

Rechtsextremismus im Gaming

Überarbeitetes Transkript der Podcastfolge 1 mit Linda Schlegel

Nachhörbar unter: <https://spotifyanchor-web.app.link/e/m31VNSAC8Kb>

RE:GAIN: Hallo und herzlich willkommen zur ersten Folge des RE:GAIN Podcast von *Violence Prevention Network*. In diesem Podcast wollen wir uns mit Themen rund um die Phänomene Gaming, Rechtsextremismus, Radikalisierung und Deradikalisierung auseinandersetzen. Für unsere erste Folge haben wir direkt eine wahre Experten im Themenfeld eingeladen, nämlich Linda Schlegel. Hallo Linda, bevor wir gleich thematisch einsteigen, stell dich und deine Arbeit bitte vor.

Lind Schlegel: Sehr gerne, ich heiße Linda, ich bin wissenschaftliche Mitarbeiterin bei *Modus ZAD* und am *Peace Research Institute Frankfurt*. Ich arbeite vor allem zu extremistischen Aktivitäten im Gamingbereich, aber auch im Bereich digitale Präventionsarbeit, vor allem bei *Modus*. Und ich würde mich, um es mit Alexander Ritzmann zu sagen, als „Pracademic“ bezeichnen, also als jemand, der einen Fuß in der Forschung hat und einen Fuß in der Präventionsarbeit. Vor allem Primärprävention, also digitale Kampagnen, die Leute gar nicht erst auf die Idee kommen lassen sollen, sich vielleicht zu radikalieren.

RE:GAIN: Das ist schon mal sehr spannend. Und das knüpft an unsere erste Frage an, und zwar: Welche Rolle spielen Games für dich im Alltag und wie bist du zum Gaming gekommen?

Lind Schlegel: Das ist ganz interessant, das war eigentlich eher ein ‚Unfall‘. Ich bin selbst kein Gamer, das nicht meine Welt. Ich liebe Brettspiele, also ich liebe spielen und liebe es, mich damit auseinanderzusetzen und deswegen habe ich am Anfang vor allem zu Gamification gearbeitet, also zur Nutzung von Spielelementen außerhalb von Spielkontexten. Das kann man auch analog machen, das muss ja nicht digital sein. Ich habe aber dann sehr schnell gemerkt, dass das Interesse vor allem auch an Videogames sehr groß ist in der Extremismusprävention oder auch in der Forschung zu Radikalisierung, da es in den letzten Jahren einige Vorfälle gab, einige Angriffe, einige extremistische Organisationen, die Videospiele herausgebracht haben. Deswegen bin ich teilweise geswitched und beschäftige mich beruflich auch mit Gamification, aber eben auch viel mit dem Bereich Gaming ganz generell. Und ich bin tatsächlich die Co-Leitung eines gerade angelaufenen Projektes namens RadiGaMe, wo sowohl *Modus* als auch das *PRIF* involviert sind. Da geht es vor allem um Radikalisierungstendenzen, Radikalisierungsprozesse aber auch um Präventionsarbeit auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen. Darauf werden wir vielleicht nachher auch noch näher eingehen, aber da geht es eher um die Kommunikationsplattformen im Gamingbereich, weniger um Games an sich. Aber trotzdem: Ich habe eher beruflich als privat mit dem Thema zu tun.

RE:GAIN: Genau, mit RadiGaMe hatten wir auch schon mal einen Beitrag, den ihr auch auf unserer Website findet, nämlich mit Judith Jaskowski. Schaut euch den doch auch gerne noch einmal an! Linda, jetzt zurück zu dir, Ende März ist ein Sammelband zum Thema Gaming und Extremismus mit dir und Rachel Kowert als Herausgeberinnen erschienen. Was

ist denn euer Anliegen mit diesem Buch und welche Inhalte bzw. Themen waren dir oder bzw. euch besonders wichtig dabei?

