ernten. "Eine neue Art von Rechtsterrorismus" sei das, so Ebner, eine "gamifizierte Art von Terrorismus"“ (Ebner zitiert in Stempfle 2019)

Nach den rechtsterroristischen Anschlägen der letzten Jahre war in unterschiedlicher Berichterstattung zum Thema der Begriff der Gamification verwendet worden. Puls kritisiert dies, da durch die Verwendung des Begriffs die Taten entpolitisiert würde.

> "Die Motivation, einen Anschlag zu verüben, wird aber nicht durch Gamification-Elemente gefördert, sondern entsteht aus der sozialen Interaktion innerhalb dieses radikalen Milieus. Die Achievement-Liste des Halle Täters ist ein zynischer „Gag“ und nicht tatsächlich handlungsleitend. Im Internet existieren durchaus Highscore-Listen, in denen die Todesopfer von Terrorist*innen und Amokläufer*innen gezählt werden. Aber diese als einen wichtigen Motivationsgrund für Täter auszumachen, heißt, die Gewaltakte zu entpolitisieren." (Puls 2020, S. 5)

In einem Artikel über den Zusammenhang zwischen Rechtsterrorismus und Gaming zitiert die Website Grimme Game die Experten Christian Huberts und Michelle Janßen. Huberts stellt fest, dass sich der Täter von Halle der Plattformen, Kulturtechniken und Sprachmodelle der Gaming-Kultur bedient hätte, worin er den beschriebenen Zusammenhang festmacht. Janßen ergänzt, dass Attentäter sich öffentlich auf die Gaming-Kultur beziehen würden, wobei sie darauf hinweist, dass innerhalb der Szene rechte Subkulturen existieren. Ein Kausalzusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Spiele und Gewalttaten besteht jedoch nicht, so der Konsens der psychologischen Forschung zum Thema. Daher wäre auch das Aufgreifen der in den 2000ern geführten sogenannten "Killerspieldebatte" wenig zielführend, sondern würde vielmehr die tieferliegenden, komplexen Strukturen hinter der Radikalisierung aus dem Fokus rücken (vgl. Strobel 2019).

Baeck und Speit führen an, dass bei dem Attentäter von Halle die Bezüge zur Gaming-Kultur sowohl sozial, sprachlich als auch ästhetisch feststellbar wären. Dies sei belegbar durch das Verbreitungsformat (die Streaming-Plattform Twitch, auf der größtenteils Gameplay ausgestrahlt wird), die verwendeten Floskeln und die bildliche Komposition seiner Aufnahmen (Klassische Ego-Shooter Perspektive) (vgl. Baeck und Speit 2020, S. 7).

Sieber weist auf die letzten Seiten im Manifest des rechtsextremen Attentäters Stefan Balliet hin, auf denen Bonuserfolge beziehungsweise Archievements ähnlich denen von Computerspielen aufgelistet sind: diese sind bezogen auf die Ermordung von Muslimen, Kommunisten oder schwarzen Menschen (vgl. Sieber 2020, S. 37).

Hier wird im Zuge des Gamifizierungsarguments auf die Highscore-Listen der Encyclopedia Dramatica hingewiesen, in welchen die rechtsextremen Attentäter der letzten Jahre, von Anders Breivik bis Brandon Tarrant mit ihren Straftaten in einer Rangliste aufgeführt wurden (Sieber 2020, S. 38). An dieser Stelle sei auf Rangliste als erkennbares Zeichen meritokratischer Logik hingewiesen. Fielitz sieht in der Existenz eines Memes des Attentäters Dylan Roof die Strategie dieser Anschläge zusammengefasst:

> »Wenn der Tyrann stirbt, ist sein Spiel vorbei. Wenn der Märtyrer stirbt, beginnt sein Spiel.« Nicht umsonst ist dieser Satz zusammen mit dem Gesicht des rassistischen Massenmörders Dylan Roof, der 2015 in South Carolina neun Menschen ermordet hat, zu einem berühmten Meme in terroristischen Subkulturen geworden. Es bringt ihre Strategie auf den Punkt.“ (Fielitz 2019)

Luerweg sagt im Interview mit Huberts, es gehe bei der wahrgenommenen Gamifizierung der terroristischen Akte, also beispielsweise der Inszenierung und Übertragung auf Twitch oder dem Sprechen von Bonuserfolgen und Highscores, um einen Wettbewerb der Sichtbarkeit. Ihm zufolge gehe es um Reichweite, welche über die gewählten Kanäle vermeintlich generiert werden könne. Huberts weist aber auch darauf hin, dass Spielstrukturen, welche beispielsweise in Ranglisten Hierarchie und Leistung verknüpfen, im Zuge solcher Attentate wie in Halle oder Christchurch direkt auf die Realität übertragen werden. So erhielt der Attentäter von Halle auf einschlägigen Foren vor allem Spott, da er weniger Menschen tötete als er es vorhatte und damit sowohl in der Selbstwahrnehmung, als auch in den Augen der Community als Versager gilt (vgl. Luerweg 2019).

3. Die Erhebung

Um die oben aufgeworfenen Fragen zum Zusammenhang von Rechtsextremismus und Gaming-Kultur beantworten zu können, wurden zwei Gruppendiskussionen zum Thema durchgeführt und ausgewertet.

