

Impuls #12

„WE RESPAWN IN JANNAH“
Zur islamistischen
Aneignung digitaler
Spielekultur

Von Constantin Winkler



Impuls #12

„WE RESPAWN IN JANNAH“

**Zur islamistischen Aneignung digitaler
Spielekultur**

Einleitung

Digitale Spiele haben längst den Sprung in den gesellschaftlichen Mainstream vollzogen. Knapp 40 % der Weltbevölkerung spielen regelmäßig (Newzoo 2022, 20), Tendenz steigend. Insbesondere unter jüngeren Menschen ist die Nutzung digitaler Spiele stark verbreitet. In Deutschland greifen 72 % aller Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren mehrmals wöchentlich zu Konsolen-, PC- oder Mobile-Games (Feierabend et al. 2023, 47). Lediglich 8 % der Jugendlichen bewegen sich nahezu nie durch diese digitalen Erlebniswelten.

Diese Zahlen dürften nicht überraschen, war das Spielen auch in vor-digitalen Zeiten zentraler Bestandteil jeglicher Kulturen (Huizinga 1997, 57). Digitalität ändert daran wenig, da die Motive, die Menschen zum Spielen bewegen, unberührt bleiben (Böss et al. 2008, 6). Wenn überhaupt, steigert die technologische Aufbereitung digitaler Spiele die erlebte Immersion der Spielenden.

Inzwischen sind digitale Spiele in nahezu alle Bereiche der Gesellschaft vorgedrungen (Bottel und Kirschner 2019, 1089). Sie fungieren als Produkte des Unterhaltungsmarktes und dienen dem Anreiz in Nicht-Spielkontexten (ebd. 1093f). Dabei beeinflussen sie die technische Entwicklung ebenso wie das Alltagsleben. Der virtuelle Raum des digitalen Spiels wird auch zum sozialen Raum (Compagna 2013, 122). Um digitale Spiele hat sich eine ganze Kultur mit Wettkämpfen, Events, Merchandise, Video-Übertragungen, verschiedensten Kommunikationsplattformen und Referenzen auf digitale Spiele außerhalb der Gaming-Sphäre gebildet. Digitale Spiele werden immer verwobener mit der übrigen Pop-Kultur aber auch mit politischem Aktivismus (Kingdon 2024, 141). Sie sind Produkte der politischen, sozialen und kulturellen Umgebung, die sie hervorbringen und reflektieren diese.

Die Ausbreitung des Mediums wurde in der Öffentlichkeit von Anfang an kritisch beäugt. Seit den 1990er-Jahren werden Gewaltdarstellungen beinhaltende Spiele – vor allem Shooter – in den Medien immer wieder für realweltliche Gewalt verantwortlich gemacht (Amarasingam und Kelley 2024, 111f). Diese fehlgeleiteten Annahmen und von Unkenntnis getriebenen Debatten erschweren es, tatsächliche Gefahrenpotenziale angemessen diskutieren zu können (ebd. 112). Denn die Interaktionen mit Umgebungen digitaler Spiele beschränken sich tatsächlich nicht nur auf spielbezogene Inhalte. Es ergeben sich auch potenzielle Gefahren durch die Nutzung dieser Umgebungen für politische Zwecke, die bis hin zu extremistischer oder gar terroristischer Aneignung reichen.

Ohnehin haben sich extremistische Aktivitäten und Bewegungen stark in Online-Räume verlagert (Newhouse und Kowert 2024, 72). Diese werden genutzt, um Gruppen zu bilden, sich zu organisieren, Propaganda zu verbreiten, zu rekrutieren und zu mobilisieren. Dabei entstehen fluide, dezentrale Netzwerke. Während für diese Zwecke früher ein hoher Zeit- und Ressourcenaufwand sowie regionale Nähe der einzelnen Akteur*innen zueinander nötig waren, sorgt die unkomplizierte, regional ungebundene und spielerische Kontaktaufnahme durch digitale Spiele für eine schnelle soziale Einbindung mit gesteigertem gegenseitigem Vertrauen (ebd. 75). Noch deutlicher als andere Online-Räume eignen sich digitale Spiele aufgrund von kulturellen Faktoren, Zugängen, Inhalten, oftmals geringer Moderation etc. als Werkzeuge der Propaganda und Rekrutierung (ebd. 73).

Obwohl der Einfluss des Internets auf das Verhalten von Individuen nicht abschließend geklärt ist, gibt es Hinweise darauf, dass es gerade bei Personen, die jünger als 30 Jahre sind, die primäre Rolle in Radikalisierungsprozessen einnimmt (Davey 2024, 97). Es ist zentraler Faktor und Katalysator von

Radikalisierungsprozessen. Nicht zuletzt deshalb nimmt das gesellschafts-politische und wissenschaftliche Interesse am Thema stetig zu (Steinkuehler und Squire 2024, 9). Digitale Spiele und die dazugehörigen Plattformen zählen zu den meistgenutzten Plattformen zur Aufrechterhaltung von Kommunikation (ebd. 10). Die dabei entstehenden Communities sind so divers wie die Spiele selbst (ebd. 17). Das bedeutet, dass die verschiedenartige Gestaltung dazu führt, dass verschiedene Zielgruppen angesprochen werden und sich somit auch unterschiedliche Kulturen herausprägen.

In der Forschung zur Aneignung von Spielkultur durch radikalisierte Akteur*innen, wie auch in der medialen Wahrnehmung, dominiert allerdings der Fokus auf der Nutzung von Gaming-Kultur durch Rechtsradikale (Davey 2024, 98). Dabei nutzen auch Islamist*innen dieses Medium. Auf ein breiteres politisches Interesse trifft die islamistische Nutzung digitaler Spielkultur allerdings erst seit dem Aufstieg des sogenannten *Islamischen Staats (IS)*, der Aufnahmen aus Spielen in seiner Propaganda verwendete (Prinz 2024, 58f).

Die vom *Radicalisation Awareness Network (RAN)* aufgestellte Typologie zur Nutzung des Ökosystems digitaler Spiele umfasst einige zentrale Wege, wie extremistische Akteur*innen versuchen, diese für ihre Zwecke zu instrumentalisieren (Radicalisation Awareness Network 2020, 3). Dabei handelt es sich um die Erstellung maßgeschneiderter Spiele, die verschiedenartige Nutzung existierender Spiele, Präsenz auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen, (kulturelle) Referenzen auf digitale Spiele und sogenannte Gamifizierung. Anhand dieser Typologie wird im Folgenden die islamistische Aneignung digitaler Spielkultur nachgezeichnet.

Islamistische digitale Spiele

Für nahezu jede erdenkliche Zielgruppe existieren Spielinhalte, die ihre Interessen abbilden (Steinkuehler und Squire 2024, 11). Islamist*innen sind davon nicht ausgenommen (Schlegel 2020, 2). Da die visuellen und narrativen Elemente digitaler Spiele Weltansichten verbreiten können, bieten sich eigens entworfene Propaganda-Spiele an, um an laufende Radikalisierungsprozesse anzudocken (Newhouse und Kowert 2024, 76). In ihnen können islamistische Narrative verarbeitet werden, die es ermöglichen, die Weltanschauungen und Fantasien der Spielenden aufzugreifen und diese so zumindest virtuell zu ermächtigen. Spiele schaffen Identifikationspotenziale und emotionale Verbindungen, die den Aufbau eines Vertrauensverhältnisses zu islamistischen Akteur*innen, auch über große Entfernungen hinweg, vorantreiben. Die Gestaltung digitaler Spiele durch Islamist*innen ist keine völlig neue Entwicklung. Die Erstellung digitaler Spiele zu Propagandazwecken oder zur Verhöhnung politischer Gegner*innen ist bereits aus den 1980er-Jahren bekannt. Auch islamistische Spiele sind spätestens seit den 1990er-Jahren bekannt.