Lind Schlegel: Das ist ein relativ neues Forschungsfeld, der Gaming-Bereich für die Radikalisierungsforschung. Es gibt noch relativ wenig Forschung dazu und auch wenig Erfahrungen aus der Präventionsarbeit. Das, was es gibt, ist sehr weit zerstreut, weil es nicht in akademischen Publikationen zusammengefasst ist. Es gibt viele Think Tank Reports und kleinere Berichte hier und da. Unser Anliegen war vor allem, diese Literatur zusammenzuführen und eine Übersicht zu erstellen, vor allem, um eine bessere Gesprächsgrundlage zu haben. Damit alle ein Basiswissen zu dem Thema haben. Also für alle wichtigen Akteure, mit denen wir kooperieren wollen würden in dem Bereich, also Tech politische Akteure, die Gamingindustrie, aber eben auch Forschende und Präventionsakteure, wollen wir, dass es ein Sammelwerk gibt - das ist gerade der Wissensstand, das wollten wir erreichen. Zu den wichtigen Inhalten und Themen: Das Feld ist relativ divers und wir haben versucht, das abzubilden. Gerade medial geht es vor allem um Videospiele an sich, aber der Gaming Bereich ist natürlich viel größer. Das *Radicalisation Awareness Network* der *Europäischen Kommission* hat eine Typologie erstellt, auf welche Art und Weise extremistische Akteure den Gaming Bereich zu nutzen versuchen: Sie stellen selber Videospiele her, sie nutzen digitale Spiele, die es schon gibt, Minecraft beispielsweise, um da ihre Inhalte zu verbreiten, sie nutzen Gaming und Gaming-Plattformen, benutzen aber Gaming Ästhetik in ihrer Propaganda oder nennen Videospiele in ihrer Propaganda, um die ansprechender zu machen und nutzen auch Gamification Elemente. Das heißt, wir haben versucht, je ein Kapitel zu jedem dieser Themen in unser Buch aufzunehmen, um den Wissensstand aufzuarbeiten. Und das gleiche gilt für die Präventionsarbeit. Da gibt es zwei Kapitel, einmal aus einer technischen Perspektive: Was machen die Plattformen? Was gibt es da für Policies? Und dann: Was macht die Zivilgesellschaft? Was gibt es bereits für Ansätze in der Präventionsarbeit im Gamingbereich?

RE:GAIN: Wir wollen uns in nächster Zeit besonders mit dem Thema politische Meinungsbildung im Gaming beschäftigen. Gibts dazu denn auch was bei euch im Sammelband? Wird das Thema auch dort aufgegriffen?

Lind Schlegel: Also wir greift es nicht explizit in einem bestimmten Kapitel auf, aber da sich ja alles um Radikalisierung dreht und Radikalisierung sozusagen ein Sonderfall politischer Meinungsbildung ist, beschäftigen wir uns schon auch immer wieder damit, dass ist aber eher unterschwellig würde ich sagen nicht explizit.

RE:GAIN: Wie würdest du denn die Bedeutung von Gaming Plattformen und Games dahingehend einschätzen, also welchen Einfluss haben sie auf die politische Meinungsbildung oder in dem Fall die Radikalisierung?

Lind Schlegel: Jedes Medium kann grundsätzlich Einfluss auf politische Meinungsbildung nehmen, auf Werte, auf bestimmte Perspektiven und Sichtweisen, auf politische Ansichten, wenn man Tatort guckt, genauso, wie wenn man Romane liest und eben auch, wenn man ein Videospiele spielt, das ganz grundsätzlich, und für Videospiele gilt das eben auch. Ich würde so zwei Varianten meiner Antwort geben. Das eine ist, es geht um eine Interaktion zwischen Spieler*in und Spiel. Da geht es darum, was sind die Inhalte dieses Videospieles, welche Ideologie wird dargestellt? Übrigens wird in jedem Videospiele eine Ideologie dargestellt, in