Die Auswahl der Gruppendiskussion als Methode ergab sich aus der Fragestellung. Die Anfänge der Verwendung von Gruppendiskussionen in der sozialwissenschaftlichen Forschung werden im deutschsprachigen Raum in den Fünfziger Jahren bei Pollock gesehen, welcher sie erstmals 1950/51 am Frankfurter

Institut für Sozialforschung einsetze. Untersuchungsgegenstand war damals das politische Bewusstsein der deutschen Bevölkerung (vgl. Lamnek und Krell 2016, S. 385). Lamnek und Krell verdeutlichen mit Verweis auf Bohnsack, Loos und Schäffer, dass die Gruppendiskussion als ein Miteinander von Menschen mit ähnlichen Erfahrungen gemeinsame, sozial konstituierte Lebensorientierungen, Bedeutungs- und Sinnzuschreibungen verdeutlichen kann, welche diesen gemeinsamen Erfahrungsräumen entstammen. Deshalb sei die Gruppendiskussion besonders zur Ermittlung kollektiver Phänomene und Orientierungsmuster geeignet (vgl. Lamnek und Krell 2016, S. 401). Diese Einschätzung wird auch an anderer Stelle geteilt (vgl. Kühn, Koschel 2018, S. 22; Vogl 2019, S. 696).

3.1 Die Gruppendiskussion als Erhebungsmethode

Wie bei Interviewverfahren wird auch bei der Gruppendiskussion zwischen vermittelnder und ermittelnder Situation unterschieden. Während das Ziel einer vermittelnden Gruppendiskussion die Erarbeitung von Lösungsstrategien ist, welche oft in der Personal- und Organisationsentwicklung oder Unternehmensberatung angewandt wird, liegt der Fokus bei ermittelnden Gruppendiskussionen auf der Generierung neuer Informationen über Gruppenprozesse, Meinungsbilder und Einstellungen (vgl. Lamnek und Krell 2016, S. 388).

Die möglichen Ziele einer ermittelnden Gruppendiskussion können laut Lamnek und Krell die folgenden sein:

> "-Die Erkundung von Meinungen und Einstellungen der einzelnen Teilnehmer der Gruppendiskussion,
>
> -die Ermittlung der Meinungen und Einstellungen der ganzen Gruppe,
>
> -die Feststellung öffentlicher Meinungen und Einstellungen, (...)
>
> -die Erforschung gruppenspezifischer Verhaltensweisen,
>
> -die Erkundung der den Meinungen und Einstellungen zugrunde liegenden Bewusstseinsstrukturen der Teilnehmer,
>
> -die Gruppenprozesse, die zur Bildung einer bestimmten individuellen oder Gruppenmeinung führen, (…) oder

-die Ermittlung kollektiver Orientierungsmuster" (Lamnek, Krell 2016, S. 388 f.)

In der vorliegenden Arbeit wurden die Gruppendiskussionen ausgewählt, um Meinungen und Einstellungen, sowie gruppenspezifische Orientierungs- und Argumentationsmuster zu ermitteln. Im Fokus der Erhebung stand die Erklärung von Zusammenhängen von Rechtsextremismus und Gaming aus der Szene derjenigen heraus, die sich in den entsprechenden online-Räumen aufhalten und die kulturellen Symbole der Szene verstehen. Die Aushandlung von Deutungsmustern und die dabei zugrundeliegenden Narrative und Einstellungen wurden in der Interpretation ebenfalls herausgearbeitet. Im Endergebnis dieser Arbeit soll einen Überblick geschaffen werden, wie Zusammenhänge zwischen Rechtsextremismus und Gaming erklärt werden.

Im Zuge der Untersuchung wurden zwei Gruppendiskussionen durchgeführt. Während in der ersten Gruppendiskussion Teilnehmende zwischen 26 und 29 Jahren alt waren, gab es in der zweiten Diskussion eine Spanne zwischen 19 und 29 Jahren. Alle Teilnehmende waren männlich, bis auf eine weibliche Person in der zweiten Gruppendiskussion. Die Dauer der Gruppendiskussionen belief sich auf eineinhalb bis zwei Stunden.

3.2. Der Diskussionsleitfaden

Für die Erhebung wurde ein Leitfaden ausgearbeitet, welcher die Zusammenhänge von Rechtsextremismus und Gaming-Kultur in drei unterschiedlichen Ebenen und Eskalationsstufen beleuchten sollte. Dazu wurden drei Themenblocks vorbereitet, welche hier kurz beschrieben werden sollen.

Ebene 1: das Zeigen von Memes, welche der Alt-Right zugeordnet werden können und welche rechtsextreme Standpunkte oder Strategien und Gamingästhetik verbinden. Sie bilden die harmloseste Äußerung rechtsextremer Haltungen und zugleich die diffuseste Form, da Memes grundsätzlich mit Ironie verbunden werden. Diese sollten von der Gruppe erklärt und über deren Bedeutung diskutiert werden.

Ebene 2: die gemeinsame Reflexion der #GamerGate-Kontroverse und deren Bewertung durch die Befragten. #GamerGate und seine Auswirkungen bilden die nächst-höhere Eskalationsstufe, da die Kampagne Auswirkungen auf politische

Ereignisse in den USA hatte und Menschen durch sie mit allen möglichen persönlichen und zum Teil strafrechtlich relevanten Angriffen bedacht wurden

Ebene 3: Die Konfrontation der Gruppe mit der Verbindung von Gaming-Ästhetik und rechtsextremen Gewalttaten am Beispiel Halle. Dies ist die höchste Eskalationsstufe, da rechtsextreme Haltungen in diesem Zusammenhang zu Gewalttaten geführt haben, welche auch Todesopfer forderten. Die Frage bestand darin, wie der Zusammenhang zwischen rechtsextremen Anschlägen und der Gaming-Szene bewertet wird (wie erklären sich die Teilnehmenden beispielsweise die Übertragung der Anschläge auf Twitch).