So enthält das Spiel *Islamic Fun* (Innovative Minds 1999) verschiedene Mini-Spiele, die fünf- bis elfjährigen Kindern Wissen über den Islam vermitteln sollen. Neben Spielen mit niedlichen Kätzchen findet sich darunter auch das an Fünf- bis Siebenjährige gerichtete Spiel *The Resistance*, bei dem Fragen richtig beantwortet werden müssen, um Munition zu erhalten, mit der aus dem südlichen Libanon auf israelische Panzer gefeuert werden kann. Die gestellten Fragen sind vor allem antizionistisch ausgerichtet. Die hinter dem Spiel stehende schiitische Organisation *Innovative Minds* hat ihren Sitz in Großbritannien und arbeitet in vielen Zusammenhängen mit antisemitischen Stereotypen und Mythen. *Innovative Minds* betätigt sich vor allem im Rahmen der Kampagne *Boycott, Divestment and Sanctions (BDS)* und durch aktive Teilnahme am

sogenannten *al-Quds-Tag* gegen Israel (Das Meir Amit Informationszentrum über Geheimdienste und Terrorismus 2012, 5).

In den frühen 2000er-Jahren begannen islamistische Akteur*innen neben einfach gestalteten Flash-Games, die beispielsweise Osama bin Laden spielbar machten, mit der Gestaltung dreidimensionaler Spiele – insbesondere von First-Person Shootern. In dem 2001 erschienenen Spiel *Under Ash* (Afkar Media) und der Fortsetzung *Under Siege* (Afkar Media 2005) nehmen die Spielenden in der Rolle eines Palästinensers an der Ersten und Zweiten Intifada teil. Dabei durchläuft der Protagonist eine Entwicklung, die ihn von anfänglichen Steinwürfen auf israelische Soldaten schließlich zu militärischen Einsätzen und der Ermordung von Soldaten der *Israelischen Verteidigungskräfte (IDF)* führt. Im Zuge der Handlung werden dabei antisemitische Stereotype, wie das des Kindermordes¹, bedient.

Während viele derartige Spiele von Einzelpersonen oder kleinen Teams entwickelt werden, haben auch islamistische Terrororganisationen das Potenzial der Erstellung digitaler Spiele für sich erkannt. Im Jahr 2013 veröffentlichte beispielsweise *Al-Qaida im islamischen Maghreb (AQIM)* das sehr simple „Shoot 'em up“ *Muslim Mali*. Darin müssen in Form eines Kampf-Jets, der das AQIM-Logo trägt, französische Flugzeuge zerstört werden.

Das *Zentrale Internetbüro der Hisbollah* veröffentlichte bereits im Jahr 2003 das Spiel *Special Force*, in dem, in der Rolle eines Kämpfers der *Hisbollah*, gegen israelische Soldaten vorgegangen werden muss. Belohnt werden die Spielenden im Erfolgsfall mit dem Segen Allahs. Dabei reinszeniert das Spiel tatsächliche *Hisbollah*-Operationen im Zuge des 1985 begonnenen und bis ins Jahr 2000 andauernden Konflikts im südlichen Libanon. Im Trainingsmodus des Spiels muss auf Poster israelischer Politiker geschossen werden. Es endet mit der Ehrung der Spielenden durch den Generalsekretär der *Hisbollah*, Hassan Nasrallah. Im Abspann werden gefallene *Hisbollah*-Milizionäre als Märtyrer verehrt. Auch zu diesem Spiel existiert eine Fortsetzung: In *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge* (Might 3D 2007) wird die Handlung in den Libanonkrieg 2006 verlegt. Im Jahr 2018 veröffentlichte die *Hisbollah* ein weiteres Spiel namens *Holy Defense*, in dem neben dem sogenannten *IS*, wie es auf der Website des Spiels heißt, auch gegen „das amerikanisch-zionistische Projekt“ gekämpft werden muss.

Doch auch Staaten, wie die Islamische Republik Iran, fördern die Entwicklung digitaler Spiele zu Propagandazwecken. Im Spiel *Battle in Gulf of Aden* (Amytis Entertainment 2012) wird das iranische Militär als friedensbewahrende Truppe im Kampf gegen Piraterie dargestellt. Im Jahr 2007 wurde von der *Union of Islamic Student Societies* das Spiel *Special Operation 85: Hostage Rescue* veröffentlicht. Darin müssen in der Rolle eines iranischen Agenten vom US-Militär festgenommene und in Israel inhaftierte Nuklearforscher befreit werden. Das Spiel wird besonders günstig vertrieben, um möglichst vielen jungen Menschen das Konzept „Märtyrer“ vermitteln zu können (Dareinim 2007). Die *Iran Computer and Video Games Foundation* veranstaltet zudem regelmäßig sogenannte *Game Jams*, bei denen Entwickler*innen zusammenkommen, um Spiele zu entwickeln (Azali 2016).

Der Trend zur Gestaltung von First-Person Shootern setzt sich bis heute fort. Im Spiel *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa-Mosque* (Nidal Nijm Games) von 2022 müssen auf besonders brutale Weise *IDF*-

¹ Die sogenannte Ritualmordlegende dient seit der Antike dazu, Jüdinnen*Juden des systematischen Mordes an Kindern zu beschuldigen. Dieser Mythos wurde besonders im christlichen Antijudaismus verbreitet und diente wiederholt als Legitimationsgrundlage für Pogrome. Auch die Nationalsozialisten beriefen sich auf diese Erzählungen. Islamist*innen verbreiten bis heute Legenden über Kinder ermordende und Blut trinkende Jüdinnen*Juden. Das Narrativ findet seine Verwendung auch in der Dämonisierung Israels. Beispielsweise in Form von Slogans wie „Kindermörder Israel“.

Soldaten ermordet werden. Nach dem antisemitischen Terrorangriff der *Hamas* und anderen palästinensischen Terrororganisationen auf die israelische Bevölkerung am 7. Oktober 2023 erhielt das Spiel ein Update, das ermöglicht, den Angriff wahlweise in der Rolle eines Mitglieds der *Hamas* oder der im Westjordanland operierenden Organisation *Arīn al-Usūd (Höhle der Löwen)* nachzuspielen. Der Entwickler des Spiels geriert sich selbst als pro-palästinensischer Aktivist und fällt dabei immer wieder durch antisemitische Äußerungen auf (Sokol 2023). Auffällig ist, dass das Spiel zunächst auf der bekannten und unter Gamer*innen beliebten Vertriebsplattform Steam vertrieben wurde (Winkler 2023).

Wiesen islamistische digitale Spiele früher eine eher mangelhafte Qualität auf, steigt diese in den letzten Jahren stetig an. Islamist*innen profitieren ebenso wie die meisten Entwickler*innen von der zunehmenden Leichtigkeit, mit der digitale Spiele entwickelt werden können (Kingdon 2024, 138).

Dennoch eignen sich islamistische Spiele weniger zur Rekrutierung als vielmehr zum Zusammenschweißen einer bestehenden Basis (Robinson und Whittaker 2021, 2f). Denn neben Werbung für Gruppen oder Kampagnen und dem Ausleben von Fantasien können diese Spiele zur Community-Bildung beitragen (Vaux et al. 2021, 7).

Islamistische Nutzung existierender Spiele

Auch wenn die Erstellung digitaler Spiele zunehmend vereinfacht wird, muss dennoch festgehalten werden, dass Islamist*innen Probleme haben, Spiele zu entwickeln, die eine größere Zielgruppe ansprechen können. Dies liegt an verschiedenen Faktoren, die dazu beitragen, dass die Spiele häufig nicht dem aktuellen Stand entsprechen - darunter grafische und spielmechanische Faktoren aber auch narrative Elemente, die unter der ideologischen Aufladung leiden. Erschwerend kommt hinzu, dass der Markt für digitale Spiele heute so bedeutend ist, dass nicht selten mehrere hundert Personen mit der Entwicklung eines Spiels beschäftigt sind. Die daraus entstehende Qualität kann von kleinen Entwickler*innen-Teams nur selten erreicht werden.