irgendeiner Art und Weise. Das ist jetzt nicht nur bei Videospielen, die von extremistischen Akteuren produziert sind, so, sondern ganz generell, denn bestimmte Handlungen in dem Videospiel werden positiv konnotiert, andere negativ. Das heißt, es gibt eine bestimmte Wertvorstellung in dieser Welt, was ist erlaubt, was ist nicht erlaubt. Wofür verliert man Punkte, wofür bekommt man Punkte. Das kann auch auf die politische Meinungsbildung Einfluss haben, wenn eben die passenden Inhalte da abgebildet sind. Und die zweite Variante und aus meiner Sicht vielleicht die wichtigere Variante ist die Kommunikation zwischen verschiedenen Spieler*innen. Heutzutage gibt es viele Spiele, die sind digital [gemeint ist „online“, Anm. d. R.], wo man sich mit anderen austauschen kann, nicht nur mit seinen Freund*innen, sondern auch mit Fremden. Und es gibt eben diese Gaming und Gaming nahen Plattformen *Steam*, *Discord*, ganz viele Foren zu Videospielen, wo sich Millionen von Menschen austauschen, und zwar nicht nur zu Videospielen, sondern zu allen möglichen Themen. Und da kommen natürlich auch politische Themen vor und da geht es auch um politische Meinungsbildung, entweder sehr explizit durch extremistische Akteur*innen, die versuchen, diese Räume zu nutzen, um den Diskurs in eine bestimmte Richtung zu drücken oder aber auch unbewusst einfach Leute, die sich zusammenfinden, um ein bestimmtes Thema zu diskutieren und dann möglicherweise da zu einer bestimmten Sichtweise kommen. Aus meiner persönlichen Sicht ist das fast der größere Faktor, dieser Kommunikationsfaktor. Gerade wenn wir uns auch auf den Radikalisierungsbereich beziehen, weil das ein sehr sozialer Prozess ist, wo man den Austausch mit anderen sucht und diese Meinungsbildungsprozesse durchläuft. Von daher ist das auch ein sehr, sehr wichtiger Bereich.

RE:GAIN: *Twitter* und *Discord* haben ja vor allem auch durch Influencer*innen, die auch Gaming Content machen, auch eine sehr hohe Popularität im Mainstream erlangt. Siehst du da auch kritische Tendenzen von solchen einflussreichen Streamern?

Lind Schlegel: Das ist auf jeden Fall eine sehr gute Frage. Etwas, wozu es meines Wissens kaum Forschung gibt. Aber wir kennen das ja aus anderen Bereichen, von anderen sozialen Plattformen, von *Instagram* beispielsweise, dass da Influencer doch großen Einfluss auf die politische Meinungsbildung haben. Und das ist in diesen Gaming oder Gaming nahen Räumen ist es sicherlich auch so. Zum Beispiel auf *DLive*, eine amerikanische Plattform, die hat in letzter Zeit einige Schlagzeilen gemacht, weil dort rechte Influencer*innen ihre Sichtweisen darüber verbreitet haben und sogar Geld eingenommen haben mit ihrem Streaming. Das heißt, es ist durchaus ein Bereich, der noch mehr Aufmerksamkeit erfordert. Und es ist eine gute Frage, inwieweit da politische Meinungsbildung auch beeinflusst wird. Wie gesagt, keine Forschung bisher dazu, aber ich würde mal davon ausgehen, die Wahrscheinlichkeit ist sehr hoch.

RE:GAIN: Ja, hoffen wir auf jeden Fall, dass vielleicht sich jemand diesem Thema in der nächsten Zeit annehmen wird. Eine weitere Frage wäre: Welche Annahmen, die du vielleicht vor deiner jetzigen Tätigkeit hattest, hat sich denn im Laufe der Jahre als falsch herausgestellt? Und welche Veränderungen in dem Forschungsfeld sind dir denn vielleicht auch aufgefallen in den letzten Jahren oder Monaten?

Lind Schlegel: Ich glaube, was ich persönlich am Anfang unterschätzt habe, ist erstens wie vielfältig und zweitens wie groß der Gaming Bereich ist. Also ich hatte immer das Gefühl, medial wird das so als eine Nischenaktivität dargestellt, vor allem männliche Jugendliche, die

