

Antisemitismus im Gaming

Überarbeitetes Transkript der Podcastfolge 2 mit Constantin Winkler

Nachhörbar unter: <https://spotifyanchor-web.app.link/e/N1GajdQC8Kb>

RE:GAIN: Hallo und Herzlich Willkommen zur zweiten Folge des RE:GAIN Podcasts von *Violence Prevention Network*. Heute möchten wir uns mit einem sehr aktuellen Thema beschäftigen, nämlich Antisemitismus und Gaming. Unsere Namen sind Meike und Jamina. Wir haben heute Constantin Winkler zu uns eingeladen, um über antisemitische Narrative im Bereich des Gaming zu sprechen. Hallo Constantin, stell dich und deine Arbeit doch gerne erst mal unseren Zuhörer*innen vor.

Constantin Winkler: Ich bin Constantin Winkler. Ich bin Sozialwissenschaftler aus Berlin, arbeite allerdings in Frankfurt am Main am *Peace Research Institute* und forsche dort im Projekt RadiGaMe zu Radikalisierung in Gaming-Communities. Ich bin auch Doktorand und beschäftige mich im Rahmen meiner Dissertation mit Antisemitismus in Communities digitaler Spiele.

RE:GAIN: Bevor wir gleich thematisch einsteigen, welche Rolle spielt denn Gaming für dich im Alltag oder auch beruflich?

Constantin Winkler: Im Alltag habe ich auf jeden Fall eine Affinität dazu. Also der Grund, dass ich mich damit beruflich beschäftige, ist auch, dass ich ja selbst viel gespielt habe. Inzwischen nicht mehr so viel wie vielleicht mal als Jugendlicher. Aber Gaming hat auf jeden Fall immer noch einen Platz in meinem Alltag und ich spiele auf jeden Fall auch immer noch – meist zur Zerstreuung. Und beruflich ist es mein Hauptanschauungsfeld. Ich beschäftige mich zwar auch mit Antisemitismus generell, aber das Feld, das ich hauptsächlich beruflich beobachte, ist Gaming.

RE:GAIN: Wie zeigen sich denn Antisemitismus bzw. antisemitische Narrative in Gaming Kontexten und wie verbreitet sind sie?

Constantin Winkler: Da muss man zwei Ebenen unterscheiden. Es gibt zum einen den tradierten Antisemitismus, der sich in nahezu allen Kulturprodukten finden lässt, den wir auch in Filmen haben, den wir in Büchern haben, der sehr unhinterfragt meistens übernommen und auch nicht so richtig thematisiert wird. Also da, wo Sexismus und Rassismus im Gaming thematisiert werden, ist bei Antisemitismus auf jeden Fall noch eine große Leerstelle. Ich denke dabei bspw. an Fantasy Rollenspiele, in denen antisemitische Narrative aus Märchen übernommen werden. Ein aktuelles Beispiel ist das Harry-Potter-Spiel, was letztes Jahr erschienen ist, wo durchaus antisemitische Narrative drin sind. Die Goblins sehen nicht nur aus wie eine antisemitische Karikatur, sondern von ihrer Geschichte her sind sie es auch. Sie werden mit allerlei antisemitischen Zuschreibungen versehen – sie sind gierig und es kann ihnen nicht getraut werden, sie sind listig und verschlagen und verschwörerisch, leiten das Bankensystem und entführen Kinder. Das sind antisemitische Tropen. So eine Anschlussfähigkeit gibt es an ganz vielen Stellen im Gaming. Es gibt sehr viele Spiele, die auf Verschwörungsnarrativen beruhen. Das ist auch in gewisser Weise naheliegend, weil sich damit sehr klar ein Gut-Böse-Schema entwickeln lässt. Zudem gibt es

antisemitische Misogynie, bei der z. B. Frauen, wenn sie unsympathisch sein sollen, als Charakter vor allem körperlich abgewertet werden und gleichzeitig über ihre dargestellte Emanzipation ein Bedrohungspotenzial aufgebaut wird. Das ist die eine Seite. Die andere Seite ist, dass Gaming oder Gamingkultur als Ganzes politisch problematisch genutzt wird, das gilt natürlich auch für Antisemitismus. Ganz gezielt werden auch antisemitische Propaganda-Spiele erstellt, bei denen nicht nur unhinterfragt das Narrativ bedient wird. Diese Spiele sollen gezielt antisemitisch sein – hinzu kommen Modifikationen von bestehenden Spielen, antisemitische Kommunikation auf Gaming Plattformen, Referenzen auch auf digitale Spiele, auch Gamifizierung, die bis hin zur Gamifizierung von antisemitischem Terror reicht.

RE:GAIN: Haben sich die Inhalte oder bzw. die Darstellung von Antisemitismus in den letzten Jahren verändert. Und gibt es auch Veränderungen seit dem 7. Oktober letzten Jahres?