Dies ist jedoch auch nicht zwangsläufig nötig. Denn auch längst existierende digitale Spiele bieten Nutzungspotenziale für Islamist*innen. Die häufig in die Spiele integrierten Kommunikationsmöglichkeiten sind insbesondere im Falle von teambasierten und kompetitiven Spielen anfällig für die Artikulation von Hass und Propaganda aller Art. Im Falle sogenannter Sandbox-Games, wie beispielsweise das beliebte *Minecraft* (Mojang Studios 2011), sind zudem von vornherein große Gestaltungsmöglichkeiten vorgesehen. Gerade diese Art von Spielen gilt besonders bei jungen Personen als sehr beliebt. So auch *Roblox* (Roblox Corporation 2006), das simple, einem Baukasten gleiche Möglichkeiten bietet, eigene Spielinhalte zu erstellen, die gemeinsam mit anderen User*innen genutzt werden können. Unter diesen Inhalten finden sich verschiedene islamistische Phänomene. Darunter Spielumgebungen, die genutzt werden, um antisemitische Narrative und Israelhass zu verbreiten, erwerbbar virtuelle Gegenstände zur Ausgestaltung der eigenen Charaktere, wie beispielsweise T-Shirts mit Aufdrucken des sogenannten *IS* oder die Nutzung der Kommunikationskanäle für islamistisch motivierte Abwertungen anderer User*innen (Winkler et al. 2024, 34). Aufsehen erregte der Fall zweier jugendlicher Singapurischer, die im Februar 2023 wegen Terrorvorbereitungen festgenommen wurden und sich auf Servern mit *IS*-Bezug der Plattform radikalisiert hatten (Channel NewsAsia 2023). Sie planten Massenangriffe, Enthauptungen und Sprengstoffanschläge gegen Menschen, die von ihnen als „Ungläubige“ gekennzeichnet wurden.

Digitale Spiele sind ohnehin ein sehr politisches Medium, insofern dort häufig politische Szenarien verhandelt werden (Prinz 2024, 57). In Spielen, die es ermöglichen, mit anderen gemeinsam zu spielen, können diese politischen Szenarien dazu führen, dass in die Rolle islamistischer Terrorist*innen geschlüpft werden kann. Denn in Mehrspieler*innen-Modi werden Spielhandlungen, im Zuge derer beispielsweise islamistische Terrorgruppen bekämpft werden müssen, häufig zugunsten eines Kampfes zweier Fraktionen ohne politische Einordnung aufgelöst (Hummer 2006, 17). Ein im Nahen Osten angesiedelter Shooter kann so zu einer islamistischen Erlebniswelt werden.

Forciert werden, können diese Erlebniswelten durch die weitere Modifikation von Spielen (sogenannte Mods). Von dieser Möglichkeit machen Islamist*innen spätestens seit den frühen 2000er-Jahren Gebrauch (Winkler et al. 2024, 10). Im Jahr 2006 wurde der Shooter *Quest for Saddam* (Petrilla Entertainment 2003) von der *Al-Qaida*-Propaganda-Organisation *Globale Islamische Medienfront* in *Quest for Bush* umgetauft und der Spielinhalt so verändert, dass der damalige US-Präsident George W. Bush getötet werden muss. Das Hinzufügen spielbarer Protagonist*innen, die der eigenen Ideologie entsprechen oder von Gegner*innen, die dem eigenen Weltbild entgegenstehen, ist eine häufig genutzte Möglichkeit, Spiele im Interesse extremistischer Akteur*innen zu gestalten (Selepak 2010, 19ff). Insbesondere für Shooter existieren daher einige Mods, die islamistische Terrorist*innen spielbar machen. So können in zwei verschiedenen Mods, die beide den Titel *Gaza Conflict* (Gaza Conflict Developers 2010; Sgt. Sev3n 2015) tragen, palästinensische Terroristen als spielbare Charaktere in die Spiele *Battlefield 2* (DICE 2005) und *Counter Strike* (Valve 2000) eingefügt werden. Für die Militärsimulation *Arma 3* (Bohemia Interactive 2013) existieren gleich mehrere Mods, wie *Iraci-Syrian Conflict* (AccuracyThruVolume 2017) oder *Dawn of ISIS* (Viper 2017), die es zwar ermöglichen, Konfliktparteien zu spielen, die gegen den sogenannten *IS* vorgehen aber auch *IS*-Truppen selbst. Zudem lässt sich eine Vielzahl von optischen Veränderungen an Charakteren oder Fahrzeugen vornehmen, die auf Anhänger*innen des *IS* attraktiv wirken können.

Bereits durch die Onlineanbindung digitaler Spiele, liegen ihre Inhalte nicht mehr ausschließlich in der Hand der Entwickler*innen (Steinkuehler und Squire 2024, 13). Dies macht sie offen für diverse Gefahren – so auch islamistische Einflussnahme. Tatsächlich sind digitale Online-Spiele zentrale Orte für extremistische Aktivitäten (Schlegel und Amarasingam 2022, 6ff). Die nur gering moderierte Kommunikation in Onlinespielen ermöglicht dabei auch das Erreichen neuer Personen (Lamphere-Englund 2024, 37).

Islamismus auf gaming-nahen Plattformen

Zum Gaming gehören auch Plattformen, beispielsweise für Vertrieb, Streaming oder Videoinhalte sowie Foren und Communitys mit eigenen Kulturen. Diese gaming-nahen Plattformen haben sich zu einem integralen Bestandteil freundschaftlicher Kommunikation entwickelt – insbesondere unter Jugendlichen (Lenhart et al. 2015). Daneben können diese Plattformen jedoch auch für die Verbreitung von Propaganda, Rekrutierung und Mobilisierung genutzt werden (Lamphere-Englund 2024, 37f)².

Gaming-Plattformen gelten zunehmend als Radikalisierungsbrutstätten (Institute for Economics & Peace 2022, 75). Es existieren einige Beispiele für die Nutzung von Plattformen aus dem Bereich digitaler Spiele durch stark radikalisierte Akteur*innen (Davey 2024, 96ff). So wurde die Chatplattform *Discord*, die sich

² Zum Teil werden gaming-nahe Plattformen sogar zur Finanzierung und Geldwäsche genutzt. So z.B. durch den Verkauf von Game-Keys und In-Game-Gegenständen gegen Kryptowährungen oder durch die Monetarisierung von Live-Streams (Lamphere-Englund 2024, 38f).

explizit an Gamer*innen richtet, in der Vergangenheit wiederholt zur Vernetzung, zum Teilen von Propaganda und zur Koordination von On- und Offlineaktionen genutzt. Das leichte Auffinden von und der Beitritt zu radikalisierten Communitys bietet, genau wie die Gamifizierung koordinierter Aktionen, ein besonderes Potenzial für die Radikalisierung junger Personen. Diese wiederum kann mit Zugang zu zunächst abgeschotteten Bereichen von Servern belohnt werden. *Discord*-Server mit islamistischen Inhalten lassen sich häufig bereits anhand von Bildern oder Namen identifizieren (Jäger 2024). Darunter befinden sich sowohl Zusammenhänge, die sich keinen Organisationen zurechnen lassen, als auch Server, die von Gruppen betrieben werden, die beispielsweise dem sogenannten *IS*, der *Hisbollah* oder dem Iran nahestehen. Auch deutschsprachige Server finden sich darunter. Viele dieser Server verlangen bereits zum Beitritt eine Interaktion, die einer Gesinnungsprüfung entspricht und bei der bestimmten Regeln zugestimmt werden muss (Winkler et al. 2024, 21f). Neben der Konfrontation mit Inhalten, wie Antisemitismus und Homosexuellenfeindlichkeit, verlangen viele islamistische Server eine strikte Geschlechtertrennung der Kommunikation.