Die Analyse der Gruppendiskussionen konnte einige Aspekte bestätigen, welche bereits in der theoretischen Hinführung an das Thema besprochen wurden. Die Zusammenhänge von Rechtsextremismus und Gaming-Kultur werden im Folgenden als Destillation der Erkenntnisse aus den Gruppendiskussionen, sowie den Erkenntnissen aus der Literaturrecherche erklärt.

3.3 Die Ergebnisse der Untersuchung

Die Gaming-Kultur hängt mit einer stetig wachsenden Branche zusammen, welche ebenso wie andere Branchen einer marktwirtschaftlichen Logik unterworfen sind und in welcher die Umsätze sowohl von einer sich erweiternden und verändernden Zielgruppe abhängig sind, als auch von einer aufmerksamen Kritik der unterschiedlichsten Medien - szeneintern sowie extern. Mehrere Befragte haben diese Entwicklung in ihren Aussagen bestätigt, indem sie auf den immensen Erfolg der Branche in den letzten Jahren verwiesen und viele in ihren Augen negative Entwicklungen sind dieser marktwirtschaftlichen Logik zuzuschreiben.

> „das ist ja mittlerweile einfach eine Riesenindustrie, Gaming, da mittlerweile ein Mainstream-Medium würde ich fast sagen, und da unglaublich viel Geld drin ist und dann natürlich sich wahrscheinlich die Basis nicht mehr wirklich repräsentiert fühlt was vielleicht dann auch bisschen mit dem Tribalism, was Yikes_28 so gemeint hatte, dass man sich immer in ner Kommune irgendwie (…) zusammen fühlen will, was im Internet natürlich auch sehr stark vertreten ist, dass sich da dann halt schnell Meinungen von ner Gruppe bilden, wo dann alle mit drauf einspringen.“ (Crabs_27, Anlage 2, Z. 415-422)

Wie Jukschat erklärt, ist Gaming für manche Menschen mehr als ein Hobby und die Gaming-Kultur und -szene stellt für sie eine parallele digitale Realität dar, in welcher sie Anerkennung, Zugehörigkeit und Selbstwirksamkeit erfahren können. Diejenigen innerhalb der Gaming-Kultur, die sich über sie definieren, sich als ursprüngliche Zielgruppe identifizieren, welche schon lange Geld, Zeit und Energie in digitale Spiele investieren, haben eine gewisse Anspruchshaltung an ihre digitale Realität entwickelt. Sehen sie ihre Interessen durch Zugeständnisse an Kritiker*innen und zunehmende Implementierung diverser Inhalte in Bezug auf Narration, Mechanik und Charakterdesign immer weniger vertreten, stellt sich ein Gefühl der Unzufriedenheit ein. Die zunehmende Öffnung des Mediums zieht für diese Menschen zwangsläufig Fragen nach Zugehörigkeit und Abgrenzung nach sich. Diese Entwicklung wurde in der Diskussion um die #GamerGate-Kontroverse sehr deutlich und mehrere Befragte bringen Zugehörigkeitsgefühle und Anspruchshaltung als wichtige Faktoren in der Debatte an.

> „was ich auch so ein bisschen in dem ganzen noch mitbekommen hatte war, dass es schon auch einfach vielen um diese Gamer-Identity dabei auch ging, weils für viele wohl schon diese Gaming-Community einfach so eine gewisse Identität hat, das sind quasi die, die schon lang dabei sind, die eingeschworene Truppe, die das teilweise eben auch nicht so gern gesehen haben, wie sich das Medium der Games einfach krass geöffnet hat in den letzten Jahren, viel viel mehr Menschen haben ja Zugang dazu bekommen, deswegen wurden auch die Inhalte viel diverser und viele haben sich da wirklich, ja verletzt schon fast gefühlt dadurch, dass jetzt man versucht in Spielen auch auf politische Correctness zu achten und ein gesundes Frauenbild darzustellen und das war auch so einer dieser, eines dieser Probleme mit Gamergate, dass da halt ganz viel wirklich Sexismus vorhanden ist, bei den Leuten die sich da wehren und die sich da beschwert haben“ (Yoyo_26, Anlage 2, Z. 351-362)

Im Verlauf dieser Entwicklung ist die Gaming-Szene zu einem idealen Schauplatz des Kampfes um kulturelle Hegemonie geworden, in welchem rechtsextreme Akteure versuchen, die Deutungshoheit über Konfliktthemen zu erlangen. Das prominenteste Beispiel ist #GamerGate, jedoch dauern bis heute Deutungskämpfe anhand der

Rezeption einzelner Spiele, wie beispielsweise The Last of Us 2 an. Rechte Akteur*innen haben in der Gaming-Szene mehrere strategische Vorteile, was sowohl anhand der Diskussion herausgearbeitet werden konnte, als auch die Erkenntnisse aus der Literatur gestützt wird: Hier finden sie in eine Gesprächskultur, welche von Ironie und Sarkasmus, sowie anstößigen Witzen geprägt ist, in welcher Anonymität sowie Schnelllebigkeit von kulturellen Symbolen und Insidern feste Bestandteile des Umgangs untereinander sind. Befragte bestätigen, dass die Gaming-Community diese Faktoren als wesentliche Elemente ihrer kulturellen Praxis pflegt und erhält. Einige Teilnehmende sind auch der Meinung, wer alles für bare Münze nähme, was an Witzen, Informationen und Diskussionen im Internet und speziell in der Gaming-Community kursiert, wäre dort nicht richtig aufgehoben.