Constantin Winkler: Gerade seit dem 7. Oktober wird Antisemitismus meiner Wahrnehmung nach wieder deutlich offener zutage getreten. Äußerungen, die in den letzten Jahren auf jeden Fall noch verpönt gewesen waren, werden jetzt mit deutlich mehr Selbstbewusstsein vorgetragen. Das hat auch Einfluss auf Gaming und auf die Communities. Es wird viel mehr Antisemitisches kommuniziert als vor dem 7. Oktober, auch was die gezielten Propaganda-Gaming-Produkte angeht. Es gibt zum Beispiel antisemitische Shooter, die nach dem 7. Oktober Erweiterungen erhalten haben, die die Angriffe auf Israel spielbar machen (z. B. in der Rolle der Hamas oder der Höhle der Löwen aus dem Westjordanland).

RE:GAIN: Jetzt haben wir schon ein bisschen über die antisemitischen Inhalte an sich gesprochen. Mich würde auch interessieren: Wer teilt solche antisemitischen Inhalte in Gaming Kontexten und welche Rolle spielen dabei unter anderem dezidiert rechtsextreme Akteur*innen?

Constantin Winkler: Geteilt werden die erstmal von einem gesellschaftlichen Querschnitt, würde ich sagen. Es kommt sehr darauf an, über welche Form von Antisemitismus wir sprechen. Dieser sehr offene, sog. „Vernichtungsantisemitismus“ wird vor allem von rechten Bewegungen, aber auch von Islamist*innen sehr stark kommuniziert. Aber es gibt natürlich auch antisemitische Erzählungen oder sehr verkürzte Kritiken, die für Antisemitismus offen sind, die auch aus linken oder auch aus bürgerlichen Milieus kommuniziert werden, weil sie sehr unhinterfragt übernommen werden. Aber die gezielte antisemitische Propaganda ist hauptsächlich ein rechtes und ein islamistisches Problem.

RE:GAIN: Würdest du sagen: Es ist ein rein männliches Phänomen oder spielen Frauen dabei auch eine Rolle?

Constantin Winkler: Es ist natürlich in einem Kontext, der sich hauptsächlich online abspielt, immer sehr schwer zu sagen, wer da dahintersteckt. Aber ich würde sagen, wie wir realweltlich gerade sehen, sind zum Beispiel sehr viele Frauen beteiligt an antisemitischen Demonstrationen. Deswegen würde ich nicht davon ausgehen, dass das ein männliches Phänomen ist. Man muss aber sagen, dass viele dieser Demonstrationen auch im weitesten Sinne anschlussfähig in einem linken Spektrum sind, wo viele Frauen unterwegs sind. Die antisemitische Kommunikation, die eher aus einem islamistischen oder rechten Lager kommt, da ist davon auszugehen, dass der Männeranteil deutlich höher ist. Weil dahinter

Ideologien stecken, die sehr männlich sind und in denen Frauen nicht den gleichen Platz einnehmen wie männliche Akteure.

RE:GAIN: Wie ist denn deine Einschätzung, welche Auswirkungen hat die Verbreitung von Antisemitismus in Gamingkontexten?

Constantin Winkler: Das ist ein bisschen spekulativ, würde ich sagen, aber meine Annahme dazu ist, dass Antisemitismus natürlich nicht in diesen Kontexten verbleibt, sondern dass er durchaus real weltliche Auswirkungen hat. Genauso wie der Antisemitismus im Gaming auf die äußere Realität reagiert, passiert das auch umgekehrt. Das passiert zum einen durch eine Normalisierung des Sagbaren. Es gibt einen sehr rauen Ton in Gaming Communities, wodurch vieles sagbar ist, was es auf der Straße nicht wäre. Was auch damit gerechtfertigt wird, dass das der Umgangston sei und dass man das entweder akzeptieren muss oder eben nicht richtig aufgehoben ist im Gaming. Das reicht dann von Elementen wie antisemitischer Vernetzung, teilweise von dezidiert antisemitischen Akteuren, die dann eben im Zweifel auch real miteinander verkehren, über antisemitische Hate-Speech. Die hat Auswirkungen auf die Leute, die sie betrifft, also die, die da antisemitisch adressiert werden, aber auch auf alle, die mitlesen und sich nicht mehr einbringen in diesen Diskursen, weil sie denken, dass sie umgeben, sind von Antisemit*innen. Ob das nun stimmt, sei mal dahingestellt, weil das viel damit zu tun hat, wer sehr laut auftritt und den Anschein erweckt, eine normale oder eine gängige Position zu vertreten. Indem sich Leute deswegen aus Onlinekommunikation zurückziehen und so ein bisschen diesen Akteur*innen das Feld überlassen, entstehen undemokratische Echokammern, in denen dann nur noch ein bestimmter Schlag Leute kommuniziert. Die absolute Zuspitzung der realweltlichen Auswirkungen ist dann eben so was wie antisemitische Attentate oder Terroranschläge. Man denke an den Täter von Halle, der 2019 probiert hat, einen antisemitischen Massenmord in der Synagoge von Halle an Jom Kippur zu vollziehen. Der sich nicht nur auf radikaleren Imageboards oder so radikalisiert hat, sondern eben auch auf Gaming Plattformen wie *Steam* und *Discord*. Und der seine ganze Tat im Prinzip gamifiziert hat. Er hat sich eine Helmkamera aufgesetzt, hat sich in First-Person Sicht gefilmt, dem Ganzen eine Shooterästhetik verliehen und es über ein Portal der Gaming Szene, *Twitch*, zugänglich gemacht. Man konnte dazu kommentieren und man konnte ihm zusehen, wie bei einem Let's Play und letztlich hat er auch Achievement-Listen eingeführt, die aus dem Gaming kommen. Die zynischen Titel, die er da für sich und für Nachahmungstäter*innen verwendet und die man erreichen kann – hauptsächlich durch verschiedene Arten zu morden – das sind Gaming Narrative.

