Rechtsextremismus auf Steam und Co.

HASS IM UMFELD VON VIDEOSPIELEN

Hitler-Profile auf Steam, frauenfeindliche Rennspiele, Jump&Runs mit AfD-Politiker Björn Höcke. Rechtsextremismus in Spielekontexten ist weit verbreitet. Und fängt nicht beim Hitlergruß an.

Von Redaktion GameStar

Sucht man auf Steam nach Profilen mit dem Begriff »Hitler« im Namen, bekommt man mehr als 57.000 Treffer. Eine Flut von Hitler-Memes, Profilbilder mit Hitler-Antlitz, Hitlergruß, Hakenkreuz, Antisemitismus: In manchen Steam-Foren kein Problem. Eine Studie der Non-Profit-Organisation Institute for Strategic Dialogue (ISD) zeigt: Die Spieleplattform Steam wird von der rechtsextremen Szene bewusst genutzt. Für Rekrutierungsversuche und Radikalisierung, aber vor allem als Echokammer und Community-Netzwerk der eigenen Gesinnung. In der Studie von 2021 heißt es: »Bereits überzeugte Rechtsextreme nutzen Steam als Plattform, um sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen – das geteilte Gaming-Hobby dient dabei als Vehikel.« Welche Inhalte werden in diesen rechten Gruppen ausgetauscht? Was sagen Experten dazu? Und warum unternimmt gefühlt niemand (nicht mal Valve) etwas dagegen?

Steam als rechtsextremer Tummelplatz

Steam ist längst nicht die einzige Plattform, auf der Rechtsextremismus eine Rolle spielt. »Einer der Gründe dafür, warum wir in den letzten Jahren mehr über Rechtsextremismus in Spielen reden, ist, dass das Thema gesamtgesellschaftlich von wachsender Bedeutung ist. Das spiegelt sich auch in Games«, erklärt Felix Zimmermann. Zimmermann ist Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung. Er sagt: »Digitale Spiele und deren Communitys sind besonders attraktiv für Extremisten.« Steam und Co. werden ihm zufolge nämlich auch als Kommunikationskanäle und Chat-Foren genutzt, die Inhalte sind aber tendenziell (noch) weniger moderiert als bei Social-Media-Plattformen wie Facebook. Zimmermann meint: »Oft haben die Unternehmen gar keine passenden Richtlinien, um solche Inhalte überhaupt angemessen moderieren zu können.« Da gehe es vor allem um sogenannten Borderline-Content: »Also Äußerungen, die relativ sicher dazu beitragen, dass rechtsextreme Ideologie in der Gesellschaft normalisiert wird, die aber als solche häufig nicht strafbar sind«, so Zimmermann.

»Vieles wird gar nicht erst geahndet«, sagt Mick Prinz von der Amadeu Antonio Stiftung. Er ist Projektleiter des 2020 gestarteten Projekts »Good Gaming – Well Played Democracy«. »Strafrechtlich relevant sind Verhaltensweisen, bei denen Gewalt stattfindet oder die unter den Straftatbestand der Volksverhetzung fallen. Also etwa das Posten von Hakenkreuzen, Holocaustleugnung oder das Schildern von Gewaltfantasien.« Wer sich über Frauen, marginalisierte Gruppen oder Minderheiten lustig mache oder diese abwerte, mache sich nicht unbe-

Björn Höcke darf öffentlich als Faschist und Nazi bezeichnet werden, ohne dass man eine Strafe dafür befürchten müsste.

UNSERE GESPRÄCHSPARTNER

Felix Zimmermann: Dr. Felix Zimmermann ist Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung mit Sitz in Bonn.

Mick Prinz: Mick Prinz arbeitet im Digitalbereich der Amadeu Antonio Stiftung. Er ist Projektleiter des 2020 gestarteten Projekts »Good Gaming – Well Played Democracy«.

Conor McGinley: Der studierte Historiker arbeitet seit 2021 als Customer Support Manager beim Hamburger Studio Bytro Labs, das sich auf Titel im Kriegsszenarien spezialisiert.

Jörg Friedrich: Gründer und Geschäftsführer beim Berliner Studio Paintbucket Games, das sich mit Titeln wie Through The Darkest of Times einen Namen gemacht hat.