> „Ich glaube, wenn man sich selbst im Internet nicht auch ein bisschen auf die Schippe nehmen kann und unabhängig davon, ob man es sendet oder empfängt nicht in der Lage ist, das Bild als Ganzes zu betrachten und nicht nur sieht, ah ich werde grad als NPC bezeichnet, sondern wieso schreibt der Sender das, dann ist man vielleicht an manchen Orten nicht richtig aufgehoben beziehungsweise sollte mehr an seiner Selbstreflektion arbeiten“ (Happy_24, Anlage 3, Z. 263-268)

In dieser Szene findet die alternative Rechte Personen, welchen der digitale Raum als alternative Lebenswelt wichtige Bedürfnisse erfüllt, wie sie Jukschat beschrieben hat - Personen, welche mit der zunehmenden Veränderung ein Gefühl von verlorenen Privilegien, Verdrängung und Unzufriedenheit beschlichen hat, wie es sich in Aussagen um fehlende Repräsentation und Gender-Pandering widerspiegelt. Dazu mischt sich ein grundsätzliches Misstrauen gegenüber der Gamingbranche, welcher vorgeworfen wird, eher Symbolpolitik zu machen als echte Repräsentationsintentionen zu haben.

> „dieses Gender-Pandering, was grade angesprochen wurde find ich, ist auf jeden Fall vorhanden, da gibts dann so Sachen wie, dass man jetzt im neuen Call-of-Duty jetzt nonbinary sein kann. Das ist genauso ne Sache, wie wenn McDonalds nen Werbespot macht mit der Rainbow-Flag. Im Endeffekt läuft das nur darauf hinaus: die wollen Geld machen, die wollen irgendne Gruppe

> ansprechen, die sind nicht auf der Seite von irgendner Bewegung da gehts nur um "wie verkauf ich mein Produkt am besten und wie krieg ich alle Gruppen da unter einen Hut"“ (Crabs_27, Anlage 2, Z.665-671)

Unter dem Banner der freien Meinungsäußerung und bewaffnet mit argumentativen Strategien, welche die Diskussion durch die jeweilige Herabwertung der anderen Seite verschärfen, besetzen Rechtsextreme die Themen einer Szene, welche sich seit den vielen Debatten um Gewalt in Videospielen von Teilen der Gesellschaft immer noch missverstanden oder pauschal verdächtigt fühlt oder belächelt wird.

> „in dem Kontext mit der Killerspieldebatte und den Attentaten, Amokläufen ist einfach son bisschen so ne, ja Bequemlichkeit find ich einfach schon, also. Jetzt dieser Autor von dem Text, (…) das liest sich für mich so "ja ich muss jetzt da nen Artikel drüber schreiben, und ich muss meine Zeilen vollkriegen, was ist der Klassiker mit Schießen? Ballerspiele, ah ja Zocker und dann pack ich hier das rein"“ (Yoyo_26, Anlage 2, Z. 910-915)

> „ich glaube, dass da viele Gedanken schon ein wenig festgefahren sind und dass spätestens 2012 Winnenden oder was auch immer davor noch passiert war, was immer in Bezug zu Gamern gesetzt werden kann und auch jetzt 2019, dass es a) die Gaming-Kultur leid ist, sich sowas anzuhören und b) dass es immer sehr leicht ist, in die gleiche Kerbe (…) zu schlagen und zu sagen, der war doch Gamer“ (Happy_24, Anlage 3, Z. 728-734)

Auseinandersetzungen um politische Korrektheit, Feminismus und die Eingliederung von Minderheiten in digitale Spielewelten werden zu von rechtsextremer Seite zu Glaubenskämpfen gemacht, Kritik an der Community, ihren Berühmtheiten oder ihren Produkten wird als aufgezwungene Agenda einer links konnotierten SJW-Gesellschaft gerahmt. Was daraus folgt sind zahlreiche Memes mit mehrdeutigen Botschaften, Hasskampagnen gegen Spieleentwickler*innen und Journalist*innen, ein rauer Ton in Foren und Chats – die alternative Rechte kann hier viele ihrer Positionen verbreiten und Sympathien gewinnen und sich im Zweifel immer hinter Sarkasmus, Ironie und Anonymität verstecken.

„irgendwie gibts im Internet schon viele Ecken die genau von Leuten, (…) die auch im Volksmund gesagt nen rechten Gedanken, ein rechtes Gedankengut haben, eine andere Sichtweise auf die Welt und dann findet man sich im Internet zusammen und denkt sich so: (…) hier gibts mehr Leute, die mein mein Gedankengut zumindest nicht sofort verurteilen, was dann diese, diesen Trugschluss bildet, dass der Gedanke auch (…) richtig ist, es ist nicht nicht wirklich reflektiert, weil man (…) befindet sich auch in ner riesigen Filterblase und ich glaube, dass die Schnittmenge unter Gamern deutlich höher ist, die nen konservativen beziehungsweise einen doch kontroversen Gedanken zur aktuellen Politik haben, ist deutlich höher als im normalen Umfeld“ (Happy_24, Anlage 3, Z. 769-782)

