

**„Würden wir die Rolle von
Computerspielen nicht für
wichtig erachten, würden wir
nicht tun, was wir tun“ –**

Die *Identitäre Bewegung* und das
propagandistische Potenzial von
Computerspielen am Beispiel von
Heimat Defender: Rebellion

Benjamin Möbus

Bd. 2 / Nr. 1 / 2023

„Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun“ – Die *Identitäre Bewegung* und das propagandistische Potential von Computerspielen am Beispiel von *Heimat Defender: Rebellion*

Benjamin Möbus – Universität Vechta, Erziehungswissenschaften

Kontaktdaten: benjamin.moebus@uni-vechta.de

Benjamin Möbus ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter in den Erziehungswissenschaften der *Universität Vechta*. Zu seinen Lehr- und Forschungsschwerpunkten zählen insbesondere die Implementierung von Kinder- und Menschenrechten in Schule und Unterricht sowie die Potenziale und Herausforderungen digitaler Medien in inklusiven Lehr-Lern-Settings.

Abstract

Die *Identitäre Bewegung* gilt im Rahmen der Diskurse der deutschsprachigen Rechtsextremismusforschung als bedeutsame rechtsextreme Gruppierung, der insbesondere hinsichtlich ihrer digitalen Propagandastrategie, die weitläufig als innovativ und effektiv beschrieben wird, ein besonderer Einfluss auf die Neue Rechte zugeschrieben wird. Ein im Rahmen dieser digitalen Propagandastrategie potentiell zukunftsweisendes Instrument, das bisher in der diesbezüglich ansonsten sehr umfassenden Forschung nur vereinzelt aufgegriffen wurde, stellt die Entwicklung und Veröffentlichung von dezidiert für propagandistische Zwecke entwickelten Computerspielen dar; ein in diesem Sinne aktuelles Beispiel ist das 2020 veröffentlichte Computerspiel *Heimat Defender: Rebellion* (HDR), das nach Aussagen des Entwicklers bewusst entwickelt wurde, um die metapolitischen Bestrebungen der *Identitären Bewegung* zu unterstützen.

Im Sinne dieses insofern potenziell für die Neue Rechte zukunftsweisenden Instrumentes werden in dem Beitrag, basierend auf den Erkenntnissen der Rechtsextremismusforschung zur *Identitären Bewegung*, am Beispiel von *Heimat Defender: Rebellion* die besonderen propagandistischen Potenziale von dezidiert für propagandistische Zwecke entwickelten Computerspielen diskutiert; dies geschieht unter Einbezug theoretischer Zugänge und Erkenntnisse der Game Studies, Medienpädagogik und Lernpsychologie.

In dem Beitrag zeigt sich u. a., dass sich Computerspiele für die *Identitäre Bewegung* deshalb besonders als digitales Propagandainstrument eignen, da sie, eng kontrolliert von den Entwickler*innen, jedwede Ideologie transportieren und politische Sinn- und Kausalzusammenhänge über die Spielwelt und -mechanik manipulativ inszenieren können. Ebenso lassen sich die parasoziale Beziehung zwischen Computerspieler*innen und virtuellen Spielfiguren instrumentalisieren sowie auch die durch Computerspiele beförderten (politischen) Selbstwirksamkeitserwartungen manipulativ nutzen.

Zitierweise: Möbus, Benjamin. 2023. „Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun“ – Die *Identitäre Bewegung* und das propagandistische Potential von Computerspielen am Beispiel von *Heimat Defender: Rebellion*. *ZepRa. Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung* Bd. 2, Nr. 1, 2023: 4-49.

ISSN 2750-1345 | www.zepra-journal.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: Computerspiele als Propagandainstrument der <i>Identitären Bewegung</i> ?	7
2. Die <i>Identitäre Bewegung</i> (in Deutschland)	9
2.1 Gründung, Entwicklung und Beobachtung – Die Geschichte der IB in Schlaglichtern	9
2.2 Der ideologische Nukleus der IB: Ethnopluralismus	11
2.3 Die IB als Gruppe der <i>Neuen Rechten</i> : Metapolitik und Kulturrevolution	13
2.4 Alleinstellungsmerkmale und Besonderheiten der IB	14
3. <i>Heimat Defender: Rebellion</i> – Eine kritische Näherung	17
3.1 Entwickler und Publisher: <i>Kvltgames</i> und <i>Ein Prozent e. V.</i>	18
3.2 Werbekampagne, Veröffentlichung und Indizierung	19
3.3 Setting, Antagonist*innen und virtuelle Spielfiguren	20
3.4 Gameplay und Ästhetik	23
4. Das propagandistische Potenzial des Mediums Computerspiel für die IB am Beispiel von HDR.....	23
4.1 Narration als manipulatives Element zur Kommunikation politischer Sinnzusammenhänge	24
4.2 Virtuelle Spielfiguren als personell-politische Identifikationsangebote	26
4.3 Die Etablierung eines szeneeinternen ‚Wir-Gefühls‘ durch Dogwhistles.....	27
4.4 Die manipulative Instrumentalisierung der Spielmechanik: Prozedurale Rhetorik	28
4.5 Positiv-konnotierte Selbstwirksamkeitserfahrungen als manipulative Kommunikation	29
4.6 HDR als Zugang zu (jungen) Computerspieler*innen und den Gaming-Communitys	30
4.7 Fraternisierung mit Computerspieler*innen im Spiegel des Indizierungsverfahrens von HDR..	32
4.8 Der inszenierte Kampf für Meinungs- und Kunstfreiheit im Spiegel des Opfernarrativs.....	33
5. Konklusion: Computerspiele als Propagandainstrument der <i>Identitären Bewegung</i>	34
Literaturverzeichnis	39
Abbildungsverzeichnis	49
Ludografie.....	49

1. Einleitung: Computerspiele als Propagandainstrument der Identitären Bewegung?

Vertreter*innen der *Identitären Bewegung* (IB) gelingt es seit 2012 online und seit Ende 2015 auch offline durch provokante Aktionen vor allem in Deutschland, Österreich, Frankreich und der Schweiz eine breite mediale Öffentlichkeit zu organisieren (vgl. Pleul 2018, 165f). Die Ziele und Strategien der IB, als einer besonders einflussreichen mitunter gar europaweit agierenden Gruppe der sogenannten *Neuen Rechten*, werden umfangreich in der Rechtsextremismusforschung, der Politischen Bildung und der Bewegungsforschung analysiert und dekonstruiert. Ein breiter, interdisziplinärer Konsens besteht darüber, dass die IB islamfeindliche, rassistische und demokratiefeindliche Positionen vertritt; dies zeigt sich besonders in dem ideologischen Nukleus der Gruppe, dem *Ethnopluralismus*. Jedoch verschleiern die Aktivist*innen der IB diese Positionen gezielt und durchaus erfolgreich, um eine breite gesellschaftliche Anschlussfähigkeit zu begünstigen (vgl. Boehnke 2019). Eingedenk der verfassungsfeindlichen Ideologie wird die Bewegung seit 2016 im jährlich erscheinenden Verfassungsschutzbericht erwähnt; seit 2020 wird die IB dort sogar als „gesichert rechtsextrem“ (BMI 2021) geführt.

In den Diskursen der Rechtsextremismusforschung sowie seitens der Verfassungsschutzbehörden wird die IB explizit als „Gefahr für die Demokratie“ (Rippl und Seipel 2022, 141) ausgewiesen. Insofern wird die Bewegung nachrichtendienstlich überwacht und medial kritisch begleitet; zudem existieren u. a. zur Geschichte (vgl. Bruns, Glösel und Strobl 2018; Speit 2017; Wagner 2017), zur Ideologie (vgl. Meiering 2022; Vukadinović 2022; Aichele 2021), zu den Aktionen und Strategien (vgl. Hufer und Schudoma 2022; Rippl und Seipel 2022; Strick 2021) und den Alleinstellungsmerkmalen der IB im Spiegel neurechter Gruppen (vgl. Jukschat 2022; Gessenharter 2017; Wagner 2017) zahlreiche wissenschaftliche Beiträge.

Ein besonderes Augenmerk aktueller Beiträge liegt auf der digitalen Propagandastrategie, mit Hilfe derer es der IB gelingt, ihre rechtsextreme Ideologie im Internet zu popularisieren und ihr metapolitisches Ziel, die öffentlichen Diskurse im Sinne ihrer Ideologie zu beeinflussen, zu verwirklichen (vgl. Pleul 2018, 165). So gilt die IB hinsichtlich des zielgerichteten Einsatzes von digitaler Propaganda – verstanden „als das vorsätzliche und systematische Streben, Wahrnehmungen zu gestalten, Gefühle und Gedanken zu beeinflussen und Verhalten im Sinne einer Ideologie [...] zu fördern“ (Frischlich 2018, 135) – einerseits als besonders erfolgreich und andererseits als im Kontext der neurechten Bewegungen besonders innovativ (vgl. Batzer 2019): „Keinem anderen Netzwerk aus diesem Milieu gelang es in den vergangenen Jahrzehnten, sich so provokant und politisch nachhaltig zu inszenieren“ (Speit 2018, 9). Dementsprechend finden sich auch zu Strategien (und Strategemen) der digitalen Propaganda zahlreiche wissenschaftliche Beiträge, darunter u. a. zur Medienstrategie (vgl. Demmel und Küppersbusch 2022; Benthin 2004), zur Instrumentalisierung einschlägiger Sozialer Netzwerke (Duhm 2021; Gür-Şeker 2021), zur zielgerichteten Verbreitung von Fake News, zu Verschwörungsnarrativen (vgl. Goetz 2020), zur gezielten digitalen Vernetzung von neurechten/rechtsextremen Akteur*innen (vgl. Niemeyer 2021) sowie zum gezielten Einsatz von Framingstrategien in digitalen Diskursräumen (vgl. Graf von Bernstorff 2020; Goetz 2019; Weinert 2018).

Ein für die IB besonders erfolgsversprechendes Propagandainstrument, das im Rahmen der ansonsten sehr umfassenden Forschung zur digitalen Propagandastrategie der IB/*Neuen Rechten* aktuell nur vereinzelt aufgegriffen wird, ist die Entwicklung und Veröffentlichung von dezidiert für

propagandistische Zwecke entwickelten Computerspielen (vgl. Schlegel 2023; Huberts 2022). Dabei handelt es sich zwar für Rechtsextreme keineswegs um ein gänzlich neues, aber im Sinne der spezifischen Ziele und Strategien der IB durchaus außergewöhnliches Phänomen. Ein aktuelles und für die IB (und insgesamt für die *Neue Rechte*) potenziell zukunftsweisendes Beispiel eines solchen Computerspiels stellt *Heimat Defender: Rebellion* (HDR) dar, das von dem vom Bundesamt für Verfassungsschutz als Verdachtsfall eingestuften Verein *Ein Prozent e. V.* sowie der Entwicklergruppe *Kvltgames* entwickelt und im Jahr 2020 digital über die Website des Entwicklers veröffentlicht wurde.¹

HDR orientiert sich hinsichtlich Ästhetik, Gameplay und Steuerung an den einschlägigen Konventionen des Genres 2-D-Jump'N'Run. Spieler*innen steuern in diesem Computerspiel bekannte Aktivist*innen der IB als virtuelle Spielfiguren; diese sollen – bewaffnet und gewaltsam – in einem (aus Perspektive der IB) dystopischen Jahr 2084 gegen typische Feindbilder der *Neuen Rechten* vorgehen. Zu diesen Feindbildern zählen u. a. Politiker*innen wie Angela Merkel, extremismuskritische Aktivist*innen wie Annette Kahane und Rechtsextremismusforscher*innen wie der Soziologe Matthias Quent, die in HDR als ‚Globalisten‘ bezeichnet und als sinistre Elite erzählt werden. Obwohl das Computerspiel seitens der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien im Dezember 2020 indiziert wurde, lässt es sich, da es inzwischen außerhalb des legislativen Zugangs der deutschen Behörden auf außereuropäischen Servern gehostet wird, noch immer frei verfügbar und weiterhin kostenlos im Internet herunterladen; insofern ist das Computerspiel für Kinder und Jugendliche (weiterhin) niedrigschwellig zugänglich (vgl. Zimmermann 2022).