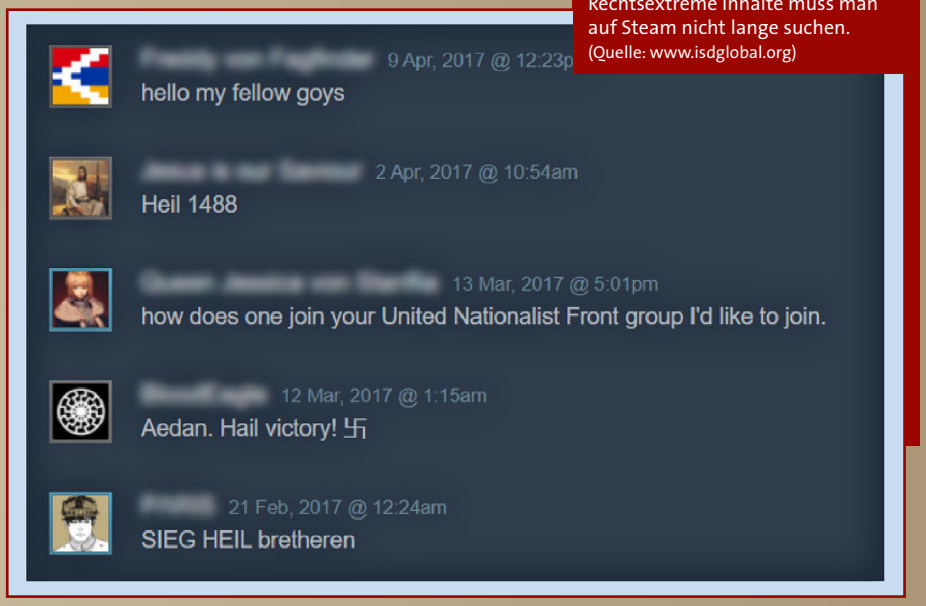
dingt im juristischen Sinne strafbar. »Das ist ein großes Problem, weil da ein riesiger Hebel fehlt«, so Prinz. Gerade bei Steam gehe es besonders lax zu. »Die scheinen da nach dem Motto zu fahren: Alles, was nicht strafbar ist, lassen wir zu.« Steam werde so zum Auffangbecken rechter Perspektiven.

Jump&Run mit Höcke und Co.

Es gibt Spielestudios, die sich ausdrücklich auf die Entwicklung rechter Spiele konzentrieren. Ein österreichischer Entwickler etwa (Name ist der Redaktion bekannt) will laut Webseite »patriotische Werte vermitteln und damit zu einem neuen Bewusstsein innerhalb der Gaming-Szene beitragen«. In den Spielen wehrt man sich gegen eine angebliche »globale Homogenisierung«, Feindbilder sind wahlweise Frauen, Antifa, Juden oder Homosexuelle. In einem Spiel kämpft man Seite an Seite mit realen Politikern und Politikerinnen der rechtsextremen Bewegung, unter anderem AfD-Politiker Björn Höcke und dem neurechten Verleger Götz Kubitschek. Das Spiel, dessen Namen wir hier bewusst nicht nennen, wurde als Freeware auf Steam angeboten, bis es die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien im Dezember 2020 auf die Liste der jugendgefährdenden Medien setzte.

Anderswo konnte man auf der vor allem unter Kinder und Jugendlichen beliebten Spiele- und Baukastenplattform Roblox 2022 das rechtsextremistische Attentat von Halle nachspielen. Täglich sind mehr als 70 Millionen Spielende in Roblox unterwegs – ein enormes potenzielles Publikum. Auch wenn, so Mick Prinz, »solche Arten von rechtsextremen Games eher eine Nische sind« – sie haben gerade die jüngere, beeinflussbarere Zielgruppe im Blick.

Der gesamte digitale Raum, von Spielen bis zu Plattformen wie Steam, werde von rechtsextremen Gruppen strategisch genutzt, erklärt Prinz. »Das sehen wir ja auch im Politischen. Wenn wir uns da die Zahlen von rechtsextremen Gruppen anschauen etwa. Die AfD zum Beispiel (kürzlich vom Verfassungsschutz als rechtsextremer Verdachtsfall eingestuft) hat ein Vielfaches an Aufrufen auf ihre TikTok-Videos als die etablierten Parteien.« Rechtsextreme Gruppen wüssten viel besser, wie sie Hass und Populismus im Internet für sich nutzen können.