„ich finds immer ein bisschen überflüssig zu erwähnen, dass die Person mental irgendwas nicht in Ordnung war mit ihr, weil das ist bei allen Amokläufern oder bei allen Attentätern, was auch immer man da nehmen will der Fall. Was ein Punkt ist, wo ich jetzt nicht so ganz zustimmen würde, (…) dass es eben diese alte Killerspieldebatte ist, die man ja in Deutschland schon öfters hatte (…) ich denk die Diskussion muss man jetzt halt heutzutage ganz anders betrachten und nicht so eben auf das Computerspiel als Medium eingehen, (…) halt nicht mehr auf das Spiel an und für sich abzielen, sondern auf die ganze Community drum rum und das deutet sich auch son bisschen an in diesem, dass er Archievements erwähnt und dass er auf Twitch gestreamt hat und (…) ich find das schon jetzt nicht weit hergeholt zu sagen, dass das, dass er sich in dieser Gaming-Community oder in dieser Alt-Right-Community, die ja auch son bisschen zusammenhängen kann, (…)die rekrutieren da schon auch gezielt eben solche Leute da raus. Und ich finde das ist halt jetzt die Diskussion, die man haben muss, ob diese ganze Gamingkultur solche, ja, Taten so bisschen fördern kann in ihren kleineren Communites (Wilson_ 29, Anlage 2, Z. 868-890)

Während ein Teil der Befragten diese Taktik erkennt und als eine Unterwanderung, als Abdriften beschreibt, zeigt sich ein anderer Teil der Befragten wenig sensibel gegenüber den Strategien rechter Propaganda. Angehörige der Szene stehen jedoch auch vor einer wichtigen Identitätsfrage: ist die Neigung zu rechten Positionen ein

allgegenwärtiger Teil der Realität in der Gaming-Kultur, ein inhärenter Bestandteil des „Wilden Westens“ des Internets? Oder handelt es sich um eine statistische Konsequenz, wonach es in der Gaming-Community genau wie in allen anderen Szenen und Communities Teile gibt, welche eben auch rechtes Gedankengut vertreten? Und: was sagt die Zugehörigkeit zu dieser Gruppe wiederum über die eigene politische Gesinnung aus?

> „das merkt man halt, dass die, PewDiePie ist ja auch so mehr oder weniger, (…) Gaming-Youtuber-Persönlichkeiten, die sind ja auch so Produkte ihres Umfelds, (…) also Umfeld im Sinne von der Gaming Community, (…) Gamingsprache und Kommunikation ist so bisschen der Wilde Westen des Internets, man kann noch sagen was man will, wenn man mal beschimpft wird, soll mans einfach einstecken und gut is und so. Und ich find das ist halt auch son Ding, dass die Gamingkultur halt einfach sehr davon durchzogen ist von diesem Anecken, Edgy sein und ja, dass das dann eben zu solchen Persönlichkeiten führt und dass dann halt PewDiePie auch solche Witze macht, ohne sich groß was dabei zu denken. Und ich find das ist schon son bisschen ein Problem, da müsste (…) die Community an sich einfach mal dran arbeiten, dass sie weniger sowas tolerieren und das nicht einfach so "ach ja ist ja nur Gaming" auffassen“ (Wilson_29, Anlage 2, Z. 1305-1318)

Nur wenige Menschen innerhalb der tatsächlich sehr großen, sehr diversen Szene erfüllen alle Voraussetzungen für gewalttätigen Rechtsextremismus und können bis hin zu Taten wie der in Halle radikalisiert werden. Wie die Befragten richtigerweise feststellen, müssen einige Faktoren gegeben sein, um Menschen zu Gewalttaten zu animieren. Viele Teilnehmende erklären Gewalttaten, indem sie Täter*innen pathologisieren und sich selbst damit gegenüber von einer politischen Vereinnahmung abgrenzen. Die Realität zeigt jedoch ein anderes Bild: über die Gaming-Kultur an Personen heran zu treten, welche sich für rechtsextreme Gewalttaten radikalisieren lassen, scheint eine erkennbare Strategie zu sein, welche im Hinblick auf rechtsextreme Anschläge in den letzten Jahren aufzugehen scheint. Dieser Realität müssen sich die Befragten und mit ihnen alle Angehörigen der Gaming-Community stellen.

4. Fazit und Ausblick

Wie die Ergebnisse der Gruppendiskussionen zeigen, ist das Problem einer möglichen rechtpopulistischen Einflussnahme der Gaming-Szene durchaus bekannt. Viele schildern anhand selbst erlebter Beispiele, welcher Jargon herrscht, welche Art von Ironie bis hin zum herablassendem Zynismus gepflegt wird und welche offen diskriminierenden Aussagen gemacht werden.

Die vordergründige Reaktion auf eine Konfrontation mit der Frage nach den Zusammenhängen ist eine Abwehrhaltung. Es wird damit argumentiert, dass die Wissenschaft den kausalen Zusammenhang zwischen Gewalttaten und gewalttätigen Spielen widerlegt hat. Es wird damit argumentiert, dass Einzeltäter eine pathologische Prädisposition haben, die nicht aus der Gaming-Kultur entwachsen ist. Es wird damit argumentiert, dass rechte Meinung sich unter dem Schutz der Anonymität im Internet an sich verbreitet, das aber kein spezifisches Problem der Gaming-Szene sei.

Die deutliche Abgrenzung zeigt Missfallen über die beobachtete Entwicklung, dass rechtpopulistisches Gedankengut im Zusammenhang mit Gaming-Kultur auftritt und Teile dieser Community von rechts unterwandert wurden. Das bedeutet einerseits, dass sich wohl ein großer Teil der Community abgrenzt, aber andererseits diese Tendenzen auch als Teil der digitalen Realität hinnimmt.