¹ Obgleich der vorliegende Beitrag bewusst die propagandistischen Potenziale von Computerspielen für die IB am Beispiel von HDR in den Fokus der Analyse rückt, gilt es zu betonen, dass dies keineswegs die erste Instrumentalisierung von Computerspielen durch Rechtsextreme darstellt. So berichtete DER SPIEGEL (1987, 27) bereits Ende der 1980er Jahre: „Besonders in West-Berlin, wo rund 60 Mailboxen zum Ortstarif erreichbar sind, werden die Netze zunehmend zur Verbreitung von ‚Naziware‘ (Szenejargon) genutzt. Wer dahintersteckt, ist für die meist jugendlichen Betreiber der Boxen und ihre Anrufer schwer auszumachen. [...] Jeder, der über die nötige Übertragungstechnik verfügt, kann sich die Spiele dann telephonisch in seinen Computer holen.“ Gemeint waren etwa der 1986 erschienene *Antitürkentest* sowie der *KZ-Manager* – zahlreiche weitere Beispiele aus den 1990er Jahren und den frühen 2000ern lassen sich anführen – z. B. *Progromly*, *Ethnic Cleansing*, *Albtraum der zionistisch kontrollierten Regierung*, *Muslim Massacre*, *Rattenjagd*; allerdings handelt es sich bei diesen vornehmlich um Modifikationen bestehender Computerspiele, nicht – dies stellt HDR als Besonderheit heraus – als (semi-)professionelle Neuentwicklung für den gezielten propagandistischen Einsatz. Ein weiterer wesentlicher Unterschied findet sich zudem in der adressierten Zielgruppe (und Funktion) der unterschiedlichen Computerspielgenerationen aus der rechtsextremen Szene; während die ‚Naziware‘ klar erkennbar rechtsextreme Ideologie beinhaltet und diese bei Szeneinsidern und -interessierten weiter popularisieren sollte, werden die rechtsextremen Positionen in HDR – wie der vorliegende Beitrag zeigt – bewusst u. a. mit sogenannten Dogwhistles verschleiert, um eine möglichst breite Spieler*innenschaft anzusprechen bzw. Spieler*innen, die von klar erkennbaren rechtsextremen Positionen abgeschreckt werden könnten, nicht zu verschrecken.

Zu betonen gilt es an dieser Stelle zudem, dass die IB bereits vor der Produktion und Veröffentlichung von HDR mit digitalen Apps, die aus Computerspielen bekannte Ästhetiken, Funktionen und Spielmechaniken verwenden – der sogenannten *Gamification/Gamifizierung* –, experimentierte. So entwickelte die IB (bzw. initiativ vor allem Martin Sellner) im Rahmen eines Crowdfunding-Projektes, die Smartphone-App *Patriot Peer*, die die realweltliche Vernetzung von IB-Aktivist*innen und -Sympathisant*innen fördern sollte: „Ziel des Patrioten-Radar ist es, über die App Gleichgesinnte in der nahen Umgebung zu finden, sich zu treffen und auszutauschen“ (Wimmer 2018). Allerdings gilt es hier zu betonen, dass es sich dabei weniger um die Instrumentalisierung von eigens produzierten Computerspielen, als vielmehr die Nutzung ausgewählter Elemente aus Computerspielen in anderen Kontexten handelt; beispielsweise war geplant, dass die Nutzer*innen der App durch eine intensive Vernetzung bestimmte Level erreichen können sollten, die mit aus Computerspielen bekannten Mechaniken wie Erfahrungspunkten und Highscorelisten vergleichbar sind (vgl. Brust 2018; Prinz 2017). Allerdings ist die App nie vollumfänglich veröffentlicht worden (vgl. Lauer und Kracher 2022).

Obgleich im Rahmen der deutschsprachigen Rechtsextremismusforschung nur vereinzelt existent, finden sich dennoch in den Diskursen der Game Studies, der Medienpädagogik und der Lernpsychologie zahlreiche Beiträge, die explizit oder implizit die propagandistischen Potenziale des Mediums Computerspiel thematisieren (vgl. Baeck und Speit 2020); exemplarisch lässt sich auf die zahlreichen aktuellen Beiträge zu den Fragen verweisen, wie Computerspiele Ideologie transportieren und insofern auch als Propagandainstrument fungieren könn(t)en (vgl. Pfister und Görgen 2020, 2022; Wintersteiger 2022; Ulbricht 2020), inwiefern Computerspiele aggressives und/oder prosoziales Verhalten fördern (vgl. Krahe 2023) sowie inwiefern Computerspiele besondere Selbstwirksamkeitserfahrungen ermöglichen können (vgl. Breiner und Kolibius 2019; Vollbrecht 2015; Mosel 2009). Bisher mangelt es allerdings an einer Synthese der Erkenntnisse der Forschung zu dem, dem Medium Computerspiel besonders inhärenten, propagandistischen Potenzial im Spiegel der Erkenntnisse der Rechtsextremismusforschung zu den spezifischen Zielen und Strategien der IB. In Adressierung dieses Forschungsdesiderats soll im Rahmen des vorliegenden Beitrages folgende Fragestellung beantwortet werden: *Welche propagandistische Potenziale zeigen sich am Beispiel von Heimat Defender: Rebellion für die Identitäre Bewegung im Medium Computerspiel?*

Zur Beantwortung dieser Fragestellung wird, basierend auf theoretischen Zugängen und aktuellen Erkenntnissen der Rechtsextremismusforschung, zunächst in die Entwicklung, Ideologie und besonderen Merkmale der IB als Gruppe der *Neuen Rechten* eingeführt (siehe Kapitel 2). Anschließend wird HDR sowohl hinsichtlich der relevanten Aspekte der Entwicklung und Veröffentlichung (d. h. Entwickler, Publisher, Werbekampagne und Indizierung) als auch hinsichtlich der computerspielspezifischen Bestandteile (Setting, Antagonist*innen, virtuelle Spielfiguren sowie Gameplay und Ästhetik) eingeordnet (siehe Kapitel 3). Dem folgt, basierend auf ausgewählten theoretischen Zugängen und aktuellen Erkenntnissen der Game Studies, Medienpädagogik und Lernpsychologie, die beitragsleitende Diskussion der propagandistischen Potenziale von Computerspielen für die IB am Beispiel von HDR (siehe Kapitel 4). In der Konklusion des Beitrages werden dann die zentralen Erkenntnisse der Analyse zusammengetragen und ein Ausblick zu der weiteren Bedeutung von Computerspielen als Propagandainstrument für die IB ergänzt (siehe Kapitel 5).

2. Die Identitäre Bewegung (in Deutschland)

Im Sinne der Zielsetzung des Beitrages, der Analyse der aus Perspektive der IB bestehenden propagandistischen Potenziale des Mediums Computerspiel am Beispiel von HDR, bedarf es zunächst der eingehenden Analyse der Merkmale der IB, die sich in Bezug auf Gaming als besonders bedeutsam zeigen. Konkret wird nachfolgend in die Geschichte der IB in Schlaglichtern (siehe Kapitel 2.1), in den ideologischen Nukleus des Ethnopluralismus (siehe Kapitel 2.2) sowie in die metapolitischen Ziele der Bewegung (siehe Kapitel 2.3) eingeführt. Zudem werden die besonderen Alleinstellungsmerkmale der IB im Rahmen der *Neuen Rechten* diskutiert (siehe Kapitel 2.4).

2.1 Gründung, Entwicklung und Beobachtung – Die Geschichte der IB in Schlaglichtern

Als IB werden aus Perspektive der Rechtsextremismusforschung ideologisch verbundene europäische Gruppen „völkisch und kulturrassistisch orientierter politischer Aktivist*innen, die gegen Liberalisierung und gegen Migration mobilisieren“ (Boehnke 2019, 89) und aktivistisch eine rechtsextreme Ideologie zu popularisieren versuchen, verstanden (vgl. Pleul 2018, 165f); der Begriff geht auf die Aktivist*innen selbst zurück, die sich eingedenk ihres wesentlichen ideologischen

Bezugspunktes, eines völkisch apostrophierten Identitätsbegriffs, als *Identitäre* bzw. IB bezeichnen. Ein zentrales ideologisches Konzept der insbesondere in Deutschland, Österreich, Frankreich und der Schweiz agierenden Aktivist*innen stellt ferner der Ethnopluralismus dar. Als organisatorische, aktionistische und ideologische Wurzel der IB gilt der im April 2003 in Frankreich gegründete *Bloc Identitaire*, der im Oktober 2012 international eine besondere mediale Aufmerksamkeit erreichen konnte, als rund 70 Mitglieder (vor allem der Jugendorganisation des *Bloc Identitaire*, der *Génération Identitaire*) für sechs Stunden das Dach einer im Bau befindlichen Moschee im französischen Poitiers besetzten und damit hinsichtlich des Aktionismus der IB ein mediales und inszenatorisches Drehbuch präsentierten (vgl. Bruns, Glösel und Strobl 2018, 75f; Wagner 2017, 205).

In Deutschland organisiert sich die IB ab 2012 als *Identitäre Bewegung Deutschland (IBD)* (vgl. Bruns, Glösel und Strobl 2018, 82). Die Organisation der IBD erfolgte anfänglich fast ausschließlich digital über *Facebook* und *Twitter* (vgl. Speit 2017, 163). Insofern wurde die Bewegung seitens des Verfassungsschutzes 2013 zunächst als „virtuelle Erscheinungsform des Rechtsextremismus [mit] bislang wenig Realweltbezug“ (Brücken 2013) bezeichnet. Die Einstufung als Beobachtungsobjekt erfolgte für eine spezifische IB-Gruppe erstmals im April 2014 seitens des Brandenburger *Landesamtes für Verfassungsschutz*, das die Bewegung insbesondere mit rechtsextremen Rassist*innen, verbunden über das weithin als rassistisch betrachtete Konzept des Ethnopluralismus, in Verbindung sah. Im Mai 2014 erfolgte die offizielle Eintragung des Vereins *Identitäre Bewegung Deutschland e. V.*; zeitgleich erfolgte die Gründung zahlreicher Regionalverbände und Ortsgruppen. Mittlerweile existieren in allen deutschen Bundesländern Untergruppen (vgl. Pleul 2018, 165). Die IB bzw. die jeweiligen regionalen Gruppen finanzieren sich über Mitgliedsbeiträge, Spenden und den Verkauf von Merchandise-Artikeln (wie IB-bezogene Bücher, Kleidung oder Sticker).

Ab Ende 2015 intensivierten sich die medienwirksamen Aktionen der IB in Deutschland und Österreich – so besetzten Aktivist*innen etwa 2015 in Berlin und Hamburg die Balkone der SPD-Parteizentralen, in Sachsen-Anhalt versperrten sie den Eingang eines Wahlbüros und in Wien stürmten sie ein Theaterstück zum Thema Asyl und bespritzten die Darsteller*innen mit Kunstblut. Die Aktion, die international am breitesten rezipiert wurde und daher aus Perspektive der IB als ein besonderer propagandistischer Erfolg betrachtet wird, stellt eine koordinierte Aktion von IB-Aktivist*innen aus Deutschland, Österreich, Frankreich und Italien im Jahr 2017 dar, die von den Aktivist*innen ‚Defend Europa‘ betitelt wurde. Die Aktivist*innen charterten ein Boot und versuchten nahe der libyschen Küste gegen (vermeintliche) „Schlepperschiffe“ humanitärer Nichtregierungsorganisationen vorzugehen, die – so der Vorwurf der IB – unter dem vorgetäuschten Deckmantel humanitärer Rettungsaktionen illegale Migrant*innen nach Europa transportieren würden. Die Aktion, die medial zwar nicht ohne sardonischen Spott endete – so mussten die Aktivist*innen einen Notruf wegen der Manövrierunfähigkeit ihres Bootes absetzen und Teile der von der IB angeheuerten Bootsmannschaft beantragte später Asyl in Spanien –, kann im Sinne der weitläufigen internationalen Berichterstattung durchaus als propagandistischer Erfolg für die IB bewertet werden (vgl. Lauer und Kracher 2022; Jakob 2017).