Rechtsextreme Inhalte muss man auf Steam nicht lange suchen. (Quelle: www.isdglobal.org)

Misogynie als Teil rechtsextremer Ideologie – hier in Feminazi: The Triggering.

Höckes Immunität wurde schon mehrfach vom Thüringer Landtag aufgehoben, zuletzt im Juli 2024.

Das Bundesprogramm »Demokratie leben!« fördert mit dem Modellprojekt »Good Gaming – Well Played Democracy« in Kooperation mit der Amadeu Antonio Stiftung ein Projekt, das sich rechtsextremen Einflussversuchen im Gaming entgegenstellen will.
(Quelle: www.demokratie-leben.de)

Rechtsextremismus fängt nicht erst beim Hitlergruß an. Spiele wie Feminazi 3000 greifen unter Rechten beliebte Tropes wie Frauenfeindlichkeit auf.
(Quelle: paradoxterminalgam.wixsite.com/insanity)

Das Problem beginnt nicht erst beim Hitlergruß

Weltweit spielen über drei Milliarden Menschen regelmäßig Spiele. Im Vergleich zu anderen digitalen Räumen sind die Gaming-Communitys nach wie vor wenig reglementiert und sanktioniert. In Foren und Chatgruppen kann hervorragend »Metapolitik« betrieben werden, bei der vorpolitische Bereiche ideologisch besetzt und beeinflusst werden, um die rechtsextreme Gesinnung zu normalisieren. Dazu eignen sich Sportvereine ebenso wie Steam-Foren. Der Ex-Trump-Berater und rechte Medienstratege Steve Bannon hat das Potenzial von Spiele-Communitys für die Verbreitung von Desinformationen und Lenkung früh erkannt und prägte die Redewendung »Flood the Zone with Shit« (Flutet sie mit Scheiße). Eine Taktik, die er schon früh als geradezu prädestiniert für Videospielkontexte erkannt hat.

Die 2014 begonnene und bis heute weiter anhaltende Gamergate-Kampagne vor allem gegen weibliche und queere Menschen erinnert daran, wie effektiv und zerstörerisch rechte Hetze in der Spielebranche sein kann. Unter dem Vorwand, die Ethik des Videospieljournalismus zu diskutieren, nahmen toxische Trolle, Incels und Rechtsradikale im Einzugsbereich des rechten Breitbart News Network die Gerüchte eines Ex-Freundes einer Journalistin auf. Das gilt heute manchen Experten als Geburtsstunde der Alt-Right-Bewegung und der internationalen Neuen Rechten. Verbindendes Element zwischen den neuen rechten Bewegungen: Frauenhass und Anti-Genderismus, erklärt Extremismus-Forscherin Jessica White vom britischen Royal United Services Institute im Interview mit Deutschlandfunk Kultur. »Misogynie ist ein Teil der Nazi-Ideologie. Manche haben was gegen den Staat. Manche sind Rassisten. Aber Sexismus ist die Sprache, die alle verbindet.«

Auch die Wissenschaftlerin Jessica O'Donnell verweist in ihrem Buch »Gamergate and Anti-Feminism in the Digital Age« auf einen ausgeprägten Anti-Genderismus als das verbindende Element der Neuen Rechten. Sie schreibt auch, dass es kein Wunder sei, dass es rechte Inhalte im Umfeld von Videospielen leicht hätten – kämpfe die Gaming-Community und -Branche doch von Beginn an mit einem Sexismusproblem. Die rechtsextremen Terroristen von Halle und Christchurch inszenierten ihre Attentate als First-Person-Shooter und waren regelmäßig in Incel-Foren unterwegs.