Von außen auf die Gaming-Szene gerichtete moralische Appelle dürfen nicht die Stoßrichtung einer Sozialen Arbeit mit politischem Selbstverständnis sein - das wäre zu verallgemeinernd und ruft Abwehrmechanismen hervor. Selbstverständlich ist dabei zu beachten, dass die Gaming-Szene viel zu groß und divers ist, um einen Pauschalverdacht für alle Spielenden auszusprechen:

> „Das Problem ist (…), dass es keine homogene Gamer*innen-Szene gibt, wie Seehofer sie ausgemacht haben will. Es ist, als würdest du von den Netflix-Gucker*innen sprechen.“ (Stendera 2019)

Die Fachöffentlichkeit sollte sich hüten, sich argumentativ in Richtung der Killerspieldebatte zu orientieren. Vielmehr sollte sie sich der Lebenswelt widmen, in welcher sich die beschriebenen Entwicklungen zeigen.

Fachkräfte müssen für Termini und kulturelle Symbole sensibilisiert sein, wenn sie eine anfällige Person identifizieren und persönlich ansprechen wollen. Während des Halle-Prozesses wurde deutlich, dass auch die Ermittlungsbehörden Probleme hatten, Symbole und Hinweise hinreichend rechtsextremer Gesinnung zuzuordnen. Hier offenbart sich eine wichtige Lücke im Wissensstand zuständiger Behörden und Professionen (vgl. Ottersbach 2020). Aber selbst wenn Fachkräfte sensibilisiert sind, ist die Identifikation einzelner, für Radikalisierung anfällige Individuen schwierig umzusetzen.

Für die Soziale Arbeit bleibt daher vor allem die Methode einer allgemeinen Aufklärungsoffensive und einer offenen Diskussionskultur. Solche Diskurse müssen mit Wertschätzung und einem differenzierten Blick auf die Gaming-Community geführt werden.

Zugleich ist es wichtig, sich nicht nur auf die Gruppe der Kinder und Jugendlichen, sondern vor allem auf die Gruppe junger, erwachsener Männer zu fokussieren. Da diese sich oft tangiblen Angeboten Sozialer Arbeit entziehen, greift auch hier wieder eine breitere Aufklärungskampagne besser als individuelle Angebote. Im Sinne einer anwendungsbezogenen weiterführenden Forschung könnten mithilfe von „Aussteigenden“ der rechtsextremen Online-Szene gezielte Angebote entwickelt werden.

An dieser Stelle sei auf das Projekt „Good Gaming. Well played Democracy“ der Amadeo Antonio Stiftung hingewiesen, auf welches ich im Zuge meiner Recherche gestoßen bin. Es wurde als Reaktion auf die Anschläge der vergangenen Jahre entwickelt und basiert auf drei Säulen. Zum einen bietet das Projekt einfach zugängliche Analysen und Hintergrundrecherchen, zum anderen Beratungs- und Fortbildungsangebote für Fachkräfte. Drittens soll durch aufsuchende Online-Arbeit in Form eines digitalen Streetwork Angebotes ein direkter Zugang zu von Radikalisierung bedrohten Menschen geschaffen werden (vgl. Amadeo Antonio Stiftung 2020). Dieses Projekt könnte ein Vorbild für weitere Initiativen und Bildungsangebote Sozialer Arbeit sein.

Literatur

Amadeo Antonio Stiftung (2020): Good Gaming- well played Democracy. Online verfügbar unter https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/, zuletzt geprüft am 17.02.2021

Assheuer, Thomas (2019, 27.03.): YouTuber: Nihilismus und Terror. In: ZEIT ONLINE. Online verfügbar unter https://www.zeit.de/2019/14/rechtsextremismus-ironie-felix-kjellberg-sprachgebrauch, zuletzt geprüft am 22.02.2021

Ayyadi, Kira (2019): Die „Gamification“ des Terrors – Wenn Hass zu einem Spiel verkommt. Online verfügbar unter https://www.belltower.news/antisemitische-tat-in-halle-die-gamification-des-terrors-wenn-hass-zu-einem-spiel-verkommt-91927/ Zuletzt geprüft am 23.09.2020

Baeck, Jean-Philipp; Speit, Andreas (2020): Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. In: Jean-Philipp Baeck und Andreas Speit (Hg.): Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. 1. Auflage, S. 6–19.

Banaszczuk, Yasmina (2019): Gamification und der Anschlag von Halle. Rechter Terror als Event. In: taz, 11.10.2019. Online verfügbar unter https://taz.de/Gamification-und-der-Anschlag-von-Halle/!5632766/.

Bogerts, Lisa; Fielitz, Maik (2019): “Do You Want Meme War?”. Understanding the Visual Memes of the German Far Right. In: Maik Fielitz und Nick Thurston (Hg.): Post-digital cultures of the far right. Online actions and offline consequences in Europe and the US. Bielefeld: transcript (Political science, Volume 71), S. 137–153.

Decker, Oliver; Weißmann, Marliese; Kiess, Johannes; Brähler, Elmar (2010): Die Mitte in der Krise. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2010. Studie im Auftrag der Friedrich-Ebert-Stiftung. Berlin: Friedrich-Ebert-Stiftung Forum Berlin.

Dafaure, Maxime (2020): The “Great Meme War:” the Alt-Right and its Multifarious Enemies. Hg. v. Société des Anglicistes de l'Enseignement Supérieur (10). Online verfügbar unter http://journals.openedition.org/angles/369, zuletzt geprüft am 15.09.2020.

Democracy Now (2019): Author Christian Picciolini on how white nationalists recruit and radicalize online. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=hS_hVIUsniQ, zuletzt geprüft am 07.07.2020.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla, & Nacke, Lennart (2011): From game design elements togamefulness: Defining gamification. InMindTrek’11 Proceedings of the 15th InternationalAcademic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. S. 9-15.