Seit 2016 wird die IB im jährlich erscheinenden Verfassungsschutzbericht des deutschen *Bundesamtes für Verfassungsschutz* thematisiert; seit 2020 wird die IB dort als „gesichert rechtsextrem“ geführt und nachrichtendienstlich überwacht, wogegen die IBD vor dem Verwaltungsgericht klagte, aber im Oktober 2022 verlor (vgl. BMI 2021). Die jeweiligen nationalen Gruppen der IB in Österreich und Frankreich werden ebenfalls von den jeweiligen Staatsschutzbehörden überwacht. Aktivist*innen der IB reagierten auf die Einstufung mit der Gründung zahlreicher Tarnorganisationen, um der

Überwachung zu entgehen (vgl. Kiess und Wetzel 2023, 11; Deutscher Bundestag 2021, 2). Im Juli 2020 wurden europaweit die offiziellen Konten der IB auf *YouTube* und *Twitter* seitens der Plattforminhaber*innen geschlossen. Die Schließung betraf auch die Konten bekannter Aktivist*innen der IB, darunter auch den *YouTube*-Kanal von Martin Sellner, der als „mediale[r] Star der deutschsprachigen Identitären-Szene“ (Rafael 2018, 131), mit ehemals über 100.000 Abonnent*innen gilt. Damit verlor die IB, nachdem die Konten der Bewegung sowie bekannter Aktivist*innen bereits im Mai 2018 von *Facebook* und *Instagram* geschlossen wurden, nahezu alle besonders breitenwirksamen Zugänge in den internationalen Sozialen Netzwerken. Allerdings existieren bis heute, wenn auch nur vereinzelt, auf allen genannten Plattformen mit der IB assoziierte Gruppen und Protestaktionen (z. B. *Rechtsklick*, *GegenUni* oder *Kvltgames*). Die Sperrung der Konten sowie die Thematisierung im Verfassungsschutzbericht wurden seitens der IB intensiv propagandistisch begleitet, indem sich die Bewegung als Opfer einer totalitären staatlichen Verfolgung zu inszenieren versuchte.

Die Bedeutung der IB für die neurechte Szene im Jahr 2023 ist, nach den skizzierten Sperrungen der Konten der Bewegung auf den besonders breitenwirksamen Sozialen Netzwerken, umstritten. Einerseits konnten IB-Aktivist*innen, die die Themenkomplexe Coronavirus und Migration/Asyl im Sinne ihrer Ideologie zu verbinden suchten, im Kontext der weitläufig im deutschsprachigen Raum erfolgten Proteste diverser politischer Akteur*innen gegen die jeweiligen Coronamaßnahmen der Bundes- und Landesregierungen temporär wieder verstärkte mediale Aufmerksamkeit erlangen; andererseits schaffte es die IB nicht, die Proteste, hinsichtlich derer sie nur als eine Gruppe unter vielen auftreten konnte, für sich zu vereinnahmen resp. sich diesbezüglich als besonders einflussreicher Akteur zu inszenieren (vgl. Lauer und Kracher 2022). Das *Bundesamt für Verfassungsschutz* geht in dem zuletzt erschienenen Verfassungsschutzbericht für das Jahr 2022 von 500 aktiven Aktivist*innen in Deutschland aus; zu Hochzeiten der Bewegung um 2018 wurden etwa 800 Aktivist*innen seitens des Verfassungsschutzes erkannt. Allerdings wird der IB in dem aktuellen Verfassungsschutzbericht, abseits einiger weniger Protestaktionen gegen die im Kontext des Russisch-Ukrainischen-Krieges erfolgte Sanktions- und Energiepolitik der Bundesregierung, die nur in den Regionalmedien thematisiert wurden, nur ein marginaler öffentlicher Einfluss sowie mangelnde diskursbestimmende Botschaften bescheinigt (vgl. BMI 2023, 73; Schwarz 2020, 35). Ergebnisse einer aktuellen Studie zur Vernetzung und Entwicklung in der rechten *Telegram*-Szene in Sachsen deuten eher auf einen regionalen Einfluss der IB sowie eine Intensivierung der bereits seit der Gründungsphase existierenden Bestrebungen hin, die Vernetzung mit anderen rechtsextremen Gruppen zu fördern (vgl. Kiess und Wetzel 2023); die strategische Hegemonie und Vorbildfunktion, die der IB lange hinsichtlich der neurechten Szene zugeschrieben wurde, zeigt sich allerdings zumindest eingeschränkt, wenn nicht gar weitgehend eingebüßt (vgl. Lauer und Kracher 2022).

2.2 Der ideologische Nukleus der IB: Ethnopluralismus

Um das propagandistische Vorgehen resp. die propagandistischen Ziele der IB zu verstehen, ist insbesondere eine Analyse der Ideologie der Gruppe essentiell.² Trotz der Heterogenität nationaler und insbesondere internationaler IB-Gruppen, die teilweise unterschiedliche Werte und Ziele verfolgen, besteht ein breiter Konsens darüber, dass ein grundlegender ideologischer Nukleus

² *Ideologie*, als Begriff äußerst umstritten und unterschiedlich definiert, wird hier rein deskriptiv im Sinne Shils (1968) als Sammelbegriff für Weltanschauungen verstanden, „die umfassende Gesellschaftsbedeutungen propagandieren, mit einem imperativen Gestaltungsanspruch auftreten, demzufolge eine Programmatik für politisches Handeln proklamieren und die sich in Form von [...] Organisationen institutionalisieren“ (Klingemann und Welzel 2002, 201).

existiert. Dieser erweist sich in Bezug auf die Ziele, Strategien und Merkmale der Bewegung als besonders implikationsreich (vgl. Bruns, Glösel und Strobl 2018, 218). So steht im Zentrum der Ideologie der IB – nach Rippl und Seipel (2022, 16f.) stellt dies gar ein wesentliches Denkgebäude dar, das allen Gruppen der *Neuen Rechten* gemein ist – das Konzept des Ethnopluralismus (eine Wortschöpfung aus ‚ethno‘, vom griechischen Wort ‚ethnos‘ für Volk und ‚Pluralismus‘, abgeleitet vom lateinischen Wort ‚pluralis‘ für Mehrzahl). Dieser gilt als „modernisierte Form des Rassismus“ (Heider 2022, 270), der die Individuen einer Gesellschaft als normativ zugehörigen Teil eines homogen verstandenen Volkes sowie einer ebenso homogen wie statisch verstandenen Kultur definiert (vgl. Bruns, Glösel und Strobl 2018). Im Spiegel dieses normativen Verständnisses von nationaler resp. ethnokultureller Identität ist auch die selbstgewählte Titulierung der IB (resp. das Prädikat ‚identitär‘) abzuleiten, die das Ziel der IB, „den Erhalt und Schutz der [nationalen] Identität“ (Eckes 2016, 100), akzentuieren soll (vgl. Hafenecker 2014, 2).

Konkret werden in der Vorstellung des Ethnopluralismus die angestammten Individuen einer Nation, die sich durch das „gleiche Streben, die gleichen Ziele und Vorstellungen“ (Bruns, Glösel und Strobl 2018, 228) auszeichnen würden, über ihr natürlich zugeordnetes Kollektiv, der kulturell-konnotierten Ethnie, definiert und determiniert; diesbezüglich lässt sich konzeptionell an das Staatsverständnis resp. den für die Politikwissenschaft weiterhin weithin relevanten Volksbegriff von Carl Schmitt anknüpfen. Zentrale Annahme im Ethnopluralismus ist, dass die jeweiligen Ethnien ausschließlich auf dem Gebiet ihrer Herkunft (als ‚Abstammungsgemeinschaft‘) prosperieren können: „Dabei gehen sie von der Annahme einer direkten, ununterbrochenen Abstammungslinie von den Indogermanen aus, die als historisches Volk, als Träger eines Systems der gesellschaftlichen Organisation und als Übermittler kultureller Werte und Mythen gelten, die ‚das jüngste Gedächtnis‘ der europäischen Zivilisation bilden“ (Camus 2017, 234). Eine Vermengung dieser Ethnien – insbesondere in Europa – gilt für die IB/in der neurechten Szene insofern als „pathogenes Projekt, das Kriminalität hervorbringt, einen Orientierungsverlust bewirkt und letzten Endes auch die Möglichkeit eines ‚ethnischen Krieges‘ auf europäischem Boden zwischen ‚einheimischen Europäern‘ und ‚allogenen‘ afrikanischen Maghrebiniern beziehungsweise Muslimen beinhaltet“ (Camus 2017, 236). Im Sinne des Ethnopluralismus werden Nationalvorstellungen insofern nicht mehr offen rassistisch begründet, sondern kulturalistisch, obgleich die „Begriffe ‚Kultur‘ sowie ‚Ethnie‘ [...] dabei nichts anderes [meinen] als die frühere biologische Kategorie ‚Rasse‘“ (Bruns, Glösel und Strobl 2018, 219).

Der Ethnopluralismus umfasst ferner die Annahme, dass die ‚verschiedenen‘ Ethnien friedlich koexistieren könnten, wenn diese geographisch und kulturell separiert leben und wirken würden, diese Koexistenz würde allerdings bewusst seitens sinisterer Eliten sabotiert werden; so würden die Ethnien eingedenk der von politischen, ökonomischen und kulturellen/medialen Eliten verantworteten Propaganda gezielt gegeneinander ausgespielt: „Diese Eliten werden beschuldigt, wider die kulturelle Identität ihrer Völker zu handeln, indem Liberalisierungen auf dem Feld der kultur-, bevölkerungs- oder bildungspolitischen und auch ökonomischen Programmatiken (bspw. Minderheitenschutz, Einwanderungspolitik, Globalisierung, Antidiskriminierung, und Pluralismus) fahrlässig, krankhaft und/oder böswillig zum Schaden der Völker umgesetzt würden“ (Boehnke 2019, 89). Sinistres Ziel der ‚illegitimen‘ Eliten – hier lässt sich auf das Demokratieverständnis von Carl Schmitt verweisen – sei es, durch die Homogenisierung der ‚Völker‘ eine gleichförmige Masse an Konsument*innen zu kreieren, die sich politisch direkt kontrollieren und ökonomisch langfristig ausbeuten lässt (vgl. BMI 2023, 74). Eingedenk der Prämissen des Ethnopluralismus adressiert die IB in der gesamten politischen Kommunikation – insbesondere im Rahmen der digitalen Propaganda – vornehmlich die Diskursfelder

der Migrations- und Bevölkerungspolitik und befürwortet ferner eine nationalistische Wirtschafts- und Sozialpolitik (vgl. Grawan 2021, 302).

2.3 Die IB als Gruppe der *Neuen Rechten*: Metapolitik und Kulturrevolution

„Das Ziel: Die Kulturrevolution von rechts“ (Bruns, Glösel und Strobl 2018, 244).

In der Rechtsextremismusforschung ist der Begriff *Neue Rechte* resp. sind die diesbezüglichen Demarkationslinien im Lichte der unterschiedlichen rechtsextremen Gruppen umstritten (vgl. Schedler 2019, 19; Pleul 2018, 165). Dennoch wird der Begriff, der spätestens Anfang der 1970er Jahre zunächst als Selbstbeschreibung aufkam, weitläufig als Sammelbegriff diverser (mitunter sehr heterogener) rechtsextremer Gruppen verwendet, die sich von der sogenannten *Alten Rechten* abzugrenzen versuchen (vgl. Rippl und Seipel 2022, 30; Gessenharter 2017, 44). Als *Alte Rechte* werden Rechtsextreme mit unmittelbarem Bezug zum deutschen Nationalsozialismus – in Deutschland insbesondere verkörpert durch die *Nationaldemokratische Partei Deutschlands (NPD)* – verstanden.

Wesentliche theoretische Bezugspunkte der *Neuen Rechten* (und ferner der IB) stellen einerseits die französische *Nouvelle Droite*-Bewegung (ND) um Alain de Benoist (und den Thinktank *Groupement de recherche et d'études pour la civilisation européenne*) dar, die ab Mitte der 1960er Jahre „sich angesichts der politischen Marginalisierung rechtsextremer Positionen im Frankreich der Nachkriegszeit um eine grundlegende Erneuerung der ‚Rechten‘ bemühte“ und für die skizzierten Vorbildorganisationen der IB, den *Bloc Identitaire*, als besonders einflussreich gilt (vgl. Bergem 2019, 260; Pittl 2018, 404; Hafener 2014, 3); zum anderen stellen auch die ab den 1950er Jahren erfolgten theoretischen Rückbezüge deutscher Rechtsintellektueller auf antidemokratische Denker*innen der Weimarer Zeit einen wesentlichen Einfluss für die deutsche *Neue Rechte* dar: „Das Ziel [war] es, diese Denktraditionen vom Schatten der NS-Zeit zu befreien und wieder gesellschaftsfähig zu machen“ (Rippl und Seipel 2022, 31) sowie als Scharnier zwischen dem Rechtsextremismus und Konservatismus (sowie zwischen verschiedenen Milieus der neurechten Szene) zu fungieren (vgl. Bergem 2019, 262; Gessenharter 2017, 45).