Hass gegen Frauen und Minderheiten ist also immer eine »Red Flag« für Rechtsextremismus, oft getarnt als »Ist doch bloß Satire«. »Dog Whistling« nennt sich das – also die Hundepfeife trillern. Das heißt: Es werden vermeintlich satirische Inhalte geteilt, etwa Memes. Die wirken auf den ersten Blick harmlos, enthalten allerdings einen rechtsextremistischen, rassistischen oder antisemitischen Kern. Ein Beispiel auf Steam: Feminazi 3000. Hier steuert man eine »wütende Feministin« auf einem Roller. Ziel des Spiels: »Rase gegen deine Unterdrückung an! Töte alle Männer in dem Rennen deines Lebens – dem Rennen um Toleranz und Geschlechtergleichheit.« Die »Feministin« ist eine unförmige Polygongestalt mit übergroßen Brüsten, mit Halbglatze und blauen Haaren, mit fahler Hautfarbe. Sie trägt ein riesiges Panto-Brillengestell und sitzt im Blümchenkleid auf einem Roller. Ihr Mund steht offen, tiefe Falten auf der Stirn. Eine überzeichnete Witzfigur.

 Grund: Er soll 2022 den deutschen Staat in einer Rede verunglimpft haben.

Auf der Spieleplattform Roblox, die vor allem unter Kindern und Jugendlichen beliebt ist, konnte man ein Jahr lang das rechtsextremistische Halle-Attentat »nachspielen«. (Quelle: twitter.com/DRadioSchade)

Ein österreichisches Studio entwickelt rechtsextreme Spiele, in denen man an der Seite von unter anderem AfD-Politiker Björn Höcke gegen die »globale Homogenisierung« kämpft. (Quelle: de.wikipedia.org/wiki/Bj%C3%B6rn_H%C3%B6cke Creative Commons)

Das wird man ja doch noch sagen dürfen?

In dieselbe Gesinnungskerbe schlägt auch Feminazi: The Triggering, ebenfalls 2017 erschienen. Spielziel: »Halte heterosexuelle, weiße Männer davon ab, Frauen und Minderheiten zu unterdrücken, und mach, dass sie ihre Privilegien hinterfragen!« In der Steam-Beschreibung wird unter anderem, offensichtlich sarkastisch gemeint, aufgeführt: »Über 30 verschiedene Geschlechter – inklusive der Möglichkeit, dein ganz eigenes Geschlecht zu kreieren!« Außerdem mit dabei: »Flüchtlinge« und der »gender wage gap« – also die geschlechterabhängige Einkommensungleichheit.

Hinter Feminazi steckt das Studio HyperboreanGames. Die Entwickler aus dem britischen Liverpool wollen das Spiel nach eigenen Angaben als »Satire auf die feministische Bewegung« verstanden wissen. »Leute sollten aufhören, sich von lächerlichen Kleinigkeiten angegriffen« zu fühlen. Ein beliebter Talking Point rechtsorientierter Strömungen. Kampfbegriffe der Rechten sind »Wokeness« und »Cancel Culture«. Als links oder progressiv identifizierte Menschen werden als »Snowflakes« bezeichnet, etablierte »Mainstream-Medien« als feindlich und unterwandert betrachtet und die »politische Korrektheit« als Fluch einer zensurwütigen Elite. Man solle sich nicht so haben: Das wird man ja doch noch sagen dürfen!