Während *Discord*-Server aufgrund von inhaltlich begründeten Löschungen jedoch häufig eher kurzlebig sind, bleiben Gruppen auf *Steam*, der größten Vertriebsplattform für PC-Spiele, zum Teil trotz auffälliger Inhalte über Jahrzehnte bestehen (Davey 2024, 103f). Damit bietet die Plattform Raum für länger bestehende Communitys. In mehreren Gruppen auf *Steam*, die islamistischen Zusammenhängen zugeordnet werden können, wird beispielsweise zur Vernichtung Israels aufgerufen. Dies geschieht sowohl in Form von schriftlichen Äußerungen als auch durch die Verwendung von Bildmaterial – beispielsweise in Form von Gruppenbildern die Landkarten des Nahen Ostens zeigen, auf denen Israel von der Karte getilgt ist (Winkler 2023, 85). Da viele der Diskussionen und Gruppen auf *Steam* einen direkten Spielbezug aufweisen, können sie dazu beitragen, islamistische Fantasien mit Gleichgesinnten auszuleben. *Steam*-Communitys wirken dann als ideologische Verstärker. Ähnlich wie auf *Discord*, können User*innen auch auf *Steam* in zunehmend radikalere Gruppen eingeladen werden.

Von *Steam* und von *Discord* sind bereits häufig sogenannte *Raids* ausgegangen (Davey 2024, 104f). Dabei handelt es sich um koordinierte Belästigungskampagnen gegen Communitys, die als politische Gegner*innen wahrgenommen werden. Die User*innen stacheln sich gegenseitig an und greifen zum Teil auf gemeinsame Sammlungen von Inhalten, wie beispielsweise Memes, zurück, die gegen die Angriffsziele eingesetzt werden können. Neben der Radikalisierung werden hier also auch Angriffe gamifiziert. So fungieren gaming-nahe Plattformen als Brücke, um spielartige Aktivitäten in extremistischen Aktivismus zu bringen.

Neben reinen Kommunikationsplattformen und denen für den Vertrieb kommerzieller, digitaler Spiele existieren auch Plattformen, die explizit Modifikationen und selbst erstellten Inhalten gewidmet sind. Auch auf diesen findet, neben der Präsentation eigener Mods, ein reger Austausch statt. Zugleich sind diese Plattformen in der Regel weniger streng reglementiert als jene, die stärker in der öffentlichen Wahrnehmung verankert und somit mehr äußerem Druck ausgesetzt sind. Entsprechend werden auf diesen Plattformen nicht nur islamistische Spielinhalte präsentiert und beworben, sondern diese auch entsprechend kommentiert. Auffallend ist hier, dass Brückennarrative, wie Antisemitismus, Misogynie oder Homosexuellen-Feindlichkeit, dazu führen, dass islamistische User*innen mit anderen kommunizieren, die eher der politischen Rechten zugeordnet werden können (Winkler et al. 2024, 29). Hinzu kommt, dass die User*innen-Profile auf derartigen Plattformen zum Teil über hohe Gestaltungsmöglichkeiten verfügen und islamistische User*innen ihre Profile entsprechend mit einschlägigen Avataren, Hintergrundbildern, Bildergalerien etc. ausgestalten, die beispielsweise auf islamistische Terror-Organisationen Bezug nehmen.

Nicht zuletzt findet auch auf Video- und Streamingplattformen Kommunikation statt. Dies geschieht sowohl innerhalb integrierter Chats und Kommentarspalten als auch durch Streamer*innen, die ihr Publikum adressieren. Auf diese Weise können islamistische Akteur*innen gaming-affine Personen aufgrund subkultureller Gewohnheiten ansprechen. Vorangetrieben werden kann dies durch Livestreams von Spielinhalten, die islamistische Bezüge aufweisen. Wie die Attentate von Christchurch oder Halle zeigen, sind auf gaming-nahen Streaming-Plattformen sogar Livestreams terroristischer Attacken möglich, die für die Zuschauenden ähnlich wie die Präsentation von Spielinhalten wirken können. Auch der Terrorangriff der *Qassam*-Brigaden der *Hamas* und weiterer palästinensischer Terrororganisationen vom 7. Oktober 2023 auf Israel wurde zum Teil auf Streaming-Plattformen übertragen und so einem größeren Publikum zugänglich gemacht (ToI Staff 2023). Dabei bedienten sich die Täter einer Ästhetik, die an First-Person Shooter erinnert. An dieser Stelle ist allerdings anzumerken, dass keiner dieser Streams auf einer Plattform stattfand, die als gaming-nah bezeichnet werden kann.

Obwohl es sich bei den hier genannten Plattformen um solche handelt, die sich direkt an User*innen digitaler Spiele richten, geht der direkte Zusammenhang zu Spielen häufig verloren. Es ist daher davon auszugehen, dass islamistische Akteur*innen die Plattformen gezielt zur Ansprache gaming-affinen Klientels nutzen und die politische Dimension im Vordergrund steht. Plattformen kuratieren und filtern Inhalte unterschiedlich stark (Steinkuehler und Squire 2024, 16). Die meisten Gaming-Plattformen sind dabei äußerst intransparent in Bezug auf ihre Moderationsbemühungen (Amarasingam und Kelley 2024, 123). Auf ihnen entstehen Communities und auf vielen von ihnen können auch islamistische Rekrutierungen stattfinden (Singapore Ministry of Home Affairs 2023). Befragungen zeigen, dass zum Teil reale Taten begangen werden können, um Teil einer Community zu bleiben und in dieser anerkannt zu werden (Newhouse und Kowert 2024, 79).

Islamistische Referenzen auf digitale Spiele

Islamist*innen nehmen, wie andere extremistische Strömungen auch, Bezug auf digitale Spielkultur außerhalb spielerischer Bereiche. So orientiert sich islamistische Propaganda immer häufiger an Ästhetiken digitaler Spiele (Mahmoud 2022, 21f). Dabei wird die pop-kulturelle Ausstrahlung des Gamings visuell genutzt (Lamphere-Englund 2024, 36).

Extremist*innen sind zu professionellen Geschichtenerzähler*innen geworden, die sich zu Rekrutierungszwecken an westlicher Kultur bedienen (Kingdon 2024, 130f). Der Kriminologin Ashton Kingdon zufolge, geschieht dies hauptsächlich über drei Wege: Die Nutzung von Bildmaterial digitaler Spiele zur Propagandaproduktion, Gamifizierung zur Verbreitung von Propaganda und zur Radikalisierung sowie durch die Verbindung von Ideologie und digitalen Spielen zur Rekrutierung.

Der sogenannte *Islamische Staat (IS)* hat wiederholt Ausschnitte aus dem Echtzeitstrategie-Spiel *Syrian Warfare* (Cats who Play 2017) oder dem First-person Shooter *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch 2010) in Propaganda-Videos eingebunden, um islamistische Gewalt und somit den *IS* ansprechender für technisch interessierte junge Männer zu machen (ebd. 135f). Neben der Verwendung von Spielszenen, die beispielsweise Selbstmordanschläge oder Fahrzeugrammattacken zeigen, werden auch Slogans aus diesen Spielen übernommen und in die Propaganda eingebunden, bspw. der aus *Syrian Warfare* stammende Satz „What kind of Arab would I be if didn't have an RPG buried in my yard?“. RPG beschreibt dabei Panzerabwehrhandwaffen, die immer wieder von Terrorist*innen genutzt werden. Auch werden wiederholt

Anspielungen auf digitale Spiele in Propaganda eingebunden, die junge Männer provozieren sollen, sich dem IS anzuschließen. Dies kann allgemein gehalten sein, wenn beispielsweise in Rekrutierungsvideos behauptet wird „we do the same actions in the battlefields“ wie in einem digitalen Spiel. Zum Teil werden aber auch Bezüge zu konkreten Spielen hergestellt. So ist ein Meme im Umlauf, das zwei bewaffnete Jihadisten mit *Tauhid*-Geste sowie Logo des IS zeigt und mit den Worten „THIS IS OUR CALL OF DUTY, AND WE RESPAWN IN JANNAH“ unterlegt ist. Dieser Satz spielt darauf an, dass Kämpfer*innen des IS vermeintlich im Paradies wiedergeboren werden, so wie gestorbene Spieler*innen in *Call of Duty* mit einem neuen Leben wieder ins Spiel einsteigen können. *Call of Duty* scheint sich als Referenz ohnehin ganz besonderer Beliebtheit zu erfreuen. So existieren innerhalb von IS-Propaganda mehrere Anspielungen darauf, dass es sich bei den Kämpfen der Jihadisten um das „echte“ oder „bessere“ *Call of Duty* handeln würde.