Im Sinne der Bestrebung, rechtes bzw. rechtsextremes Denken wieder salonfähig zu gestalten, ist auch die in der *Neuen Rechten* weit verbreitete und besonders bei der IB vorzufindende explizite Abgrenzung zu der *Alten Rechten* zu verstehen. So „distanziert sich [die IB] demonstrativ und wiederholt von ‚chauvinistischem Nationalsozialismus‘, ‚fanatischem Antisemitismus‘, ‚biologischem Rassenwahn‘ und ‚Rassismus‘“ (Hafener 2014, 3); zugleich bekennt sich die IB explizit und mantraartig zu ‚Demokratie‘, ‚der freiheitlich-demokratischen Grundordnung‘, ‚dem Deutschen Grundgesetz‘, ‚Rechtsstaatlichkeit‘ und ‚Gewaltlosigkeit‘. Einerseits soll die Abgrenzung eine breitere gesellschaftliche Anschlussfähigkeit in „national-konservative[n] bürgerliche[n] Milieus“ (Fücks 2020, 11) begünstigen; andererseits ist naheliegend, dass die Abgrenzung – dies allerdings im Sinne der weitläufigen internationalen Beobachtung erfolglos – der Prävention der nachrichtendienstlichen Überwachung dienen sollte. Zudem ermöglicht die Distanzierung zur „muffige[n] alte[n] NS-Zeit“ (Köpke und Sternberg 2016) die Adressierung jüngerer Zielgruppen, die mit dem Denken des Nationalsozialismus nicht in Verbindung gebracht werden möchten. Ferner lässt sich diese legalistische Inszenierung auch als Teil einer Strategie der bewussten Verharmlosung verstehen, die seitens der IB weitläufig Anwendung findet.

Ein zentrales strategisches Denkgebäude der *Neuen Rechten* stellt die *Metapolitik* dar. Das Konzept geht ebenfalls auf den französischen Theoretiker de Benoist zurück, „der in seinen Überlegungen versuchte, die Theorie der kulturellen Hegemonie des marxistischen Philosophen Antonio Gramsci für

eine ‚Kulturrevolution von rechts‘ zu adaptieren“ (Goetz 2019, 102). Gramscis Theorie, die er während seiner aufgrund der Mitgründung der *Kommunistischen Partei* Italiens erfolgten Inhaftierung entwickelte, sollte linke Bewegungen dabei unterstützen, „unter den Bedingungen einer gefestigten bürgerlichen Herrschaft jenes Maß an Zustimmung der breiten Massen zu gewinnen, die es ihr schließlich ermöglichen würde, die Führung der Geschicke des Staates zu übernehmen“ (Wagner 2017, 63). Als diesbezüglichen Schlüssel erkannte Gramsci (und ferner de Benoist), dass es der Veränderung der gesellschaftlichen Grundüberzeugungen bedarf, um durch die Diskursverschiebungen das Denken breiter Bevölkerungsteile und erst dann das politische Handeln im Sinne der eigenen Ideologie zu verändern; insofern ist es offen erklärtes Ziel der *Neuen Rechten*, den sogenannten *vorpolitischen*, zivilgesellschaftlichen Raum zu beeinflussen. Im Verständnis von Metapolitik lässt sich dieser definitorisch als alle Bereiche des öffentlichen Lebens abseits der Parteipolitik, insbesondere aber als Zugang zu den Massenmedien, fassen: „z. B. Gewerkschaften und Vereine (beispielsweise Heimatvereine, Umweltschutzvereine und Sportvereine), Talkshows, rechte Lifestylemagazine und eigene Modemarken, kirchliche Kontexte zum Thema ‚Lebensschutz‘, Elternabende zum Thema Sexualerziehung, YouTube-Nachrichtenkanäle wie CompactTV, PI-News, Junge Freiheit Verlag oder Nachdenkseiten, rechte Rap-Musik in den Kinderzimmern, Schülerzeitungen oder eine Nothilfe nur für Deutsche“ (Rippl und Seipel 2022, 32).

2.4 Alleinstellungsmerkmale und Besonderheiten der IB

In Perspektive der mitunter sehr heterogenen *Neuen Rechten* sticht die IB (nach Bruns, Glösel und Strobl 2018) insbesondere durch vier interdependente Alleinstellungsmerkmale hervor: *Jugendlichkeit*, *Corporate Identity*, *Aktionismus* und *Popkultur*. Hinsichtlich dieser Alleinstellungsmerkmale und Besonderheiten, die sich für die weitere Analyse der propagandistischen Potenziale von Computerspielen für die IB am Beispiel von HDR implikationsreich zeigen, gilt es, folgendes besonders herauszustellen:

Jugendlichkeit: Obgleich die Mitgliederzahlen und die verbliebenen Mobilisierungsmöglichkeiten der nationalen wie lokalen IB-Gruppe(n) nach der Sperrung der IB auf den international besonders populären Sozialen Netzwerken kontrovers diskutiert werden, existiert ein Konsens, dass die IB ihre Anhängerschaft (über lange Zeit) vornehmlich aus dem Schüler*innen-, Auszubildenden- und Studierendenumfeld rekrutiert(e) resp. Zu rekrutieren versucht (vgl. Heider 2022, 269; Hafenegger 2014, 4); hier zeigt sich ein strategisches Kalkül: So wird in der politischen Sozialisationsforschung der Lebensphase ‚Jugend‘ hinsichtlich der Herausbildung politischer Orientierungen ein besonderer Stellenwert zugeschrieben (vgl. Glaser und Greuel 2013, 3; Rippl und Seipel 2012, 5f.). So wurden (bzw. werden, wo noch möglich) auf den offiziellen sowie mit der IB assoziierten Kanälen in den Sozialen Netzwerken sowie der gesamten Außendarstellung insbesondere junge Menschen als aktiver Teil der Bewegung inszeniert und adressiert; dies impliziert allerdings keineswegs, dass die IB sich ausschließlich durch junge IB-Aktivist*innen auszeichnet, d. h. obgleich insbesondere eine junge Zielgruppe adressiert werden soll(te), finden sich auch zahlreiche IB-Aktivist*innen, die nicht mehr als Jugendliche und junge Erwachsene zu kategorisieren sind.

Dabei bedient sich die IB ferner eines stark hierarchisch inszenierten Personenkultes, sodass einzelne bekannte (junge) Gallionsfiguren der Bewegung besonders ins Zentrum der Außendarstellung gestellt werden. So werden auf den einschlägigen Websites und den (verbliebenen) Auftritten der IB in den Sozialen Netzwerken politische Inhalte insbesondere über (junge) Aktivist*innen vermittelt, d. h. es werden die Aktivist*innen ästhetisch inszeniert und fotografisch sowie modisch adrett in Szene gesetzt, mit ihren Klarnamen/Vornamen, Hobbys und Funktionen innerhalb der Organisation

vorgestellt und mit ihren persönlichen Profilen in den Sozialen Netzwerken verlinkt; zudem stellen die Aktivist*innen jeweils pointiert, persönlich und in einfachen Worten die (meta-)politischen Themen vor: „Denn wer keine Theorietexte über [den] ‚Großen Austausch‘ lesen möchte, der schaut vielleicht YouTube-Videos an, in denen ‚unsere Aktivisten‘ die identitäre Weltsicht locker erklären, liked ihre Bilder auf Instagram oder liest über ihre Aktionen auf Facebook“ (Rafael 2018, 130).³

Corporate Identity: Hinsichtlich der Relevanz einer erkennbaren Corporate Identity – hier verstanden als ein konzise gestaltetes und intentionell nach außen getragenes Erscheinungsbild – orientiert sich die IB an dem medienwirksamen Auftreten des *Bloc Identitaire/Génération Identitaire* (vgl. Wagner 2017, 205); dieser etablierte ein symbolbeladenes und wiedererkennbares Auftreten bei der Besetzung der im Bau befindlichen Moschee, als die Aktivist*innen des *Bloc Identitaire/Génération Identitaire* einheitlich gekleidet, ein Banner mit der symbolträchtigen Jahreszahl 732 und dem Lambda-Symbol, einem gelben Winkel auf schwarzem Grund in einem gelben Kreis als Symbol für den 11. Buchstaben des griechischen Alphabets (resp. dem Symbol der Krieger des alten Sparta), präsentierten und damit eine bildgewaltige Inszenierung aufführten.⁴ Diese Art der Ästhetisierung, einschließlich des symbolbeladenen Aktionismus und der diesbezüglichen weitläufigen Dokumentation der Aktionen über die Sozialen Netzwerke, ist auch für die IB prägend (gewesen).⁵ Der erkennbare Vorteil des einheitlichen ästhetischen sowie aktionistischen Auftretens der Aktivist*innen der IB liegt einerseits in dem dadurch beförderten hohen Wiedererkennungswert der Gruppe sowie andererseits, eingedenk der in absoluten Zahlen überschaubaren Aktivist*innengruppe, dadurch ermöglichten Präsentation als mitgliederstarke Bewegung.⁶

³ Exemplarisch sei diesbezüglich auf den sächsischen Aktivisten Alex „Malenki“ Klein verwiesen. Malenki, der durch zahlreiche Kommentare zum politischen Zeitgeschehen aus Sicht der IB – Themen wie ‚Islamisierung im Kika,‘ ‚Multikulti-Gewalt in Cottbus‘ und ‚Genderwahn‘ – auffällt, gilt neben Martin Sellner ebenfalls als „szeneinterner Star“ (Rafael 2018, 130) der IB und inszeniert(e) sich besonders nahbar und persönlich.

⁴ Die auf dem Banner präsentierte Jahreszahl sowie der Ort der Aktion wurden bewusst und symbolträchtig gewählt, um an folgende historische Legende zu erinnern: „Im Oktober des Jahres 732 besiegte ein fränkisches Heer unter dem Befehl von Karl Martell in der Schlacht von Tours und Poitiers ein von Abd ar-Rahman angeführtes Araber- und Maurenheer und stoppte damit die militärische Expansion der arabisch-islamischen Kultur auf europäischem Boden“ (Wagner 2017, 206); historisch belegt ist allerdings, dass die Araber in einigen Gebieten des heutigen Südfrankreichs noch weitere Generationen verblieben (vgl. Ebd., 206f).

⁵ Das Lambda-Symbol, das international zum Erkennungszeichen der *Identitären* avancierte, wurde insbesondere durch die Graphic Novel *300* resp. die gleichnamige Hollywoodverfilmung des Regisseurs Zack Snyder aus dem Jahr 2006 bekannt (vgl. Hafener 2014, 2). In der Graphic Novel/dem Spielfilm wird der heroische und opferbereite Kampf einer Einheit von 300 Lakedaimoniern, besser bekannt als Spartaner, bildgewaltig inszeniert, die als letzte Verteidigungslinie gegen die quantitativ weit überlegenen ‚persischen Horden‘ den Heldentod sterben, um die Familien in der durch Freiheit und Wohlstand geprägten Heimat zu schützen (vgl. Speit 2018, 19); bemerkenswert ist in der Graphic Novel/im Spielfilm, dass sich die 300 Spartaner nur der Übermacht stellen müssen, da die seitens des wesentlichen Antagonisten, dem persischen König Xerxes, korrumpierten Eliten Spartas den Einsatz des regulären Heeres verhindern und insofern nur die 300 Lakedaimonier, unter strikt hierarchischer Führung von König Leonidas, die Auslöschung und Versklavung abwenden können (vgl. Boehnke 2019, 89; Bruns, Glösel und Strobl 2018). Allerdings gilt zu betonen, dass die visuelle Dominanz des Lambda-Symbols in den vergangenen Jahren hinsichtlich der ästhetischen Inszenierung der IB etwas in den Hintergrund gerückt wurde.

⁶ An dieser Stelle ist einschränkend anzumerken, dass sich hinsichtlich des Corporate Designs seit Anfang 2022 sukzessive Veränderungen zeigen resp. (nach Lauer und Kracher 2022) ein „Relaunch“ der IB zu erkennen ist: „Passend zur Pandemie zeigen die Aktivist:innen mittlerweile nicht mehr Gesicht, sondern tragen Schlauchschal, oft mit Aufdruck. Dazu meist weinrote Jacken und einfarbige Basecaps.“ Es gilt zu vermuten, dass dieser Relaunch, der mitunter auch die Neubenennung von ehemaligen IB-Gruppen umfasst, mit den einschlägigen Skandalen der IB in Zusammenhang steht, die dazu führten, dass Götz Kubitschek, der als wichtiger Stratege und Förderer der IB gilt, sich wie folgt zur IB äußerte: „Zum einen ist dieser wirklich gute Ansatz einer patriotischen, nicht-extremen und sehr kreativen Jugendbewegung nun bis zur Unberührbarkeit kontaminiert. Das bedeutet:

Ebenso, und damit keineswegs im Widerspruch zum (über lange Zeit sehr) homogenen Auftreten der IB-Aktivist*innen stehend, versuchen die Aktivist*innen im Alltag eher unauffällig aufzutreten: „Identitäre inszenieren sich im Alltag so, dass sie bspw. im studentischen oder kreativen, großstädtischen Milieu erst auf den zweiten Blick auffallen oder überhaupt nur für geübte Beobachter und Zuhörer erkennbar sind. Man kleidet sich modisch und sportlich, man vermeidet materialistisches Auftreten im Alltag und setzt zugleich auf die subkulturell inspirierende Ästhetisierung der eigenen politischen Botschaft – zur Abgrenzung gegen den äußeren Rest der politischen Welt und zur sichtbaren identitären Gemeinschaftsbildung nach innen“ (Boehnke 2019, 90); auch hier lässt sich auf das Strategem der gezielten Selbstverharmlosung rekurren.