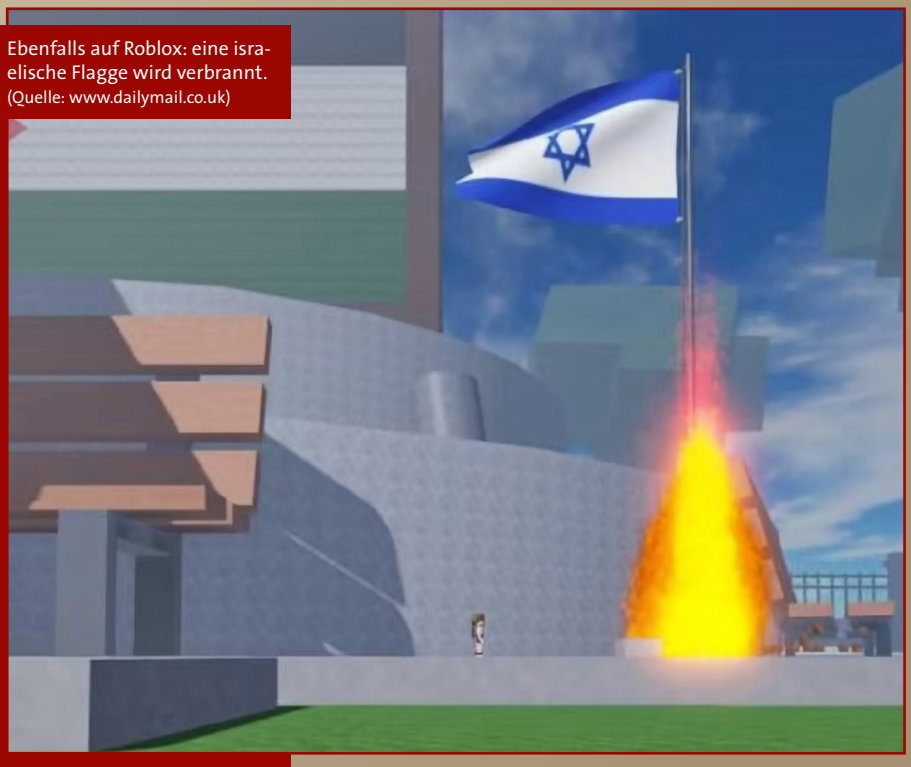
Durch dieses »Dog Whistling« werden die Grenzen des Sagbaren beinahe unmerklich verschoben; Menschenfeindlichkeit, Rassismus, Frauenverachtung werden normalisiert. Nur wer genauer hinsieht, stutzt. Etwa beim Titel des Studios: HyperboreanGames. Das mystische Land Hyperborea ist eine beliebte Chiffre digitaler Rechtsextremer und White-Supremacy-Anhänger. Als angebliche Heimat der »Nordmänner« und der »weißen Rasse« ist Hyperborea ein verbreitetes Symbol rechter Anhänger.

Die Fachstelle Radikalisierungsprävention und Engagement im Naturschutz hat dazu etwa den Sammelband »Von Hyperborea nach Auschwitz« herausgegeben. Klar wird: Die Übergänge zwischen rechter Polemik, vermeintlicher Satire und rechtsextremistischer Gesinnung sind oft fließend. Und alles andere als harmlos.

Unabsichtlich im Fokus von Rechtsextremen

Conor McGinley kann ein Lied davon singen. Er ist Customer Support Manager beim Hamburger Studio Bytro Labs. Das entwickelt seit 2009 browserbasierte und mobile Online-Strategiespiele: Iron Order 1919, Call of War oder Supremacy 1914 spielen in den historischen Settings des Ersten und Zweiten Weltkriegs. 2010 kritisiert die Frankfurter Allgemeine Zeitung die Fülle der rechtsextremen User-Namen in Supremacy 1914 und folgert: »Internetportale sind nicht wählerisch mit ihren Usern.« Durch den Artikel sei Bytro Labs »damals in den Fokus geraten als Beispiel für Rechtsextremismus in Spielen«, erklärt McGinley die anfängliche Zurückhaltung, ein Interview mit uns zu führen. »Ich finde es problematisch, wenn Spiele mich meine eigene kleine Nazi-Spielfigur erstellen lassen, weil das den Nazi-Terror verharmlost und zu sowas macht wie das Imperium bei Star Wars – eine Bösewichtästhetik.« Genau aus diesem Grund gebe es in den Spielen von Bytro Labs auch klare Regeln, welche historischen Figuren gespielt werden können: Adolf Hitler und Benito Mussolini etwa sind Tabu. »In unseren Spielen steht der Strategieaspekt im Vordergrund.« Die Kritik des FAZ-Artikels habe sich vor allem auf eine frühe, noch nicht ausreichende Version der Content-Filter bezogen. »Seit damals hatten wir jede Menge Zeit, da aufzuholen«, so McGinley. »Heute musst du schon ein ziemlich talentierter Nazi sein, um an mir vorbeizukommen.«

Mit rechtsextremen Codes und Symbolen kennt sich der Custom Support Manager gut aus. Seit dem FAZ-Artikel vor 14 Jahren habe sich vieles verändert: »Wir bilden Leute ent-



Ebenfalls auf Roblox: eine israelische Flagge wird verbrannt. (Quelle: www.dailymail.co.uk)

Erst Anfang Juli war Höcke zu einer Geldstrafe wegen der Verwendung einer Parole der SA verurteilt worden.