Zum Teil werden auch sogenannte Machinimas produziert (Kingdon 2024, 136). Dabei handelt es sich um Filme, die komplett innerhalb von Spielen produziert werden. So kursiert ein IS-Video, das ausschließlich aus Szenen des Spiels *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013) besteht, in dem Scharfschützen- und Bombenanschläge auf US-Polizist*innen und -Soldat*innen dargestellt werden. Angereichert ist das Video mit Symbolen des sogenannten IS und dem von ihm produzierten Naschid *Salil al-Sawarim*. Es existieren jedoch auch Machinimas, in denen reale Terroranschläge, wie beispielsweise die Anschläge in Paris vom 13. November 2015 oder in Brüssel vom 22. März 2016, nachgestellt werden.

Derartige Spielbezüge innerhalb der Propaganda ermöglichen die Konfrontation bestimmter Zielgruppen mit gewaltvollem und radikalisiertem Material. Die gaming-bezogene Propaganda überwindet dabei nationale, regionale und sprachliche Barrieren. Diese Art der Propaganda kann auch dazu genutzt werden, automatische Moderationsprozesse zu umgehen, da memetisches Bildmaterial häufig nicht automatisch erkannt wird. Aus digitalen Spielen stammende Screenshots in Propaganda sollen Weltbilder repräsentieren (Kingdon 2024, 141). Ausgefallene Ästhetiken können dabei besonders gut genutzt werden.

Gamifizierung des Islamismus

Die beschriebenen Referenzen auf digitale Spiele stellen einen fließenden Übergang zu Gamifizierung des Islamismus dar. Der Begriff Gamifizierung beschreibt im Kern die Nutzung von Game-Design-Elementen in Nicht-Spiel-Kontexten. Bekannt ist diese Praxis vor allem als Anreizstrategie in Lernkontexten, beispielsweise beim Erlernen von Sprachen. Der sogenannte IS verfügt auch über eine Arabisch-Lern-App für Kinder mit dem Titel *Huruf*, die arabische Sprache vor allem anhand verschiedener Militärwaffen vermitteln soll.

Bei Gamifizierungsprozessen spielen intrinsische Motivationen eine Rolle (Lakhani 2024, 152): Islamistische Akteur*innen, die das Potenzial von Gamifizierung entdeckt haben, sind oft selbst Gamer*innen. Es lassen sich daher auch Top-Down- und Bottom-Up-Gamifizierung unterscheiden (Schlegel 2021, 4). Während Top-Down-Gamifizierung strategisch, beispielsweise durch Organisationen stattfindet, entfaltet sich Bottom-Up-Gamifizierung individuell und in kleinen Gruppen. Beide Arten der Gamifizierung können bei sogenannten Raids zum Tragen kommen, bei denen koordinierte Angriffe und Belästigungskampagnen aus Communitys auf andere Communitys vollzogen werden. Wie bereits im Falle gaming-naher Plattformen erwähnt, kann die Teilnahme an derartigen Aktionen von Communitys mit Anerkennung oder Zutritt zu tieferen Ebenen belohnt werden.

Gamifizierung kann sich auch in Form von Memefizierungen, Auszeichnungen oder Levels für bestimmte Aktionen ausdrücken (Lamphere-Englund 2024, 35). Dadurch werden die Grenzen zwischen der Realität und virtuellen Welten verwischt. Die Gamifizierung von Aktivismus kann Radikalisierungsprozesse in eine Art realweltliches Rollenspiel verwandeln (Davey 2024, 100). Ein Beispiel für realweltliche Gamifizierung durch Islamist*innen ist die Verwendung des roten Dreiecks. Ursprünglich nutzte die *Hamas* besagtes Dreieck um Feind*innen in Propagandavideos zu markieren. Inzwischen wird das Symbol verwendet, um all jene zu markieren, die von Antizionist*innen als politische Gegner*innen wahrgenommen werden (Beck 2024). Zum Teil werden diese mit dem Handy fotografiert, während in einer Hand das rote Dreieck gehalten wird. Auf dem Foto wirkt dies aufgrund der Perspektive anschließend so, als würde das Dreieck über den Köpfen der Betroffenen schweben. Derartige Markierungen sind bereits mit gefährlichen körperlichen Angriffen einhergegangen, wie im Falle des jüdischen Studenten Lahav Shapira im Februar 2024 in Berlin (ebd.).

Auch wenn Gamifizierung nicht alleinige Ursache ist, um Menschen zu radikalisieren, kann sie dabei dennoch eine entscheidende Rolle spielen (Lakhani 2024, 157). So kann sie durch Spaß, positive Verstärkung, Ermutigung, Wettkampfcharakter oder soziale Bezüge helfen, die Grenze zwischen digitalen und realen Welten zu verwischen. Gamifizierung kann (sub-)kulturell an Gewohnheiten andocken und so besonders auf gaming-affine Personen anziehend wirken. Das Streben nach Anerkennung in den eigenen sozialen Zusammenhängen kann die Gamifizierung von Extremismus besonders anziehend wirken lassen.

Fazit

In der digitalen Spielekultur und auf den sie umgebenden Plattformen spiegeln sich gesellschaftliche Kämpfe wider. Daher verwundert es wenig, dass – trotz aller islamischen Debatten zum Thema Gaming – auch Islamismus in diese Sphären Einzug hält. Spieler*innen werden durch islamistische Inhalte keiner Gehirnwäsche unterzogen. Sie bringen sich selbst mit ein. Meist findet die Nutzung von Gaming durch radikalisierte Akteur*innen organisch und nicht strategisch statt (Lamphere-Englund 2024, 44). Auch Islamist*innen haben Spaß am Spielen und werden oft schlicht aufgrund einer ohnehin toxischen Kultur nicht aus Communitys ausgeschlossen.

Dennoch ist die strategische Nutzung nicht von der Hand zu weisen. Insbesondere die pop-kulturelle Ausstrahlung, die geringe Moderation und die Gamifizierung spielfremder Bereiche wären hier ursächlich zu nennen (ebd. 46). Auch werden persönliche Motivationen von Gamer*innen zu Rekrutierungszwecken durch Organisationen aufgegriffen (ebd. 48). Islamistische Akteur*innen profitieren von der erleichterten Mobilisierung, der Möglichkeit, überregionale Verbindungen herzustellen, und den schwierigen Moderationsbedingungen. Sie nutzen digitale Spielekontexte, um Gamer*innen mit (politischen) Ideologien zu konfrontieren, Communitys aufzubauen und Verbindungen zwischen Gleichgesinnten zu stärken.

Auffällig ist in diesem Zusammenhang auch das hohe Aufkommen antisemitischer Narrative. Zugleich ist dieses wenig überraschend. Einem Report der *Anti-Defamation League* (2023) zufolge, sind Jüdinnen*Juden die am häufigsten angegriffene Personengruppe im Kontext digitaler Spiele. Als Brückennarrativ kann Antisemitismus, der ohnehin ein zentraler Grundbaustein des Islamismus ist, ebenso wie Misogynie oder Homosexuellenfeindlichkeit, dazu beitragen, dass Inhalte Personen ansprechen, die zuvor nicht in islamistische Milieus eingebunden waren.