Fahlenbrach, Kathrin; Ludes, Peter; Nöth, Winfried (2014): Critical Visual Theory. Introduction. In: Triple C: Communication, Capitalism & Critique 12. Jg. Nr.1/2014, S. 202–213. Online verfügbar unter https://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/559/654, zuletzt geprüft am 18.08.2020.

Fielitz, Maik (2019): Rechter Terror: Christchurch versus Halle. In: Neues Deutschland, 23.10.2019. Online verfügbar unter https://www.neues-deutschland.de/artikel/1127575.rechtsterrorismus-rechter-terror-christchurch-versus-halle.html.

Fielitz, Maik; Thurston, Nick (Hg.) (2019): Post-digital cultures of the far right. Online actions and offline consequences in Europe and the US. Transcript GbR. Bielefeld: transcript (Political science, Volume 71).

Freidel, Morten (2014, 28.10.): Wenn Kritik kommt, hört das Spiel auf. Frankfurter Allgemeine Zeitung. Online verfügbar unter https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/gamergate-wenn-kritik-kommt-hoert-das-spiel-auf-13232818.html, zuletzt geprüft am 06.11.2019.

Generation D: Handbuch für Mediengueriillas. Teil 1. Shitposting 1x1. Online verfügbar unter https://www.hogesatzbau.de/wp-content/uploads/2018/01/HANDBUCH-F%c3%9cR-MEDIENGUERILLAS.pdf, zuletzt geprüft am 05.08.2020.

Groen, Maike (2015): Gender- (k)ein Thema in digitalen Spielewelten? In: Amadeo Antonio Stiftung (Hg.): Gaming und Hate Speech Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive. Berlin. S. 12-14.

Heikkilä, Niko (2017): Online Antagonism of the Alt-Right in the 2016 Election. In: ejas 12. Jg. Nr. 2/2017, S. 1–23.

Hine, Gabriel Emile; Onaolapo, Jeremiah; Cristofaro, Emiliano de; Kourtellis, Nicolas; Leontiadis, Ilias; Samaras, Riginos et al. (2017): Kek, Cucks, and God Emperor Trump: A Measurement Study of 4chan's Politically Incorrect Forum and Its Effects on the Web. International Conference on Web and Social Media (ICWSM). Online verfügbar unter https://arxiv.org/pdf/1610.03452.pdf, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

Huberts, Christian (2014): #GamerGate. Schlammschlacht oder kultureller Umbruch. Hg. v. Stiftung Digitale Spiele Kultur. Online verfügbar unter http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/gamergate-schlammschlacht-oder-kultureller-umbruch/, zuletzt geprüft am 06.11.2019.

Jaschke, Hans-Gerd (2006): Rechtsextremismus. Hg. v. Bundeszentrale für Politische Bildung. Online verfügbar unter https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/41889/rechtsextremismus, zuletzt geprüft am 14.07.2020.

Jöckel, Sven (2018): Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Medienwissen kompakt).

Jukschat, Nadine (2017): (Sehn-)Sucht Computerspiel. Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis : ein rekonstruktiver Ansatz. Weinheim: Beltz Juventa.

Kein Pixel den Faschisten (2020): GamerGate. Eine Retroperspektive. Online verfügbar unter https://keinenpixeldenfaschisten.de/wp-content/uploads/2020/11/GamerGate-eine-Retrospektive.pdf, zuletzt geprüft am 09.01.2020.

Kühl, Eike (2017, 14.02.): PewDiePie: YouTuber, Teenieschwarm, Antisemit? ZEIT ONLINE. Online verfügbar unter https://www.zeit.de/digital/internet/2017-02/pewdiepie-antisemitismus-disney-youtube, zuletzt geprüft am 22.02.2021

Kühn, Thomas; Koschel, Kay-Volker (2018): Gruppendiskussionen. Ein Praxis-Handbuch. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer VS.

Lamnek, Siegfried; Krell, Claudia (2016): Qualitative Sozialforschung. Mit Online-Materialien. 6., überarbeitete Auflage. Weinheim, Basel: Beltz.

Langemeyer, Ines (2009): Antonio Gramsci: Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block. In: Andreas Hepp, Friedrich Krotz und Tanja Thomas (Hg.): Schlüsselwerke der Cultural Studies. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss (Medien Kultur Kommunikation), S. 72–82.

Lewis, Rebecca (2018): Alternative Influence. Broadcasting the Broadcasting the Reactionary Right on YouTube. Hg. v. Data and Societys Media Manipulation research initiative.

Luerweg, Susanne (2019, 11.10.): „Er hat seinen Highscore verfehlt“. Interview mit Christian Huberts. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter https://www.deutschlandfunk.de/rechtsextremer-terror-im-netz-er-hat-seinen-highscore.807.de.html?dram:article_id=460780, zuletzt geprüft am 20.01.2021

Makovec, Max (2020): An den Grenzen der Demokratie. Die diskursive Konstruktion des Rechtsextremismus zwischen Normalität und Illegitimität. 1st ed. 2020 (Theorie und Praxis der Diskursforschung).

May, Rob; Feldman Matthew (2019): Understanding the Alt-Right. Ideologues, "Lulz" and Hiding in Plain Sight. In: Maik Fielitz und Nick Thurston (Hg.): Post-digital cultures of the far right. Online actions and offline consequences in Europe and the US. Bielefeld: transcript (Political science, Volume 71), S. 25–36.

Mäyrä, Frans (2016): Exploring Gaming Communities. In: Thorsten Quandt und Rachel Kowert (Hg.): The video game debate. Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. New York: Routledge, S. 153–175.