Der rechte Medienstratege und Ex-Trump-Berater Steve Bannon hat früh erkannt, welches Potential Online-Gaming-Communitys für Desinformation und Einflussnahme haben. (Quelle: twitter.com/brianstelter)

sprechend aus, sodass sie auch versteckte Codes und Symbole erkennen.« Eine Allianz in einem der Spiele hatte etwa eine schwarz-orange Flagge als Erkennungszeichen gewählt. Diese Farbkombination steht für die anti-queere und transphobe #SuperStraight-Bewegung. Ein User meldete die Allianz, ohne Erklärung, nur mit dem Hinweis: Das seien Nazis. McGinley erkannte die versteckte Symbolik sofort. Nicht-Ausgebildeten wäre sie vielleicht entgangen. Auch wenn es sich bei der Bewegung nicht um offen Rechtsradikale handelte, habe sie dennoch in ihrer Darstellung gegen einen der Grundwerte des Unternehmens verstoßen, so McGinley: die Inklusion.

Bytro Labs entwickelt seit 2009 browserbasierte und mobile Online-Strategiespiele mit historischen Settings. Hier Call of War: World War 2.

Neuerdings arbeite Bytro Labs auch mit einem KI-unterstützten Moderationssystem. Das soll automatisiert rechtsextreme Inhalte erkennen. McGinley betont aber auch: »Insgesamt ist unsere Community wirklich toll. Spieler, die gegen unsere Prinzipien verstoßen, fallen schnell auf, werden gebannt und in schweren Fällen auch angezeigt. Das hilft uns, die Spiele sauber zu halten. Die Wachsamkeit unserer Community hilft da sehr«, erzählt der studierte Historiker. Wichtig für ihn auch: »Die Community sollte unbedingt melden, wenn ihr etwas auffällt. Filter, Richtlinien, Überwachung – das alles nutzen wir, aber es ist einfach so, dass wir nicht immer überall in jedem Spiel sein können.«

Unternehmen und Politik sind gefordert

Nicht alle Unternehmen sind so sensibilisiert für das Thema wie Bytro Labs. Das ist ein Problem: Dem von außerhalb beizukommen, ist schwierig. »Auf nationaler Ebene lässt sich kaum etwas ausrichten, vor allem weil die meisten Unternehmen ja ihren Firmensitz und die Gerichtsbarkeit ganz woanders haben«, meint Felix Zimmermann von der Bundeszentrale für politische Bildung. »Die EU hat jetzt mit dem Digital Services Act einen wichtigen ersten Schritt unternommen zur Regulierung der großen Konzerne, aber das muss sich erst noch zeigen, wie gut das umgesetzt wird.«

Der Digital Services Act soll etwa auch helfen, die bislang sehr intransparenten

Das Berliner Studio Paintbucket Games entwickelt politisch engagierte und antifaschistische Spiele wie hier im Bild Through The Darkest of Times.

ZEITUNG MEHR F.A.Z.

Frankfurter Allgemeine

Abo

WELTKRIEG-SPIELER

Augusterlebnis

Ein Kommentar von Klaus Ungerer

24.08.2010, 17:45 Lesezeit: 2 Min.

Über die Namen, die sich einige User im Internetspiel supremacy1914.de geben, staunt man nicht schlecht. „Ahnenerbe“, „NaziCommander“ oder „jew.killa“ spielen da Erster Weltkrieg. Internetportale sind scheinbar nicht so wählerisch mit ihren Usern.