Die Normalisierung von Hass innerhalb digitaler Spielkulturen kann realweltlichen (kulturellen) Einfluss nehmen. Auch kann die islamistische Radikalisierung in Communitys digitaler Spiele zu realer extremistischer Gewalt führen. Zudem gibt es keine Hinweise darauf, dass die Verknüpfung von digitalen Spielen und radikalisierten Inhalten abnehmen würde (Lakhani 2024, 159). Sie nimmt, im Gegenteil, wie die Popularität digitaler Spiele selbst, weiterhin zu. Daher gilt es im Umgang mit islamistischen Inhalten auch stets auf dem neuesten Stand zu bleiben. In Bezug auf digitale Spiele bedeutet das, dass neuere Technologien, wie augmentierte oder virtuelle Realitäten, ebenfalls in den Blick genommen werden sollten.

Islamismus in digitaler Spielkultur ist Ausdruck realweltlichen Islamismus¹, daher sind Meldefunktionen zwar notwendig, aber zwangsläufig unzureichend. Zudem sollte die Verantwortung für den Umgang mit islamistischen Inhalten nicht ausschließlich bei den Spieler*innen liegen. Die Verantwortung dafür liegt auch bei jenen, die Inhalte zur Verfügung stellen – dies schließt Streamer*innen und Influencer*innen ebenso mit ein wie Plattformbetreiber*innen. Interventionsmöglichkeiten müssen plattformübergreifend erarbeitet werden, wobei Plattformbetreiber*innen von systematischem Wissensaustausch profitieren können. Auch automatische Erkennungen und geschulte Moderations-Teams mit den nötigen Ressourcen sind unumgänglich. Zudem kann die Präventionsarbeit auch selbst digitale Spiele nutzen und somit auf Methoden zurückgreifen, die Islamist*innen für ihre Zwecke verwenden (Schlegel 2024, 187ff). Beispiele dieser Praxis sind die Gestaltung digitaler Spiele, die die Gefahren digitaler islamistischer Radikalisierungspotenziale thematisieren, das gemeinsame Spielen mit Zielgruppen oder die Präsenz auf gaming-nahen Plattformen. So gestaltete die *Bildungsstätte Anne Frank* gemeinsam mit dem Entwicklungsstudio *Playing History* das Spiel *HIDDEN CODES* (2021), das im Rahmen von Bildungsangeboten gemeinsam mit Jugendlichen gespielt werden soll und sowohl über rechte als auch islamistische Radikalisierungsgefahren aufklären soll. Ein ähnliches Konzept verfolgt das Spiel *DECOUNT* (2020), das gemeinsam vom *Österreichischen Institut für Internationale Politik*, *Bloodirony Games* und *SUBOTRON* entwickelt wurde. In beiden Spielen werden die Spieler*innen mit dem Treffen von Entscheidungen konfrontiert, die sich auf den Spielverlauf auswirken. Darüber hinaus könnten Präventionsakteur*innen existierende Spiele modifizieren – eine Praxis, die bisher nicht aufgegriffen wurde (ebd. 191). Auch die Verwendung von Referenzen auf digitale Spielkultur wird bisher nur selten innerhalb der Präventionsarbeit genutzt (ebd. 193). Ebenso wie die Nutzung von Spielelementen in pädagogischen Maßnahmen (ebd. 196). Insbesondere Aufklärung über Phänomene und Gefahren des Islamismus dürften jedoch Grundpfeiler von Prävention und Intervention sein.

Vor allem aber sollte die Forschung, ebenso wie die mediale Öffentlichkeit, ihren Fokus auf rechte Ideologien im Gaming überdenken und Phänomenbereichen wie Islamismus die Relevanz einräumen, die für ihr Verständnis notwendig ist. Zu diesem Zweck bedarf es eines öffentlichen Austauschs zwischen Spiele-Industrie, Medien, Zivilgesellschaft, Pädagog*innen, Akademiker*innen und Gamer*innen, der Gefahren weder ignoriert noch überhöht und in der Lage ist, die Kulturen des digitalen Spiels zu erhalten und sicherer zu machen.

Empfehlungen

Bei der Adressierung von Islamismus im Kontext digitaler Spiele ergeben sich folgende Empfehlungen:

1. Islamismus im Zusammenhang mit digitaler Spielekultur sollte stärkere Beachtung finden. Der bisherige Fokus auf Rechtsextremismus verstellt den Blick auf das Phänomen ebenso, wie die Annahme, dass Islamismus in digitalen Spielen keine realen Auswirkungen hätte. Das betrifft nicht nur Präventionsakteur*innen, sondern unter anderem auch die Forschung.
2. Die Auseinandersetzung mit islamistischen Inhalten im Gaming erfordert die gleiche grundlegende Aufklärungsarbeit über islamistische Gefahren wie andere islamistische Phänomene.
3. Präventions- und Interventionsarbeit müssen ihrer Zielgruppe gerecht werden. Das bedeutet, dass sie die sinnvolle Aneignung digitaler Spielekultur auch für ihre eigenen Zwecke prüfen sollten.
4. Islamistische Äußerungen und Angriffe in Räumen digitaler Spiele nehmen Einfluss auf demokratische Prozesse, indem sie dafür sorgen, dass sich Teilnehmer*innen aus Debatten zurückziehen. Gegenrede ist eine Möglichkeit, um Normalisierungen von (islamistischer) Hate Speech entgegenzuwirken.
5. Technologische Entwicklungen müssen kritisch begleitet werden. Dies erfordert eine Zusammenarbeit von Forschung, Industrie, Medien, Zivilgesellschaft, Pädagog*innen und Gamer*innen selbst.

Weiterführende Lektüre

1. Amadeu Antonio Stiftung (2021): Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys. Berlin.
2. Schlegel, Linda/Kowert, Rachel (2024): Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds. New York, Routledge.
3. Winkler, Constantin/Wiegold, Lars/Schlegel, Linda/Jaskowski, Judith (2024). Streaming, Chatting, Modding. Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. Frankfurt.

Über den Autor

Constantin Winkler ist Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt RadiGaMe am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF). Er forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communitys digitaler Spiele. Seine Schwerpunkte sind Antisemitismusforschung, Kulturosoziologie und Kritische Theorie. Constantin Winkler hat Sozialwissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin sowie der Panteion-Universität Athen studiert.

Quellenverzeichnis

- Amarasingam, Amarnath/Kelley, Daniel (2024). *Hate and Extremism on Gaming Platforms. Insights from Surveys with the Gaming Community*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 110–129.
- Anti-Defamation League (2023). *Hate is No Game. Hate and Harassment in Online Games 2023*. Online verfügbar unter <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023> (abgerufen am 30.04.2024).
- Azali, MohammadReza (2016). *The First National Conference on Computer Games in Iran*. TechRasa vom 21.02.2016. Online verfügbar unter <https://techrasa.com/2016/02/21/first-national-conference-computer-games-iran/> (abgerufen am 02.05.2024).
- Beck, Pascal (2024). *Als Feind markiert*. Jungle World vom 08.02.2024. Online verfügbar unter <https://jungle.world/artikel/2024/06/antisemitischer-angriff-auf-einen-juedischen-studenten-als-feind-markiert> (abgerufen am 02.05.2024).
- Böss, Daniel/Cisowska, Anna/Compagna, Diego/Derpmann, Stefan/Klein, Irmgard/Kubischok, Nils/Maibaum, Arne (2008). *Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming*. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (04/2008).
- Bottel, Matthias/Kirschner, Heiko (2019). *Digitale Spiele*. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 1089–1102.
- Channel NewsAsia (2023). *Two self-radicalised Singaporean boys given ISA orders; 15-year-old youngest to be detained*. Channel NewsAsia vom 21.02.2023. Online verfügbar unter <https://www.channelnewsasia.com/singapore/internal-security-act-isa-self-radicalised-singaporeans-students-detained-islamic-state-al-qaeda-roblox-3292691> (abgerufen am 02.05.2024).
- Compagna, Diego (2013). *Postnukleare Handlungstheorie. Soziale Akteure, moderne Subjekte und Handlungsträgerschaft in digitalen Spielen*. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). *Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit*. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 109–129.
- Dareinim, Ali Akbar (2007). *Iran unveils 'Rescue the Nuke Scientist' game*. USA Today vom 16.06.2007.