RE:GAIN: Du hast es eben auch schon kurz angesprochen, dass es Echokammern gibt. Gibt es denn auch Möglichkeiten, wie Gaming Communities gegen Antisemitismus im Gaming vorgehen können? Und welche Möglichkeiten haben vielleicht auch die Plattformbetreiber?

Constantin Winkler: Ich würde sagen, es gibt mehrere Möglichkeiten. Etwas, was häufig vorgebracht wird, wo ich selbst gar nicht so tief drin stecke, sind Möglichkeiten der Präventionsarbeit, die sich im Prinzip ähnlicher Mittel bedient wie radikalisierte Akteur*innen. Also, die selbst Gaming nutzen, um Präventionsarbeit zu machen. Das kann auch passieren über eigene Spiele, das kann aber auch durch das begleitete Spielen gängiger Spiele passieren. Aber ich glaube, das, was wirklich einen Einfluss hat, sind die Sachen, die auch außerhalb von Communities eine Rolle spielen. Also zum einen aufklärerische Diskurse über Antisemitismus, denn der Antisemitismus im Gaming, der unterscheidet sich nicht per

se von dem, was offline passiert. Die Erzählungen bleiben die Gleichen, sie werden zwar in eine Erlebniswelt eingebunden und man kann schon davon ausgehen, dass das auch besondere Gefahren mit sich bringt, aber die Narrative bleiben die Gleichen. Ich würde sagen, es bräuchte auf jeden Fall auch einen anderen Moderationsumgang. Plattformen wie bspw. *Steam*, wo 37 Millionen User*innen gleichzeitig online sind, mit ein bisschen über 20 Moderator*innen zu bestücken, lässt auch einen gewissen Unwillen erkennen, daran überhaupt etwas zu ändern. Meldefunktionen zeigen häufig, dass wenn antisemitische Sachen gemeldet werden, sie in der Regel nicht gelöscht werden. Wenn sich dahinter nicht ein direkter persönlicher Angriff auf eine andere mitkommunizierende Person verbirgt, dann passiert da in der Regel nicht viel. Dann wird das als freie Meinungsäußerung ausgelegt, und die will man natürlich nicht unterdrücken. Was glaube ich auch ganz wichtig ist, ist Gegenrede. Ich kann natürlich verstehen, dass man sich aus dieser Kommunikation rausziehen möchte. Und ich will auch gar nicht sagen, dass ich das im Alltag immer anders mache, denn es fühlt sich an wie ein Kampf gegen Windmühlen, wenn man in diesen Communities ist und eigentlich dafür, dass man eine Kritik äußert, sowieso nur beleidigt wird und es noch wilder wird, weil dahinter auch Trolling steckt. Aber ich glaube, dass Gegenrede wichtig ist, um diese Echokammern nicht entstehen zu lassen und um Leuten nicht das Gefühl zu geben, dass sie legitime Haltungen vertreten.

RE:GAIN: Abschließend würde uns noch interessieren, welche Wünsche, Pläne und Bedarfe zum Thema Gaming du hast, bzw. welche siehst du denn für die Zukunft?

Constantin Winkler: Pläne, natürlich meine weitere Auseinandersetzung damit! Ich finde es sehr gut, dass es ein ansteigendes wissenschaftliches Interesse am Gaming gibt. Die Debatten, die medial in den Neunzigern geführt wurden über Killerspiele und Verrohung durch Ansehen irgendwelcher Produkte, tragen nicht so weit und ich glaube, es braucht eine vernünftige Auseinandersetzung damit. Ein Wunsch wäre, dass es eine breite Debatte darüber geben kann und dass es vielleicht auch in der Gamingszene ein bisschen weniger Beißreflexe gibt, wenn man Problematiken thematisiert. Denn letztendlich geht es ja auch darum, die Besonderheiten dieser Spielkultur zu erhalten und gleichzeitig dafür zu sorgen, dass es auch sichere Orte sind, in denen sich Leute gerne bewegen. Und dafür braucht es, glaube ich, einen Diskurs auf einer ganz großen Ebene. Da braucht es zivilgesellschaftliche Akteur*innen, Wissenschaftler*innen und Medien. Und es braucht natürlich auch die Gamingindustrie und die Gamer*innen selbst, die sich daran beteiligen.

REGAIN: Vielen Dank, Constantin! Danke, dass Du mit Deinen Antworten zu neuen Erkenntnissen unserer Zuhörer*innen, aber auch bei uns beigetragen hast.

Constantin Winkler: Vielen Dank für die Einladung.