Zur Außendarstellung der IB bzw. als Element der Corporate Identity zählt auch die „gezielte, selbstbewusste Darstellung der Gruppen und ihrer Akteure als intellektuelle Elite“ (Batzer 2019, 115); dies zeigt sich u. a. in der stetigen Referenzierung neurechter Theoretiker*innen: „Statt platte Parolen oder deutschtümeln Burschenschaftler-Sprüche von sich zu geben, inszenierten sie sich intellektuell, umhüllten sich mit Zitaten von Oswald Spengler und Carl Schmitt“ (Bruns, Glösel und Strobl 2018, 15) – diese (proklamierte) Intellektualität zeigt sich ferner auf den Merchandise-Artikeln der IB: „Sticker mit dem Lambda-Symbol auf Handyhüllen, Wallpapers am Laptop oder auch T-Shirts mit dem Porträt von Ernst Jünger, dem mittels Photoshop-Filter ein hippestes Outfit verpasst wurde“ (Bruns, Glösel und Strobl 2016, 15).

Aktionismus: Der Modus des Aktionismus – mitunter als „rechtsextreme Kommunikationsguerilla“ (Hentges, Kökgiran und Nottbohm 2014, 11) beschrieben –, für den die IB ab 2015 europaweit bekannt wurde, geht ebenfalls auf die Besetzung des Moscheedachs durch den *Bloc Identitaire* zurück: „Mit dieser unter Identitären als Startschuss für eine neue Bewegung gefeierten Aktion konnte zum einen auf der ideologischen Ebene die islamfeindliche Haltung der Identitären in Szene gesetzt werden, zum anderen konnte auf der performativen Ebene ein bislang der politischen Linken zugeschriebener aktivistischer Habitus mit rechtsextremen Inhalten verknüpft werden“ (Bergem 2019, 261; vgl. Bruns, Glösel und Strobl 2018, 68). So greift die IB insbesondere politische Themen aktivistisch auf, die breitenwirksam besondere Emotionalisierungs- und insofern Mobilisierungsmöglichkeiten offerieren und verbindet dies mit „möglichst einfache[n] Parolen und Bilder[n], um den Menschen, die (noch) kein Teil der Bewegung sind, einen Bezug zu den Identitären zu bieten“ (Batzer 2019, 119).

Dabei erfolgt die Inszenierung der Aktionen stets in ähnlicher Form: In dem Bestreben, medienwirksame Bilder zu generieren, die insbesondere in den Sozialen Netzwerken virale Verbreitung finden sollen, werden die Aktivist*innen während der Aktionen weitläufig mit professionellen Videos und Fotografien dokumentarisch begleitet und in jugendaffiner resp. typischer *YouTube*-Ästhetik (kurze Videos, mitunter in dem bei Jugendlichen von Influencer*innen bekannten V-Log-Format, schnelle Schnitte, wiedererkennbare Intros und Outros, aufpeitschende musikalische Untermalung etc.) inszeniert (vgl. Hornuff 2019). Dabei wird intendiert, eine möglichst breite mediale Berichterstattung in den Medien zu provozieren, die dann wiederum flankiert wird von der eigenen Dokumentation der Aktionen auf den Websites und Auftritten in den Sozialen Netzwerken.

Es wird nichts Großes mehr daraus.“ (Kubitschek nach Rafael 2019). Besonders weitläufige und öffentlichkeitwirksame Kritik an der IB resp. Martin Sellner als Gallionsfigur der IB in Österreich ergab sich, als bekannt wurde, dass der rechtsextremistische Terrorist von Christchurch (2019) vor dem Anschlag in Kontakt mit Sellner stand und diesem eine Spende über 5.000 Euro hatte zukommen lassen (Thorwarth 2020). U. a. im Spiegel dieses Skandals erfolgte 2021 als politische Reaktion seitens der österreichischen Regierung das für die IB und das Corporate Design der IB Österreich implikationsreiche Verbot der Zurschaustellung der Symbole der Gruppe, darunter auch das für die gesamte IB besonders prägende Lambda-Zeichen (Sulzbacher 2021).

Popkultur: Im Sinne der Adressierung insbesondere junger Menschen als besonders popaffine Zielgruppe – hier verstanden als Phänomen der (kommerziellen) Massenkultur zugewandt –, ergibt sich die Logik der ausgedehnten Einbindung und Referenzierung von zahlreichen Phänomenen der (digitalen) Popkultur durch die IB, die insbesondere in den Sozialen Netzwerken aufgegriffen werden. Dabei ist die IB besonders versiert darin, die Logiken und Besonderheiten der diversen Sozialen Netzwerke und digitalen Plattformen zielgruppengerecht zu instrumentalisieren. *YouTube* wurde etwa zur dokumentarischen Inszenierung der Aktionen verwendet, auf Twitter wurden öffentliche Diskurse im Sinne der metapolitischen Zielsetzung gezielt unterwandert, auf Instagram wurden die Szenegrößen durch Reels zu ihrem Privatleben nahbar und empathisch gezeichnet usw. Nach der Sperrung der IB in den besonders reichweitenstarken Sozialen Netzwerken erfolgte die Organisation und Propaganda auf kleineren resp. weniger moderierten Plattformen; so wurden etwa gezielt Foren von bei Computerspieler*innen beliebten Plattformen (etwa *Steam* oder *Discord*) unterwandert sowie geschlossene und insofern weniger von Sperrungen betroffene Soziale Netzwerke und Kommunikationstools (wie *Telegram*) propagandistisch und/oder zur Organisation der IB verwendet (vgl. Prinz und Hoang 2020, 120).

Ein von der IB besonders intensiv genutztes Phänomen der Popkultur (in den Sozialen Netzwerken) stellt die (mitunter selbstironische) Verwendung von humoristischen *Memes*, „also kleine Filmsequenzen oder Fotos, die mit witzigen kurzen Texten versehen werden, so wie sie Jugendliche auch aus anderen Zusammenhängen kennen“ (Rafael 2018, 127), dar. So finden sich zahlreiche Memes, die die Aktivist*innen der IB als heldenhafte Spartaner karikieren oder als verfolgte Widerstandskämpfer*innen darstellen, bzw. Memes, die zumeist ohne humoristische Dekonstruktion, einschlägige Verschwörungsnarrative, (meta-)politische Überzeugungen sowie menschenverachtende Positionen der IB explizieren: „[V]ermittelt werden auf diese Weise [u.a.] unterschwellig Islamfeindlichkeit und Verschwörungstheorien, die Abwertung Fremder, Rassismus und Hass“ (Ebd.).

3. *Heimat Defender: Rebellion* – Eine kritische Näherung

Um eine möglichst strukturierte Näherung an HDR zu ermöglichen, ist es sinnvoll, das Computerspiel hinsichtlich der Merkmale, die sich für die Beantwortung der den Beitrag leitenden Fragestellung als besonders relevant zeigen, zur weiteren Betrachtung aufzuarbeiten. Insofern werden nachfolgend zunächst der Entwickler und der Publisher, als mit der IB assoziierte sowie der gesamten neurechten Szene vernetzte Akteure, vorgestellt (siehe Kapitel 3.1). Anschließend werden chronologisch die wichtigsten Schritte der Entwicklung und Veröffentlichung von HDR, einschließlich der Werbekampagne, der Sperrung auf *Steam* sowie der Indizierung, erläutert (siehe Kapitel 3.2). Dem folgt die Diskussion der hinsichtlich der Ideologie von HDR besonders erkenntnisfördernden computerspielspezifischen Bestandteile, d. h. insbesondere das narrative Setting, die Antagonist*innen und virtuellen Spielfiguren (siehe Kapitel 3.3). Ferner soll auch das Gameplay und die Ästhetik des Computerspiels Betrachtung finden, die bewusst genretypisch und leicht zugänglich gestaltet wurden (siehe Kapitel 3.4).

3.1 Entwickler und Publisher: *Kvltgames* und *Ein Prozent e. V.*

HDR wurde als erstes Computerspiel von dem in Österreich ansässigen Entwickler *Kvltgames* in Zusammenarbeit mit dem Verein *Ein Prozent e. V.* entwickelt.⁷

Kvltgames bestand zum Entwicklungszeitpunkt nach eigenen Angaben personell aus einem Hauptentwickler, Roland Moritz (während der Entwicklung zeitgleich Leiter der IB in Oberösterreich), und drei weiteren an der Entwicklung beteiligten, aber nicht namentlich bekannten, Programmierer*innen sowie weiteren kreativen Freelancer*innen. Für Dialoge und Spielhandlung zeigte sich nach Angaben des Entwicklers der rechte Autor Volker Zierke verantwortlich. *Kvltgames* sind Teil der *Kvltgang*, einem Künstler*innen- und Medienkollektiv der IB, in dem sich insbesondere Designer*innen und Musiker*innen organisieren, um rechte und rechtsextreme Bewegungen in ganz Europa kreativ zu unterstützen (vgl. Richters 2020).⁸ Nach Angaben des Entwicklungsteams wurden für die Entwicklung von HDR 15 Monate benötigt.

Ein Prozent e. V. verantwortete nach eigenen Aussagen die Finanzierung des Projekts und trat ferner als Publisher des Computerspiels auf, zeigte sich also insbesondere verantwortlich für den Vertrieb und das Marketing. *Ein Prozent e. V.* steht im laut Eigenbeschreibung der IB nahe und wird seitens des Verfassungsschutzes seit März 2023 als „gesichert rechtsextrem“ (BMI 2023, 9) geführt. Der Name – ‚Ein Prozent‘ – lässt sich auf die weitläufig in der politischen Kommunikation des Vereins proklamierte These zurückführen, dass die Unterstützung eines Prozents der deutschen Bevölkerung ausreichen würde, um die von der IB „gesetzten Ziele – eine ‚patriotische Wende‘ – zu erreichen“ (BSI 2021, 82). Gegründet wurde *Ein Prozent e. V.* 2015 (zunächst als *Ein Prozent für unser Land*) von Szenegrößen der IB/*Neuen Rechten*, darunter der rechte Autor und Verleger Philip Stein, der Gründer und Chefredakteur des rechten Monatsmagazins *Compact*, Jürgen Elsässer, und der Mitbegründer der ebenfalls als gesichert rechtsextrem geführten Denkfabrik *Institut für Staatspolitik*, Götz Kubitschek, der zudem als Geschäftsführer dem in der neurechten Szene besonders einflussreichen *Antaios*-Verlag vorsteht und die Zeitschrift *Sezession* verantwortet. *Ein Prozent e. V.*, der sich auf der Website ferner als „Deutschlands größtes patriotisches Bürgernetzwerk“ portraitiert, tritt nach Einschätzung des Verfassungsschutzes als eigenständiger Akteur mit ähnlichen metapolitischen Zielen wie die IB sowie als in finanzieller und organisatorischer Hinsicht vernetzender Akteur der neurechten Szene auf.

⁷ Bei HDR handelt es sich zwar um das erste von dem Entwickler *Kvltgames* veröffentlichte Computerspiel, allerdings existieren weitere Computerspiele, an denen der Entwickler unmittelbar oder organisatorisch beteiligt ist (vgl. Huberts 2021, 55). So organisiert Roland Moritz regelmäßig sogenannte *Heimat Jams*, in denen andere Spieleentwickler*innen in dem Format eines *Game Jams* – „an event in which game developers get together, develop a game, and release it in an extremely short period“ (Shin et al. 2020, 2) – zusammenkommen und in wenigen Stunden/Tagen „patriotische Computerspiele“ programmieren (vgl. *Kvltgames* 2022). Diese Computerspiele entsprechen ebenfalls, wie HDR, erkennbar der Ideologie der IB; das Computerspiel *Communist Nightmare*, das auf einem solchen Heimat Jam entstanden ist, wird wie folgt beworben: „Sei der Albtraum jedes Kommunisten und setze dich zusammen mit der Großindustrie zur Wehr!“ (*Kvltgames* 2022). Eingedenk der geringen szeneeinternen Relevanz und Verbreitung sind diese sehr kurzen und hastig programmierten Computerspiele aber analytisch in diesem Beitrag zu vernachlässigen.