Nagle, Angela (2018): Die digitale Gegenrevolution. Online-Kulturkämpfe der Neuen Rechten von 4chan und Tumblr bis zur Alt-Right und Trump. Bielefeld: Transcript-Verlag.

Ottersbach, Niklas (2020, 21.12.): Lehren aus dem Halle-Prozess. Ein Armutszeugnis und ein Auftrag für die Ermittlungsbehörden. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter https://www.deutschlandfunk.de/lehren-aus-dem-halle-prozess-ein-armutszeugnis-und-ein.720.de.html?dram:article_id=489718, zuletzt geprüft am 23.01.2020

O’Callaghan, D., Greene, D., Conway, M., Carthy, J., & Cunningham, P. (2015). Down the (White) Rabbit Hole: The Extreme Right and Online Recommender Systems. Social Science Computer Review, 33. Jg., Nr. 4/2015, 459–478.

Paul, Christopher A. (2018): The toxic meritocracy of video games. Why gaming culture is the worst. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

Pfahl-Traughber, Armin (2019): Die AfD und der Rechtsextremismus. Eine Analyse aus politikwissenschaftlicher Perspektive. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (essentials).

Pfisterer, Ulrich (2019) (Hg.): Metzler Lexikon Kunstwissenschaft. Ideen, Methoden, Begriffe – Sonderausgabe. 2. Aufl. J.B. Metzler: Stuttgart

PSA Sitch (2017): Gamergate Controversy Explained Easy Cartoon. Online verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=STI7-_f4_eA.

Puls, Hendrick (2020): „Gamification des Terrors". Ein brauchbarer Begriff um rechtsterroristische Anschläge zu beschreiben? Online verfügbar unter http://www.nfg-rexdel.de/images/Working_Paper_3.pdf, zuletzt geprüft am 28.09.2020.

Rafael, Simone (2020): Vom Bildschirm zur Tat. Radikalisierung im Internet. In: Jean-Philipp Baeck und Andreas Speit (Hg.): Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. 1. Auflage, 99-114.

Rieder, Bernhard; Matamoros-Fernández, Ariadna; Coromina, Òscar (2017): From ranking algorithms to ‘ranking cultures’: Investigating the modulation of visibility in YouTube search results. In: Convergence 24. Jg., Nr. 1/2017, S. 50–68.

Röpke, Andrea (2020): Terror von Rechts. Militante Kontinuität und politische Ignoranz. In: Jean-Philipp Baeck und Andreas Speit (Hg.): Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. 1. Auflage, S. 81–98.

Schwarz, Karolin (2020): Rechter Hass und die Gaming-Kultur. Online verfügbar unter https://netzpolitik.org/2020/rechter-hass-und-die-gaming-kultur-hasskrieger-karolin-schwarz/, zuletzt geprüft am 07.07.2020.

Schwarzenegger, Christian; Wagner, Anna (2018): Can it be hate if it is fun? Discursive ensembles of hatred and laughter in extreme right satire on Facebook. In: SCM 7. Jg., Nr. 4/2018, S. 473–498.

Sieber, Roland (2020): Terror als Spiel. Virtueller Vernetzter Rechtsterrorismus rund um den Globus. In: Jean-Philipp Baeck und Andreas Speit (Hg.): Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. 1. Auflage, S. 35–49.

Stempfle, Michael (2019, 13.10.): Attentat in Halle - Die Gamifizierung des Terrors. tagesschau, Online verfügbar unter https://www.tagesschau.de/inland/gamifizierung-101.html, zuletzt geprüft am 29.09.2020.

Strobel, Benjamin (2019): Rechtsterrorismus und digitale Spiele - Grimme Game. Hg. v. Grimme Game. Online verfügbar unter https://www.grimme-game.de/2019/10/23/rechtsterrorismus-und-digitale-spiele-halle/, zuletzt geprüft am 04.01.2020.

Switkes vel Wittels, Malte (2015): Rechtsextremismus und Revisionismus im Kontext von Computerspielen. In: Amadeo Antonio Stiftung (Hg.): Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive. Berlin, S. 24–26.

Tuters, Marc (2019): LARPing & Liberal Tears. Irony, Belief and Idiocy in the Deep Vernacular Web. In: Maik Fielitz und Nick Thurston (Hg.): Post-digital cultures of the far right. Online actions and offline consequences in Europe and the US. Bielefeld: transcript (Political science, Volume 71), S. 37–48.

Walk, Wolfgang (2019): Die Ästhetik des Politischen. Online verfügbar unter https://www.grimme-game.de/2019/01/17/der-mythos-vom-unpolitischen-spiel/?fbclid=IwAR1pYNdRdyoLH75HkgE4S-zWfgbzxKVG-sX1QkP_dlo88zYCtrkrAEHnfcI.

Wieder, Anna (2019): Kritik, Widerstand und die Erben des Kynismus. Wahrsprechen und politische Praxis beim späten Foucault. In: Oliver Marchart und Renate Martinsen (Hg.): Foucault und das Politische. Transdisziplinäre Impulse für die politische Theorie der Gegenwart. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Politologische Aufklärung - konstruktivistische Perspektiven), S. 65–85.

Zick, Andreas; Küpper, Beate; Berghan, Wilhelm (2019): Verlorene Mitte - Feindselige Zustände. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2018/19. Ergebniszusammenfassung. Hg. v. Friedrich-Ebert-Stiftung. Berlin. Online verfügbar unter https://www.fes.de/index.php?eID=dumpFile&t=f&f=39657&token=b68b8efe1d66a60e980987e6f07fb1d5e3b01de3, zuletzt geprüft am 14.07.2020.