- Das Meir Amit Informationszentrum über Geheimdienste und Terrorismus (2012). In Großbritannien agieren mehrere dem Iran angeschlossene Organisationen, deren Aufgabe es ist, die Islamische Revolution zu exportieren. Sie verbreiten den shiitischen Islam, glorifizieren die Ideologie der islamischen Revolution, verbreiten den Hass der Vereinigten Staaten und Israel und fördern die politische Agenda des Iran.
- Davey, Jacob (2024). *Extremism on Gaming (-adjacent) Platforms*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 95-109.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2023). *JIM-Studie 2023 - Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart.
- Huizinga, Johan (1997). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg, Rohwolt.
- Hummer, Christian (2006). "Fire in the hole!". *Virtuelle Erlebniswelten: Neonazi-Spiele und -Clans*. Lotta (23), 15–17.
- Institute for Economics & Peace (2022). *Global Terrorism Index 2022. Measuring the Impact of Terrorism*.
- Jäger, Marie (2024). *Gaming und islamisch begründeter Extremismus. „Respond to the real Call of Duty“*. Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/themen/infodienst/545514/gaming-und-islamisch-begrueendeter-extremismus/> (abgerufen am 20.04.2024).
- Kingdon, Ashley (2024). *Beauty is Power. The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 130–147.
- Lakhani, Suraj (2024). *A is for Apple, B is for Bullet. The Gamification of (Violent) Extremism*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 148–162.
- Lamphere-Englund, Galen (2024). *Theories of Digital Games and Radicalization*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 32–56.
- Lenhart, Amanda/Smith, Aaron/Anderson, Monica/Duggan, Maeve/Perrin, Andrew (2015). *Teens, Technology, and Friendships. Video games, social media and mobile phones play an integral role in how teens meet and interact with friends*.
- Mahmoud, Firas (2022). *Playing with religion. The Gamification of Jihad*.

- Newhouse, Alex/Kowert, Rachel (2024). *Digital Games as Vehicles for Extremist Recruitment and Mobilization*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 72–94.
- Newzoo (2022). *Global Games Market Report*. Online verfügbar unter https://app2top.ru/wp-content/uploads/2022/07/2022_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf (abgerufen am 30.04.2024).
- Prinz, Mick (2024). *Extremist Games and Modifications. The “Metapolitics” of Anti-Democratic Forces*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 57-71.
- Radicalisation Awareness Network (2020). *Extremists’ Use of Video Gaming. Strategies and narratives*.
- Robinson, Nick/Whittaker, Joe (2021). *Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames*. *Studies in Conflict & Terrorism*, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610x.2020.1866740>.
- Schlegel, Linda (2020). *Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes*. *Journal for Deradicalization* (23), 1–44.
- Schlegel, Linda (2021). *The Role of Gamification in Radicalization Processes*.
- Schlegel, Linda (2024). *Preventing and Countering Extremism in Gaming Spaces*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 185–201.
- Schlegel, Linda/Amarasingam, Amarnath (2022). *Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism*.
- Selepak, Andrew (2010). *Skinhead Super Mario Brothers. An Examination of Racist and Violent Games on White Supremacist Web Sites*. *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* (17), 1–47.
- Singapore Ministry of Home Affairs (2023). *Issuance of Orders Under the Internal Security Act Against Two Self-Radicalised Singaporean Youths*. Online verfügbar unter <https://www.mha.gov.sg/mediaroom/press-releases/issuance-of-orders-under-the-internal-security-act-against-two-self-radicalised-singaporean-youths/> (abgerufen am 30.04.2024).
- Sokol, Sam (2023). *Palestinian Video Game Developer Threatens Israeli, Jewish Figures and Organizations*. *Haaretz* vom 21.06.2023. Online verfügbar unter <https://www.haaretz.com/israel-news/2023-06-21/ty-article/.premium/palestinian-video-game-developer-threatens-israeli-jewish-figures-and-organizations/00000188-dd79-d283-a78f-ddfdee7b0000> (abgerufen am 30.04.2024).

- Steinkuehler, Constance/Squire, Kurt (2024). *Introduction to Videogames and the Extremist Ecosystem*. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York, Routledge, 9–31.
- Tol Staff (2023). *Hamas launched unique terror tactic: Livestreaming horrors on victims' social media*. *The Times of Israel* vom 18.10.2023. Online verfügbar unter <https://www.timesofisrael.com/hamas-launched-unique-terror-tactic-livestreaming-horrors-on-victims-social-media/> (abgerufen am 30.04.2024).
- Vaux, Pierre/Gallagher, Aoife/Davey, Jacob (2021). *Gaming and Extremism. The Extreme Right on Steam*. *Institute for Strategic Dialogue*. Online verfügbar unter <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/02-revised-gaming-report-steam.pdf> (abgerufen am 08.08.2023).
- Winkler, Constantin (2023). *Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys*. In: *Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft* (Hg.). *Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14*. Jena, 78–89.
- Winkler, Constantin/Wiegold, Lars/Schlegel, Linda/Jaskowski, Judith (2024). *Streaming, Chatting, Modding. Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen*. Frankfurt.

**Informationen
zu KN:IX**

Das Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“ (KN:IX) besteht seit Beginn der aktuellen Förderperiode von „Demokratie leben!“ (2020-2024). Es reagiert auf die Entwicklungen im Phänomenbereich und begleitet sowohl die Präventions-, Interventions- und Ausstiegsarbeit als auch die im Themenfeld geführten fachwissenschaftlichen Debatten. Als Netzwerk, in dem die Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus (BAG RelEx), ufuq.de und Violence Prevention Network zusammenarbeiten, analysiert KN:IX aktuelle Entwicklungen und Herausforderungen der universellen, selektiven und indizierten Islamismusprävention und bietet Akteur*innen der Präventionsarbeit einen Rahmen, um bestehende Ansätze und Erfahrungen zu diskutieren, weiterzuentwickeln und in die Arbeit anderer Träger zu vermitteln. Das Kompetenznetzwerk versteht sich als dienstleistende Struktur zur Unterstützung von Präventionsakteur*innen aus der Zivilgesellschaft, öffentlichen Einrichtungen in Bund, Ländern und Kommunen sowie von Fachkräften etwa aus Schule, Jugendhilfe, Strafvollzug oder Sicherheitsbehörden. Neben dem Wissens- und Praxistransfer zwischen unterschiedlichen Präventionsträgern hat KN:IX das Ziel, mit seinen Angeboten zu einer Verstetigung und bundesweiten Verankerung von präventiven Ansätzen in Regelstrukturen beizutragen.

Informationen, weitere Publikationen und aktuelle Veranstaltungen des Kompetenznetzwerkes „Islamistischer Extremismus“ finden Sie auf www.kn-ix.de.

Publikationen des Kompetenznetzwerks „Islamistischer Extremismus“ (KN:IX)

Analysen

Weitzel, Gerrit, Linda Schumilas, Yann Rees und Sebastian Kurtenbach. 2023. Analyse #14 Räumliche Konstellationen, Radikalisierungspotenziale und raumbezogene Radikalisierungsprävention. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-14/> . Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Ostwaldt, Jens. 2023. Analyse #13 Radikalisierungsprävention und gesellschaftlicher Zusammenhalt. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-13/> . Berlin: ufuq.de.