⁸ Nicht unmittelbar an der Entwicklung beteiligt, allerdings auf der Website mehrfach dezidiert in den Kontext der Entwicklung gesetzt, ist Martin Sellner, der nicht nur sehr aktiv als Testimonial für HDR auftrat, sondern auch als äußerst gut vernetzt mit der *Kvltgang* resp. *Kvltgames* gilt. Auch der AfD-Politiker Björn Höcke, obgleich ein Beschluss der AfD vorliegt, der eine Zusammenarbeit mit der IB untersagt, ließ sich mit Merchandiseartikeln von *Kvltgames* fotografieren und wirbt auf der Website der Entwickler für HDR (vgl. Speit 2017, 14) – so lässt sich Höcke mit den Worten abbilden: „Heimat hat mächtige äußere und innere Gegner. Deswegen müssen wir Heimatverteidiger wachsam bleiben und wir müssen trainieren. Ich tue das mit Heimat Defender“ (Prinz & Franz 2022).

Auf der Website von *Kvltgames* (und *Ein Prozent e. V.*) wird demonstrativ mit den Rechtsextremismuskokettieren; so heißt es beispielsweise zum Selbstverständnis des Entwicklers: „KVLTGAMES ist nach Maßstäben der Mainstreammedien selbstverständlich eine rechtsradikale Spieleschmiede, welche sich auf die Erstellung und den Vertrieb von Computerspielen mit politisch inkorrektem Inhalt spezialisiert hat“ (*Kvltgames* 2021).

3.2 Werbekampagne, Veröffentlichung und Indizierung

HDR wurde ab dem 15. September 2020, nach einer kurzen, aber mindestens szeneeintern stark rezipierten Werbekampagne, kostenlos über die Website des Entwicklers zum Download angeboten. Das Computerspiel ist für die Betriebssysteme *Microsoft Windows*, *Apple MacOS* und (als Betaversion) *Linux* verfügbar, d. h. alle relevanten Betriebssysteme stationärer und mobiler Computer. HDR wurde mit Hilfe der gerade bei kleineren und unabhängig arbeitenden Entwicklerstudios beliebten Spiel-Engine *Unity* programmiert, die die Entwicklung von Computerspielen mit geringen Hardwareanforderungen ermöglicht. Eingedenk der niedrigen Hardwarevoraussetzungen von HDR, die auch in der minimalistischen und damit wenig rechenintensiven Grafik begründet liegen, ist das Computerspiel auf allen aktuellen und älteren Computern spielbar und insofern, rein technisch, ohne größere Hürden für viele Computerspieler*innen zugänglich.

Begleitet wurde die Veröffentlichung von einem kurzen Ankündigungstrailer Anfang September 2020 (siehe Ausschnitt Abb. 1), der über die *YouTube*-Seite von *Kvltgames* sowie zahlreiche weitere Videoplattformen veröffentlicht wurde und HDR in der Beschreibung als ‚erstes patriotisches Computerspiel‘ ankündigte. Der rasch nach Veröffentlichung des Trailers entstandene (internationale) Sturm der Entrüstung seitens der Computerspielfachpresse, aber auch überregionaler vor



Abb. 1: Ausschnitt Ankündigungstrailer - Gameplay mit Martin Sellner

allem europäischer Medien, wurde von *Kvltgames* ironisch kommentiert (vgl. Hume 2020); so wurde etwa über den *Telegram*-Account des Entwicklers „das offizielle Heimat Defender-Bullshit Bingo“ geteilt, das aus Perspektive des Entwicklers typische Vorwürfe aus der ‚links-liberalen Presse‘ vorwegnehmen und damit die Vorhersehbarkeit der Kritiker*innen entlarven sollte. Flankiert wurde die Veröffentlichung mit weiteren Werbemaßnahmen wie einer Graphic Novel, die die Vorgeschichte des Computerspiels erzählen sollte, sowie käuflich zu erwerbenden Merchandiseartikeln wie Tassen und T-Shirts (vgl. Kracher 2020). Zur Veröffentlichung von HDR erfolgte zudem – ausführlich in der neurechten Szene rezipiert – ein mehrstündiger Livestream auf *YouTube*, in dem die Entwickler von *Kvltgames*, *Ein Prozent e. V.* sowie geladene Gäste aus der neurechten Szene – darunter auch Martin Sellner – die Veröffentlichung zelebrierten und metapolitisch einordneten. Zudem wurde, begleitend zur Werbekampagne ein Fandom-Wiki erstellt, das die Hintergrundgeschichte von HDR weiter explorieren und eine Anlaufstelle für Unterstützer*innen und Interessierte darstellen sollte. Das mittlerweile gelöschte Wiki wurde auf der international bekannten Website *fandom.com* publiziert,

die auf das niedrighschwellige Hosting von communitybasierten Wikis spezialisiert und gerade bei Computerspieler*innen besonders beliebt ist.

Obleich HDR, wie von *Kvltgames* zuvor angekündigt, am 15. September 2020 auf der Website der Entwickler zum Download zur Verfügung gestellt wurde – nach Aussagen der Entwickler wurde HDR am Veröffentlichungstag 15.000-mal heruntergeladen –, sollte zeitnah zur Veröffentlichung ebenfalls eine kostenlose Veröffentlichung über die auf digitale Computerspiele spezialisierte Distributionsplattform *Steam* erfolgen. Die Veröffentlichung auf *Steam* wurde allerdings nach Protesten engagierter Spieler*innen und der medialen Diskussion des Computerspiels als Propagandainstrument, die insbesondere die Verantwortung der Distributionsplattformen bei Computerspielen mit rechtsextremen Inhalten thematisierte, seitens des hinter *Steam* stehenden Unternehmens *Valve* abgesagt und *Kvltgames* als Entwickler dauerhaft von der Plattform gesperrt (vgl. Kampf und Prinz 2022).

Die *Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz* – zum Zeitpunkt der Indizierung noch als *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BpJM) operierend – entschied am 7. Dezember 2020 HDR in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen, da es grundsätzlich „geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden“ (BpJM 2020, 10). In Folge der Indizierung darf HDR in Deutschland weder Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden, noch in der Öffentlichkeit beworben und ausgestellt werden; auch ein Vertrieb über den Versandhandel ist untersagt. Hinsichtlich der Begründung der Indizierung wird seitens der BpJM (2020, 33) die aus ihrer Perspektive bewusst gewählte „jugendaffine Ansprache“ in HDR besonders hervorgehoben. Die Indizierung, gegen die *Kvltgames* in zwei Instanzen klagte, wird in der ausführlichen Stellungnahme seitens der BpJM, unter expliziter und sehr umfänglicher Abwägung der Kunst- und Meinungsfreiheit im Spiegel des Jugendschutzes, ferner damit begründet, dass HDR „Menschengruppen diskriminiert und verrohend wirken kann“ (Ebd., 34) sowie spezifische gesellschaftliche Gruppen herabwürdigte und verunglimpfe; die Begründung fokussiert exemplarisch insbesondere die LGBTQ*-Bewegung:

„Den indizierungsrelevanten diskriminierenden Inhalt erkennt das Gremium darin, dass in zahlreichen Spielszenen diese Bedrohung mit einer pauschalen, generalisierenden Ausweisung von Feindbildern bzw. Feindgruppen einhergeht, gegen die auch ein aktiver Widerstand von der spielenden Person ‚im echten Leben‘ geboten erscheint. Eine Fokussierung nimmt dabei die Diskriminierung von Menschen ein, die den unter LGBTQIAPK+ [sic] erfassten Gruppen angehören bzw. mit diesen sympathisieren. Sie werden durchgängig im Spiel als zu überwindende bzw. zu bekämpfende Gegnerinnen und Gegner ausgewiesen. [...] Feindselige Aussagen werden in einem gegenwartsbezogenen Rahmen durch zahlreiche Verweise auf real existierende Personen, Bücher und Ereignisse platziert, der die Wirkung der diskriminierenden und verrohenden Aussagen verstärkt“ (BpJM 2020, 13).

3.3 Setting, Antagonist*innen und virtuelle Spielfiguren

Der narrative Ausgangspunkt von HDR stellt ein (aus Perspektive der IB) dystopisch inszeniertes Deutschland im Jahr 2084 dar, das durch korrupte europäische Eliten (in HDR sogenannte „Cyber-Globalisten“) und globale Megakonzerne ausgebeutet wird⁹; Nationalstaaten sind politisch bedeutungslos geworden und alle gesellschaftlichen Lebensbereiche werden vom Megakonzern

⁹ Das Jahr 2084 erinnert dabei nicht nur zufällig an George Orwells dystopischen Roman 1984, der in ähnlichem Setting übergreifende, totalitäre Überwachungsmaßnahmen sowie deren gesellschaftliche Auswirkungen thematisiert.

Globohomo Corp. dominiert. HDR beginnt mit folgendem Introtext, der die Spieler*innen in das Setting und die Spielwelt einführt:

„Es ist das Jahr 2084. Ganz Europa befindet sich unter dem Joch der Globohomo Corp., dem ‚Konzern für Globale Homogenisierung‘. An der Spitze des zwielichtigen Unternehmens stehen die Technokraten, eine Kaste von Cyber-Globalisten. Sie haben beinahe jeden Einwohner Europas zu willenlosen Konsumenten, sogenannten NPCs, transformiert, deren Gedanken sie von der Globohomo-Zentrale in den Lüften steuern. Es scheint alles verloren. Doch eine eingeschworene Truppe leistet in den Metropolen des ehemaligen Deutschlands weiterhin Widerstand. Bislang konnte das Regime ihrer noch nicht habhaft werden. Die mutigen Krieger haben bei ihren Forschungen eine Zwischendimension entdeckt, die den idealen Rückzugsort bildet. Sie nennen es den Waldgang. Doch um das Regime zu besiegen, bedarf es mehr als ein hüllenloses Dasein im wirbelnden Nether des Waldgangs.“

Wie für narrativ-orientierte Computerspiele typisch, wird in HDR die Handlung im Verlauf des Spiels fortgeführt und im Sinne der ebenfalls weitläufig in Computerspielen vorzufindenden Held*innenreise schaffen es die seitens der Spieler*innen gesteuerten virtuellen Spielfiguren die sinistren Antagonist*innen resp. die *Globohomo Corp.* und deren „Gehirnwäsche“ (vorerst) aufzuhalten. Ziel der wenig subtil titulierten *Globohomo Corp.* stellt die Homogenisierung der Menschen bzw. die Entindividualisierung im Sinne von ökonomischen Interessen dar. Konkret wird im Verlauf der Handlung deutlich, dass der Megakonzern mit Hilfe der *Antifa* und der *LGBTQ+-Bewegung* die deutsche Bevölkerung mit sogenannter „Schuldenergie“, eine Referenz zur vermeintlichen Instrumentalisierung der deutschen Schuld am Holocaust seitens linker Aktivist*innen, beeinflusst und zu willenlosen Konsument*innen erzieht. Diese willen- und identitätslosen Konsument*innen entfremden sich intradiegetisch von ihren Mitbürger*innen und ihrer nationalen wie kulturellen Identität, um sich nur noch den Interessen des Megakonzerns hinzugeben.¹⁰ Der gesellschaftliche Zusammenhalt der Bürger*innen wird ferner in HDR gezielt, so legen es die Spielwelt und die Narration nahe, durch eine schädliche Migration, einen pervertierten Diversitätsglauben sowie sexuelle Liberalisierung seitens der *Globohomo Corp.* und mit dem Megakonzern assoziierten Eliten sabotiert.