2010 kritisierte die FAZ die Fülle rechtsextremer Profile im Browserspiel Supremacy 1914 von Bytro Labs. (Quelle: www.faz.net)

und vagen Nutzungs- und Verhaltensrichtlinien von Anbietern wie Steam zu normieren. »Da wird gerade auch viel dazu geforscht«, erzählt Zimmermann. »Welche Begrifflichkeiten werden da überhaupt genutzt und wie? Um es mal so zu sagen: Da steht ja oft viel Wischiwaschi, von wegen man solle sich eben benehmen, und das war es schon.« Unscharfe Verhaltensrichtlinien würden aber auch unscharf ausgelegt. Das erschwere die Moderation zusätzlich. Wenn Inhalte gemeldet werden, werde – wenn überhaupt – spät reagiert. Es dauerte ein Jahr, bis das »Halle-Attentat-Spiel« von Roblox entfernt wurde. Auch Steam zeigt bislang wenig Interesse an der Ahndung rechtsextremer Inhalte. »Dass wirklich Accounts gesperrt werden, das erleben wir so gut wie nie«, erzählt Mick Prinz von der Amadeu Antonio Stiftung.

Zivilcourage spielen

Jörg Friedrich und sein Team vom Berliner Studio Paintbucket Games machen die Spielenden in antifaschistischen Titeln wie dem vielfach ausgezeichneten Through The Darkest of Times, Beholder 3 und The Darkest Files zu Widerstandskämpfern und Ermittlerinnen gegen Nazi-Verbrechen. Die politische Botschaft ist dabei gewollt, wie Friedrich uns im Interview berichtet: »Sebastian [Schulz] und ich haben das Studio 2018 gegründet, weil wir sehr politische Menschen sind. Wir wollten uns politisch engagieren, aber mit anderen Mitteln als in einem politischen Verein. Und da fanden wir Spiele als großartiges Mittel, um etwas auszudrücken, was uns wichtig ist.«

Als Paintbucket Games an Through The Darkest of Times (Release 2020) arbeitete, gab es noch kaum Vorbilder für diese Art Spiel. »Wir haben uns gefragt, wie wir denn in unserem Spiel überhaupt angemessen mit dem Thema umgehen können«, erzählt Friedrich. Man habe sich dann viel mit Gedenkstättenpädagogik beschäftigt, neue Netzwerke geschlossen und sei in den Austausch gegangen. Am Ende wurden die Entwickler zu Pionieren bei der Suche nach einer Antwort auf die Frage, wie das ernste Thema des Holocausts und des Nazi-Terrors in Spielen umgesetzt werden kann.

Mit dem eben angelaufenen Programm »Masterclass Game-Entwicklung« will die Bundeszentrale für politische Bildung solche Entwickler künftig stärker unterstützen. Felix Zimmermann erklärt: »Wir wollen damit eine Leerstelle füllen, und zwar ausdrücklich Spieleentwickler:innen in den Blick nehmen. Dafür haben wir jetzt das ›Format Masterclass Game-Entwicklung‹ geschaffen. Es gibt zwar schon einzelne Personen, Jörg Friedrich etwa, die sich bereits engagieren, aber wir wollen insgesamt die Frage stellen: Was können Entwickler:innen gegen Rechtsextremismus tun?« Das Programm ist modular aufgebaut und soll auch deutlich machen, dass Rechtsextremismus keine Randerscheinung ist, sondern in der Mitte der Gesellschaft immer mehr normalisiert wird. Die Teilnehmenden erarbeiten gemeinsam Themen wie inklusive Studiokultur, Accessibility-Design und proaktives Community-Management. Das Ziel laut Zimmermann: »Wir wollen Informationen liefern und dann vor allem ins Handeln kommen.« Von Juni 2024 bis Frühjahr 2025 läuft das Programm, dann wird aus den gemeinsam erarbeiteten Ergebnissen ein öffentliches Wiki erstellt.

Der Community-Experte Conor McGinley hat schon jetzt einen deutlichen Rat an Spieleunternehmen, was Rechtsextremismus angeht: »Null Toleranz.« Die Botschaft müsse sein: »Wenn du solche Inhalte verbreiten willst, dann bieten wir dir dafür keine Plattform.« Das Problem, so McGinley, löse sich dann früher oder später von selbst: »Wenn das genug Unternehmen machen würden, gäbe es bald keinen Ort mehr für Rechtsextremismus in Spielen.« ★

Nazi-Esoterik: Das mystische Land Hyperborea ist eine beliebte Chiffre digitaler Rechtsextremer und White-Supremacy-Anhänger. (Quelle: twitter.com/MarcusL_Crassus)

Das hat das Oberverwaltungsgericht NRW am 13.5.2024 entschieden.