dann stundenlang Computer spielen und das ist ein Problem. Dass es aber Millionen von Menschen sind, auch in Deutschland, die relativ häufig Videospiele konsumieren oder auf diesen Plattformen sind, das war mir so am Anfang nicht klar und ich finde es ganz merkwürdig, weil das ist, ja eigentlich ein Bereich ist, genauso wie Social Media, der öffentliche Diskurse mitbestimmt. Und da bin ich ganz froh, dass sich das Denken jetzt ein bisschen verändert hat und das jetzt immer mehr in den Fokus rückt. Welche Veränderungen sind mir aufgefallen im Feld? Sehr positiv würde ich sagen, ist, dass es immer diverser wird. Am Anfang, als das Interesse angestiegen ist, zu diesem Themenkomplex, waren es viele Extremismusforscher*innen, wahrscheinlich auch ganz auf natürliche Weise, weil das Thema eben durch die Anschläge in Christchurch, in Halle usw. auf die Agenda kam. Inzwischen ist es aber so, dass es sehr viel diverser ist. Also wir haben Psycholog*innen, die sich damit beschäftigen, Medienwissenschaftler*innen, auch Leute aus den Game Studies, wo es vorher gar keine Überschneidung gab zu den Radikalisierungsforscher*innen, die jetzt eben kooperieren und sich das Thema von allen Seiten angucken. Und das macht auf jeden Fall die Forschung besser. Das ist auf jeden Fall sehr positiv. Ansonsten würde ich sagen, obwohl das Thema so groß auf der Agenda ist und so viel diskutiert wird, gibt es inhaltlich noch unfassbar viele Lücken. Also einfach etwas, wo noch nicht so viel Forschung da ist, dass man wirklich Kernaussagen treffen kann und sagen kann ja, so und so und so ist das oder so und so nutzen extremistische Akteure diese Räume. Das heißt, da werden wahrscheinlich auch noch viele Annahmen aufgestellt werden und dann wieder verworfen werden in den nächsten Jahren. Also ein hoch dynamisches Feld, sehr spannend, aber eben auch noch fluktuierend.

RE:GAIN: Ich glaube, dann sind wir auch schon bei der letzten Frage, wo wir ganz gut anknüpfen können. Welche Wünsche, Pläne und Bedarfe hast du denn zum Thema Gaming und Rechtsextremismus oder siehst du für die Zukunft?

Lind Schlegel: Ich glaube ganz wichtig ist, dass Gaming nicht versicherheitlicht wird. Also da gibt es so eine Tendenz, ein Anschlag passiert und hat mit irgendetwas zu tun, wenn auch nur marginal. Und dann stürzen sich alle Leute drauf und sagen das ist gefährlich. Und wir haben das sogar schon mal gehabt, bei den Videospiele, und zwar während der 90er. Da gab es so eine Art Videospielepanik nach Columbine und anderen Amokläufen an Schulen, wo dann gesagt wurde, Oh mein Gott, das sind die Videospiele, wir müssen dringend Spiele verbieten usw. Und es hat sich ja im Endeffekt rausgestellt, in der Forschung in den letzten Jahrzehnten, dass es da keinen Kausalzusammenhang gibt. Ich glaube, wir müssen aufpassen, dass wir jetzt nicht in dieselbe Falle tappen und jetzt plötzlich sagen: „Oh mein Gott, Videospiele total gefährlich, weil radikalisierungsfördernd usw.“. Wir müssen sehr auf unsere Sprache achten. Und ich würde mir wünschen, dass alle Akteure, auch politische Akteure, auch mediale Akteure, die darüber sprechen, eben auch nicht dieses negative Framing benutzen. Videospiele können auch viele positive Effekte haben. Dazu gibt es auch ganz viel Forschung. Das wäre vielleicht der zweite Punkt, ich würde mir wünschen, dass die Präventionsarbeit sich darauf mehr fokussiert. Also wir denken immer noch sehr reaktiv, wie können wir da Leute weghalten, wie können wir Inhalte löschen, wie können wir diese Plattformen besser moderieren? Aber es geht ja auch um die positive Kraft von Gaming und von den Videospiele und von diesen Plattformen, die ganz viele Leute verbinden und ganz viel Positives bewirken können. Und ich hoffe, dass sich in der Präventionsarbeit auch einiges tun wird. Da gibt es einige Bemühungen inzwischen eben zu untersuchen: Wie könnte man denn Gaming einbauen in Präventionsarbeit, oder wie könnte Präventionsarbeit

in digitalen Gamingräumen aussehen? Und da habe ich große Hoffnung, dass es in der Zukunft noch sehr viel besser aussehen wird, als das zurzeit der Fall ist.

RE:GAIN: Ja, ich sage dann schon mal: Vielen Dank. Es war ein sehr informatives Gespräch für mich und ich hoffe auch für unsere Zuhörenden. Den Sammelband, von dem wir auch gesprochen haben, werden wir natürlich auch die Infobox und in unseren Beitrag gerne verlinken. Ansonsten würde ich sagen, vielen lieben Dank und bis bald.

Lind Schlegel: Danke dir! Bis bald.

Der Sammelband "Gaming and Extremism" hrsg. von Linda Schlegel und Rachel Kowert (2024) ist digital zugänglich über:

<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/87528/9781003850397.pdf?sequence=1&isAllowed=y>