Neben der *Globohomo Corp.* treten in HDR in Form von Level(end-)gegner*innen zahlreiche personelle und institutionelle Feindbilder der IB als karikiert-verzerrte Antagonist*innen auf. Zu Beginn der Handlung begegnen den Spieler*innen etwa *NPCs (non-playable-character)*, die mit eindeutigen Erkennungsmerkmalen der LGBTQ*-Bewegung, etwa farblich verzerrten Regenbogenflaggen auf Protestschildern, oder mit, mit US-amerikanischen Feminist*innen assoziierten, *pussyhats* versehen sind. Diese attackieren die virtuellen Spielfiguren umgehend nach dem ersten Aufeinandertreffen und müssen seitens der



Abb. 2: Antagonist*innen in HDR am Beispiel von Anetta Kahane

¹⁰ In Anlehnung an die Erzähltheorie von Genette (1994) wird hier *intradiegetisch* als die narrative Ebene verstanden, die innerhalb der Spielwelt liegt, d.h. konkret Ereignisse und Charaktere und Handlungen, die in der Spielwelt von HDR stattfinden.

Spieler*innen gewaltsam ausgeschaltet werden, um ungehindert das Ende des jeweiligen Levels und damit die narrative Progression erreichen zu können. Zudem treffen die virtuellen Spielfiguren auf feindliche Roboter und Drohnen, deren orangene Beschriftung an das Logo des *Zweiten Deutschen Fernsehens* (ZDF) erinnert (vgl. Schlegel 2020a). Besonders markant sind ferner die Zwischen- und Endgegner*innen, die in der Mitte oder zum Ende des jeweiligen Levels die virtuellen Spielfiguren attackieren und die ebenfalls bekämpft werden müssen; so werden u. a. *Annetta Kahane* (siehe Abb. 2), ehemalige Vorsitzende der extremismuskritischen *Amadeu-Antonio-Stiftung*, *George Soros*, ungarischer Investor und Opfer zahlreicher antisemitischer Verschwörungsnarrative, sowie *Jan Böhmermann*, Satiriker und TV-Moderator im öffentlich-rechtlichen Rundfunk, als Vertreter*innen einer liberalen Gesellschaft sardonisch präsentiert.¹¹

Im Kontrast zu den genannten Antagonist*innen stehen die titelgebenden ‚Heimat Defender,‘ d. h. namhafte Aktivist*innen aus der *IB/Neuen Rechten*, die im Spiel als heldenhafte Freiheitskämpfer*innen mit hehren Motiven erzählt werden und ungeachtet ihres eigenen Lebens für ihre Ideale eintreten und einem offenkundig militärisch überlegenen Feind entgegentreten; narrative Parallelen zur Graphic Novel/dem Spielfilm *300* sind deutlich erkennbar. So können (bzw. müssen) Spieler*innen je nach Level *Martin Sellner*, *Alex Malenki*, *Outdoor Illner* oder *den dunklen Ritter*, eine an Götz Kubitschek angelehnte Figur, als virtuelle Spielfigur verkörpern.¹² Die verschiedenen virtuellen Spielfiguren verfügen über jeweils – auch das sehr typisch für Protagonist*innen/Held*innen in Computerspielen – unterschiedliche Fähigkeiten und Waffen (z. B. Axt- und Brandsatzwürfe). Als intradiegetische Unterstützer*innen aus der neurechten Szene treten zudem (u. a.) der AfD-Politiker Björn Höcke sowie der rechte Publizist Martin Semlitsch (unter seinem Alias Martin Lichtmesz) auf, die den virtuellen Spielfiguren resp. Spieler*innen mit Rat und Hinweisen zur Seite stehen. Frauen tauchen in HDR lediglich als Antagonist*innen auf (vgl. Sulzbacher 2020).

¹¹ George Soros, der im Spiel optisch identifiziert als *Commander Kurtz* eingeführt wird, stellt sich nach der Beendigung von HDR im Abspann als der eigentliche Antagonist dar, der in der Spielwelt über die gesamte Spielzeit die zuvor genannten Antagonist*innen kontrolliert hat. Ideologisch aufschlussreich zeigt sich der Modus wie Soros in HDR erzählt wird. So wird Soros hinsichtlich des Namens, *Commander Kurtz*, in die Nähe der Romanfigur *Colonel Kurtz* aus dem Roman *Herz der Finsternis* des Schriftstellers Joseph Conrad gestellt. In *Herz der Finsternis* wird *Colonel Kurtz* (im Roman und dem zugehörigen Spielfilm *Apocalypse Now*) als großwahnhaft, gewaltbesessen, totalitär und genozidal erzählt (vgl. BMI 2022, 37). In Referenz zu den zahlreichen antisemitischen Verschwörungsnarrativen, die insbesondere Soros als Oberhaupt einer jüdischen Weltverschwörung erkennen, wird insofern durch das Auftreten *Soros’/Commander Kurtz’* in HDR eine Referenz zu eben jenen antisemitischen Versatzstücken offeriert; dies erfolgt in HDR ebenfalls verschleiert und ist erst im Spiegel der informierten und reflektierten Beschäftigung mit der Ideologie der *Neuen Rechten*/antisemitischen Verschwörungsnarrativen erkennbar. In HDR werden ferner zahlreiche von der IB resp. aus der neurechten Szene bekannte Verschwörungsnarrative transportiert. So werden der ‚Genozid an Weißen,‘ ‚der große Austausch,‘ ‚die Islamisierung des Abendlandes‘ sowie ‚die Gefahr pädophiler und satanistischer Eliten‘ (mitunter satirisch) angedeutet und/oder explizit referenziert.

¹² Martin Sellner wird entsprechend seines Status‘ als Medienstar der IB auch im Begleitmaterial von HDR als solcher inszeniert; so heißt es in einem Begleitbuch zu HDR: „Schenkt man den Medienberichten Glauben, so ist Martin Sellner tatsächlich schon Staatsfeind Nr. 1“ (Ein Prozent 2020, 78). Alex Malenki, der als skurriler Leipziger YouTuber in der neurechten Szene vornehmlich durch die Kombination unterschiedlicher Themen wie Gartenarbeit, Imkerei und Werkzeugeinsatz in Kombination mit politischen Kommentaren aufgefallen ist, wird in eben jenem Framing auch in HDR erzählt: So heißt es über die Spielfigur: „Im Gepäck hat er dabei auch all seine Fähigkeiten und Werkzeuge, die er uns sonst in seinen Videos vorstellt“ (Ebd.). *Outdoor Illner* stellt hingegen die Kunstfigur des rechten YouTubers Christian Illner dar, der vor allem durch zahlreiche Videos zum Thema Prepping und Leben in der Wildnis in der Szene Bekanntheit erlangte (vgl. Richters 2020). Das Quartett komplettiert der *dunkle Ritter* bzw. Götz Kubitschek, der als Verleger und Ein-Prozent-Gründungsmitglied ebenfalls in der Szene bestens vernetzt ist und als für die IB besonders einflussreicher Strategie gilt.

3.4 Gameplay und Ästhetik

Hinsichtlich des Genres lässt sich HDR den *Plattformspielen* zuordnen: „Plattformspiele sind der Sammelbegriff für verschiedene Spielgenres, bei denen das Springen und Rennen auf Plattformen und das Ausweichen von Hindernissen spielbestimmend sind“ (Breiner und Kolibius 2019, 56); als Subgenre lässt es sich ferner dem 2D-Jump’N’Run zuordnen, bei denen „virtuelle Charaktere gesteuert [werden], die im Wesentlichen durch eine virtuelle Landschaft laufen und dabei Hindernissen durch Ducken oder Springen ausweichen müssen“ (Breiner und Kolibius 2019, 56). 2-D-Jump’N’Run gehören zu den besonders etablierten Spielegenres und werden „vor allem durch kleine Studios oder einzelne Entwickler“ (Deeg 2014, 67; vgl. Pföhringer 2021) entwickelt; der Entwickler von *Kvltgames* verweist diesbezüglich selbst auf Vorbilder wie *Super Mario* und *Mega Man* als besonders prominente Referenzen/Vorbilder von HDR. 2D-Jump’N’Run gelten zudem als besonders zugänglich und als ein Genre, das sowohl bei Anfänger*innen als auch bei erfahrenen Spieler*innen populär ist. In Abhängigkeit vom gewählten Schwierigkeitsgrad und individuellen Spielverhalten hinsichtlich der Erkundung der elf Level dauert die Beendigung der Rahmenhandlung/die Finalisierung von HDR etwa zwei bis drei Zeitstunden.

Ästhetisch orientiert sich HDR an den aktuell besonders populären und erfolgreichen 8-Bit-Retro-Spielen, die auch eingedenk des eigens für das Spiel produzierten Synthwave-Soundtracks an die Popkultur der 1980er Jahre erinnern; es gilt zu vermuten, dass die visuelle Ästhetik, der sogenannte Pixellook mit grellen Neonfarben und starken Kontrasten, einerseits den aktuellen Trends der Computerspielindustrie folgen soll sowie andererseits auch in den geringen Produktionskosten begründet liegt.

4. Das propagandistische Potenzial des Mediums Computerspiel für die IB am Beispiel von HDR

Computerspiele können als „alle Arten von Spielen [...], die auf elektronischen Geräten gespielt werden, [wozu neben] Personal Computern, Laptops sowie stationären und portablen Konsolen auch Tablets oder Smartphones [zählen]“ (Kurwinkel und Schmerheim 2020, 258), verstanden werden. (Gewalthaltige) Computerspiele werden immer wieder intensiv und zumeist kontrovers in Medien, Wissenschaft und Politik diskutiert. Auch hinsichtlich der Erklärung von Terroranschlägen und Amokläufen stellen diese eine (vermeintlich) eindeutig zu identifizierende Radikalisierungsgrundlage dar. Trotz dieser kontroversen und mitunter polemisch geführten Debatten hat sich der Diskurs um das Medium in den letzten Jahren, auch eingedenk der zunehmenden Heterogenität der Computerspiele (und Spieler*innen), erkennbar differenziert (vgl. Breiner 2019, 63); hierzu gilt nach Feige (2018, 15): „Im Zuge seiner steigenden gesellschaftlichen Relevanz wie dem Verschwinden polemischer Grundsatzverurteilungen ist das Computerspiel in den letzten Jahren zunehmend in den Fokus der wissenschaftlichen Forschung gerückt.“ Insbesondere hinsichtlich der Eigen- und Besonderheiten des Mediums findet sich ein weitläufiger wissenschaftlicher Diskurs, der sich konzeptionell verbunden mit dem Diskurs zur (potenziellen) propagandistischen Nutzung des Mediums durch (Rechts-)Extreme zeigt (vgl. u. a. Busse und Uzunoff 2015; Kubetzky 2010); so sind es vor allem die ludo-narrativen Besonderheiten des Mediums, aus denen sich die besonderen propagandistischen Potenziale ergeben.

Basierend auf Erkenntnissen (insbesondere) der Game Studies, Medienpädagogik und Lernpsychologie wird nachfolgend das propagandistische Potenzial des Mediums Computerspiel diskutiert; Ziel ist

hierbei weniger eine vollumfängliche Systematisierung des einschlägigen Forschungsstandes zu den grundsätzlichen propagandistischen Potenzialen des Mediums – dies gilt es als Rekurs auf die den Beitrag konstituierenden Fragestellung zu betonen –, als vielmehr die Diskussion des spezifischen propagandistischen Potenzials von Computerspielen für die IB, das bei der Analyse von HDR erkennbar wird. Dementsprechend handelt es sich nur um die kursorische Darstellung ausgewählter propagandistischer Potenziale für eine spezifische Gruppe der *Neuen Rechten*, sodass die nachfolgenden Darstellungen keineswegs für alle (rechts-)extremen Gruppen verallgemeinert werden können.