Vogel, Heiner. 2023. Analyse #12 Grauzonen des Islamismus? Neue Akteur*innen in sozialen Medien. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-12/> . Berlin: ufuq.de.

Dittmar, Vera, Anja Herrmann, Anja Joest und Alexander Gesing. 2023. Analyse #11: Zwischen Psychotherapiebedarf und Klient*innen- Selbstbestimmung. Hintergründe von Therapieablehnung und mögliche Lösungsansätze für Distanzierungsprozesse im Phänomenbereich Islamismus. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-11/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Martensen, Sven-Jonas, Matthias Bernhard Schmidt und Şeyda Sariçam. 2023. Analyse #10: Säkularismus und Religion im Spannungsfeld der Islamismusprävention. Eine muslimische Praxisperspektive. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-10/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Nietz, Sina Marie. 2022. Analyse #9: Phänomenübergreifende Perspektiven in der Extremismusprävention. Gemeinsamkeiten extremistischer Ideologien und Ansatzpunkte für die Präventionsarbeit. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-9/> . Berlin: ufuq.de.

Gödde, Thomas. 2022. Analyse #8: Soziale Kompetenzen als Bildungsziel. Von spezifischen Präventionsangeboten zu einer kompetenzorientierten Perspektive. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-8/> . Berlin: ufuq.de.

Glatz, Oliver. 2022. Analyse #7: Islamisierter Antisemitismus. Motive, Motivgeschichte, Probleme, Lösungsansätze. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-7/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Nössing, Elisabeth. 2022. Analyse #6: Das Widerstandsdispositiv im islamistischen Extremismus. <https://kn-ix.de/publikationen/analyse-6/> . Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Puvogel, Mariam. 2022. Analyse #5: Attraktivitätsmomente von Kampfsport aus geschlechterreflektierender und rassismuskritischer Perspektive. Anschlussmöglichkeiten und Fallstricke für die (präventiv-)pädagogische Praxis. <https://kn-ix.de/download/6535>. Berlin: ufuq.de.

Caliskan, Hakan. 2022. Analyse #4: „aber ich kann ja jetzt nicht noch Islam so studieren wie Sie!“ Praxisorientierte und diskriminierungssensible Handlungsstrategien zu vermeintlich religiös konnotierten Konflikten im Schulalltag. <https://kn-ix.de/download/6427>. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Brüning, Christina. 2021. Analyse #3: Globalgeschichtliche Bildung in der postmigrantischen Gesellschaft. <https://kn-ix.de/download/5161>. Berlin: ufuq.de.

Saal, Johannes. 2021. Analyse #2: Die Rolle der Religion bei der Hinwendung zum religiös begründeten Extremismus. <https://kn-ix.de/download/5157/>. Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Rothkegel, Sibylle. 2021. Analyse #1: Selbstfürsorge und Psychohygiene von Berater*innen im Kontext der selektiven und indizierten Extremismusprävention. <https://kn-ix.de/download/5139/>. Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Impulse

Pohl, Sarah. 2024. Impuls #11: Heiliger Schein? Herausforderungen und Kontroversen rund um Christfluencer*innen. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-11/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

El-Naggar, Junus und Sören Sponick. 2023. Impuls #10: Gruppendynamiken und -identitäten in Radikalisierungsprozessen: Implikationen für Prävention und Distanzierungsarbeit. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-10/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Neuhauser, Bastian. 2023. Impuls #9: LSBTQ*-Feindlichkeit in islamistischen Diskursen am Beispiel von TikTok-Videos. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-9/> . Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Koch, Paul. 2023. Impuls #8: Ein “gerechter islamischer Staat”? Die Herrschaft der Taliban als Projektionsfläche. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-8/> . Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Haase, Volker. 2023. Impuls #7: STRESS PUR – die Funktion von Radikalisierung im Kontext der Bindungstheorie. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-7/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Abay Gaspar, Hande und Manjana Sold. 2022. Impuls #6: Der Ukraine-Krieg in der islamistischen Propaganda. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-6/> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Ali, Rami und Fabian Reicher. 2022. Impuls #5. Ansätze zum Online-Campaigning. Ein Praxisbericht über die Online-Kampagne von Jamal al-Khatib – Mein Weg! anlässlich der erneuten Machtübernahme der Taliban in Afghanistan. <https://kn-ix.de/publikationen/impuls-5/> . Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Vale, Gina. 2022. Impuls #4: Gender-sensitive approaches to minor returnees from the so-called Islamic State. <https://kn-ix.de/download/6069> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Lakbiri, Assala. 2022. Impuls #3: Apokalyptisches Denken im islamistischen Extremismus. <https://kn-ix.de/download/5700> . Berlin: Violence Prevention Network.

Nadar, Maike und Saloua Mohammed M’Hand. 2021. Impuls #2: Menschenrechtsbasierte Radikalisierungsprävention – ein Entwurf aus der Sozialen Arbeit. <https://kn-ix.de/download/5306> . Berlin: Bundesarbeitsgemeinschaft religiös begründeter Extremismus.

Schubert, Kai E. 2021. Impuls #1: Reflexionen über den Nahostkonflikt als Thema der selektiven und indizierten Präventionsarbeit. <https://kn-ix.de/download/5347/> . Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Sonstige Publikationen

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“ (Hg.). 2023. KN:IX Report 2023: Herausforderungen, Bedarfe und Trends im Themenfeld. <https://kn-ix.de/publikationen/report-2023/>.

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“ (Hg.). 2022. KN:IX Report 2022: Herausforderungen, Bedarfe und Trends im Themenfeld. <https://kn-ix.de/publikationen/report-2022/>.

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“. 2021. Wer, wie, was – und mit welchem Ziel? Ansätze und Methoden der universellen Islamismusprävention in Kommune, Schule, Kinder- und Jugendhilfe, außerschulischer Bildung, Elternarbeit, Psychotherapie und Sport. <https://kn-ix.de/download/5052>. Berlin: ufuq.de.

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“. 2021. Handreichung zur digitalen Distanzierungsarbeit. Erkenntnisse, Expertisen und Entwicklungspotenziale. <https://kn-ix.de/download/4971/>. Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“. 2021. KN:IX Report 2021: Herausforderungen, Bedarfe und Trends im Themenfeld. <https://kn-ix.de/download/4488>.

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“. 2021. Online: Beratung und Begleitung in der pädagogischen Praxis. Methodenfelder. <https://kn-ix.de/download/3812>. Berlin: Violence Prevention Network gGmbH.

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“. 2020. KN:IX Report 2020: Herausforderungen, Bedarfe und Trends im Themenfeld. <https://kn-ix.de/download/3175/>.

Impressum

Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“

c/o Violence Prevention Network gGmbH

Alt-Reinickendorf 25

13407 Berlin

Tel.: 030 91 70 54 64

Ansprechpartner*innen im Netzwerk:

BAG ReIEx

Jamuna Oehlmann, jamuna.oehlmann@bag-relex.de

Rüdiger José Hamm, ruediger.hamm@bag-relex.de

ufuq.de

Dr. Yunus Yaldiz, yunus.yaldiz@ufuq.de

Violence Prevention Network gGmbH

Franziska Kreller, franziska.kreller@violence-prevention-network.de

Email: info@kn-ix.de

Web: www.kn-ix.de

Bildnachweis/Gestaltung: part | www.part.berlin

© Violence Prevention Network 2024

Violence Prevention Network gGmbH ist eingetragen beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg unter der Handelsregisternummer: HRB 221974 B.

Das Kompetenznetzwerk „Islamistischer Extremismus“ wird gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“.

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor*innen die Verantwortung.

Gefördert vom

im Rahmen des Bundesprogramms



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Demokratie **leben!**