4.1 Narration als manipulatives Element zur Kommunikation politischer Sinnzusammenhänge

Die Fragen, ob und wie Computerspiele Ideologie transportieren und damit zusammenhängend, ob und wie diese effektiv für Propaganda genutzt werden könn(t)en, werden in verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen, Medien sowie unter Spieler*innen diskutiert (vgl. Prinz und Hoang 2020, 119; Prinz 2021; Fromme und Könitz 2014, 229). Als Konsens – zumindest im Rahmen der wissenschaftlichen Diskurse – gilt, dass Computerspiele bewusst (u. a. als gezielte Propaganda) und unbewusst – wie jedes Massenmedium – Ideologie transportieren; dies geschieht in Computerspielen vornehmlich durch das Setting, den Plot, die Inszenierung und Erzählung von virtuellen Spielfiguren und Antagonist*innen (resp. die Narration insgesamt) sowie – dies unterscheidet das Medium von anderen Massenmedien – die Spielmechanik (vgl. Seiwald 2021; Pfister und Görden 2020; Loh 2018).¹³ Wird die Narration zunächst hinsichtlich der propagandistischen Potenziale in den analytischen Vordergrund gestellt, bietet das Medium Entwickler*innen die weitreichende Möglichkeit der grenzenlosen Verwirklichung jedweder vorstellbarer Spielwelten und Erzählungen; so konstatierte Weizenbaum (1977, 157) bereits zu Beginn der Popularisierung des Mediums: „Man kann Welten erschaffen, in denen keine Schwerkraft existiert [...], in denen die Zeit in Tanzschritten vorwärts und rückwärts abläuft [...]“. Dementsprechend können Entwickler*innen die virtuellen Spielwelten ganz in ihrem Sinne (im Rahmen ihrer jeweiligen technologischen Möglichkeiten und Ressourcen) zwischen Utopie und Dystopie gestalten und dadurch auch politische Sinnzusammenhänge und Kausalbeziehungen narrativ nahelegen bzw. potenziell manipulativ in Computerspiele integrieren; gleiches gilt auch für die weiteren narrativen Elemente von Computerspielen, z. B. den Plot und/oder die Figurenkonstellation, mit denen ebenfalls politische Sinnzusammenhänge und Kausalbeziehungen in spezifischer Ausgestaltung transportiert werden (können). Die Grenzen zwischen der bewussten Inszenierung der Spielwelt und Narration im Sinne einer spezifischen Ideologie und der bewussten Manipulation der Spieler*innen in propagandistischer Absicht sind hierbei fließend, wenn auch in Bezug auf IB und HDR klar zu konturieren.

So wird in HDR ein (aus Perspektive der IB) dystopisches Deutschland im Jahr 2084 inszeniert, in dem der alle gesellschaftlichen Bereiche dominierende Megakonzern *Globohomo Corp.* (resp. die politische, ökonomische und kulturelle/mediale Elite) die Bürger*innen gezielt zu identitätslosen

¹³ An dieser Stelle lohnt ein kurzer Blick auf das implikationsreiche Verhältnis zwischen Ideologie und Propaganda. Nach Arnold (2003, 64) handelt es sich bei Propaganda um einen gezielten Kommunikationsprozess mit manipulativen Techniken; Seyferth-Zapf und Grafe (2020, 45) verweisen diesbezüglich auf einen der Propaganda inhärenten manipulativen Umgang mit Informationen als konstitutives Element, „handelt es sich doch stets um vorsätzliche und zielgerichtete Aktionen der Verschleierung und Verfälschung.“ Dabei basiert Propaganda notwendigerweise, als zielgerichtete Kommunikation, auf einer bestimmten Ideologie, die intentionell und manipulativ transportiert werden soll; insofern umfasst der Ideologiebegriff eine bestimmte Weltanschauung, während der Propagandabegriff den manipulativen Überzeugungsversuch beschreibt.

Konsument*innen erzieht, politisch umfassend kontrolliert und ökonomisch ausbeutet. Wie bereits hinsichtlich der Ideologie der IB im vorliegenden Beitrag angedeutet, entspricht die dystopische Spielwelt in HDR genau der Krisenbeschreibung, die die IB mit Blick auf aktuelle (und zukünftige) gesellschaftspolitische Entwicklungen erkennt und als kollektive Problemanalyse zu popularisieren versucht; eine Krisenbeschreibung, die sich im Sinne der einschlägigen Erkenntnisse der Propagandaforschung aus gutem Grund auf eine simple Erklärung der gesellschaftlichen Probleme beschränkt: „Erfolgreich sind diese Erzählungen, die Ereignisse in ein Weltbild einordnen dann, wenn sie Interpretationen der Welt liefern, die Menschen helfen überkomplexe Zusammenhänge, belastende Situationen oder Krisen in vereinfachte entlastende Sinnzusammenhänge zu stellen“ (Rippl und Seipel 2022, 28).¹⁴ Insofern gilt es, eingedenk der seitens *Kvltgames* expliziten Rahmung von HDR als Propagandainstrument, anzunehmen, dass Spieler*innen durch HDR eben jene ideologische Perspektive, die insbesondere die (vermeintlich) sinistren Pläne der politischen, ökonomischen und kulturellen Elite umfasst, nahegelegt werden soll.

Eine weitere ideologische Perspektive hinsichtlich derer es nahe liegt, dass diese in HDR bewusst transportiert werden soll und die in HDR durchaus mit manipulativen Mitteln befördert wird, stellt die Inzenierung der IB-Aktivist*innen als ‚letzte verbliebene Widerstandskämpfer‘ dar; ein Narrativ, das sich auch abseits von HDR im Rahmen der (digitalen) Propagandastrategie der IB mannigfaltig wiederfindet. So werden die virtuellen Spielfiguren



Abb. 3: Alex Malenki im Kampf gegen NPCs mit LGBTQ*-Bezug

in HDR, die allesamt realweltlich existierende Personen aus der neurechten Szene darstellen, durch eine Zeitreise in die dystopische Zukunft Deutschlands gebracht und nach ihrem Auftreten in der Spielwelt direkt und unmittelbar gewaltsam seitens der *Globohomo Corp.* resp. deren Helfer*innen

¹⁴ Betont werden muss jedoch, was keineswegs als Apologie dieser Inszenierung verstanden werden darf, dass die Inszenierung einer solchen Spielwelt und Bedrohungslage durchaus ein bekanntes und etabliertes dramaturgisches Stilmittel der Narration in Computerspielen darstellt; insofern finden sich solche narrativen Elemente in sehr vielen Computerspielen. Dies gilt es auch vor dem Hintergrund zu problematisieren, dass die Geschichte des Mediums Computerspiel bzw. besonders populäre und kulturell einflussreiche Computerspiele Narrative aufgreifen, die sich als besonders anschlussfähig an (rechts-)extreme Propaganda zeigen: „[Video games] come equipped with an easy-to-understand narrative of the unwelcome ‚invasion‘ of ‚our spaces‘ that, in the right hands, can readily be expanded beyond the world of gaming“ (Condis 2019). Hier zeigt sich eine ideologische Anschlussfähigkeit an bekannte rechtsextreme Narrative: Sinistre ‚Fremde,‘ die die als homogen inszenierte westliche Gesellschaft bedrohen, in eine binäre ‚wir-sie-Heuristik‘ unterteilen sowie korrupte Eliten und deren gesellschaftlichen Einfluss thematisieren (vgl. als besonders populäre aktuelle Computerspiele etwa *Call of Duty: Modern Warfare*, *Tom Clancy’s The Division 2*, *Homefront: The Revolution*) (vgl. Sigl 2021; Loh 2018, 154). Dementsprechend handelt es sich bei HDR hinsichtlich der narrativen Struktur keineswegs um eine Ausnahmeerscheinung, sondern knüpft an eine lange Tradition ähnlicher Narrative an. Allerdings – dies unterscheidet die genannten Computerspiele von HDR wesentlich – handelt es sich hierbei um kommerzielle Produkte, die als Kulturprodukte, die den Massenmarkt adressieren, sicherlich möglichst anschlussfähige Narrative suchen, aber (höchstwahrscheinlich) nicht als propagandistisches Instrument geplant, entwickelt und veröffentlicht wurden.

(insbesondere aus der *Antifa* und LGBTQ*-Bewegung) attackiert. Die virtuellen Spielfiguren (und damit die Spieler*innen) sind im Rahmen der in der Narration nahegelegten Selbstverteidigung geradezu ‚gezwungen‘, sich gegen die gewaltsame Unterdrückung und Verfolgung aktiv zur Wehr zu setzen (siehe Abb. 3). Im Sinne der dezidiert propagandistischen Nutzung von HDR liegt es nahe, dass der Entwickler genau dieses Verständnis der IB zu popularisieren versucht, d. h. dass die IB als politischer Akteur nur defensiv/sich selbst verteidigend gegen die (vermeintlichen) Feinde vorzugehen versucht. Ferner lässt sich die Konstruktion der Spielwelt und Narration als ein Versuch deuten, das Narrativ zu etablieren, dass die Dystopie, die in HDR skizziert wird, ohne (gewaltsames) Eingreifen der IB eine realistische Zukunftsvision für Deutschland/Europa darstellt.

Insofern zeigt sich, dass das Medium Computerspiel resp. HDR seitens der IB dahingehend propagandistisch genutzt werden kann, dass durch die Spielwelt und die Narration spezifische politische Sinnzusammenhänge und Kausalbeziehungen kommuniziert resp. den Spieler*innen als Denkangebote nahegelegt werden. Diese skizzierten propagandistischen Potentiale bedeuten keineswegs – eine banale, aber hier dennoch anzuführende Erkenntnis aus der Propagandaforschung –, dass Propaganda von den Spieler*innen unkritisch und unmittelbar übernommen wird resp. dass die Propagandarezeption der Spieler*innen engmaschig seitens der Entwickler*innen kontrolliert und gesteuert werden kann; allerdings zeigen insbesondere die Erkenntnisse zur Spieler*innenmotivation, dass insbesondere „jugendliche Computerspieler [...] durch ihre spezifische Computerspielnutzung ihre Lebenswelt [erweitern]“ (Lippuner 2019, 2) und insofern durchaus die Gefahr besteht, dass sich die Narrative und Manipulation der Spieler*innen zumindest dahingehend erfolgreich zeigen, dass die Interpretation der Wirklichkeit im Sinne der IB in Betracht gezogen oder gar (in Teilen) internalisiert wird.

4.2 Virtuelle Spielfiguren als personell-politische Identifikationsangebote

Ein weiteres propagandistisches Potenzial von Computerspielen, das durchaus mit der Möglichkeit in Verbindung steht, die Spielwelt und die gesamte Narration seitens der Entwickler*innen kontrollieren zu können, zeigt sich im politischen Identifikationsangebot, das Computerspiele u. a. durch die Narration hinsichtlich der virtuellen Spielfiguren etablieren (können).

So spielt gerade bei Computerspielen mit einer narrativen Struktur die virtuelle Spielfigur eine besonders relevante Rolle, stellt diese doch das virtuelle Gegenüber der Spieler*innen in der Spielwelt dar; die virtuelle *Spielfigur* lässt sich nach Eder (2008, 64) als „ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität“ definieren. Anders als bei eher rezeptiv-orientierten Medien, in denen die Rezipient*innen i. d. R. rein passiv die Protagonist*innen betrachten, offerieren Computerspiele die Möglichkeit, als virtuelle Spielfiguren tatsächlich aktiv zu handeln und intradiegetisch relevante Entscheidungen zu treffen (vgl. Rauscher 2018, 64); insofern ergibt sich (potenziell) eine besonders intensive parasoziale Beziehung: „Im Computerspiel verstärkt sich für den Rezipienten (Spieler) die parasoziale Interaktion durch sichtbare mimische und gestische Signale, sowie durch Steuerungs- und Kontrollpotenziale mit direkterer Reaktion des virtuellen Repräsentanten“ (Jäger 2013, 15). Damit eröffnet sich auch die Möglichkeit der Identifikation der Spieler*innen mit den virtuellen Spielfiguren und ihren intradiegetischen Herausforderungen resp. deren Ideologie: „Video games put the user to work on an instinctual level, making the gamer feel impulsive agreement with these ideologies. Playing Resident Evil is not equivalent to watching the movie, because the controller-wielding gamer experiences the desires of the game as their own desires – not as the desires of another“ (Bown 2018).

In HDR müssen Computerspieler*innen, sofern sie sich entscheiden, das Computerspiel zu spielen, notwendigerweise der Narration in HDR folgen resp. die intradiegetische Rolle der virtuellen Spielfiguren unmittelbar übernehmen. Die Folge ist, dass die Spieler*innen sich in der Spielwelt von HDR dem Kampf der Aktivist*innen der *Neuen Rechten* gegen die systematische Verfolgung resp. gegen die alle Lebensbereiche dominierende *Globohomo Corp.* anschließen (müssen) und damit selbst – zumindest im Rahmen der Spielhandlung – die intradiegetischen Ziele der virtuellen Spielfiguren übernehmen. Dies ist vor dem Hintergrund zu problematisieren, dass HDR überspitzt und mitunter auch ironisch-verzerrt die Ideologie und die konkreten Ziele sowie politischen Handlungsimperative der IB – u. a. Kampf gegen die politische, ökonomische und kulturelle/mediale Elite, die die Bevölkerung u. a. durch eine schädliche Migration zu destabilisieren versucht – spiegelt. Dabei werden die virtuellen Spielfiguren – Martin Sellner, Alex Malenki, Outdoor Illner und der dunkle Ritter – als opferbereite Held*innen der Spielwelt popularisiert und eingedenk der bereits angedeuteten Selbstironie sympathisch inszeniert.

Im Sinne der Erkenntnisse der Radikalisierungsforschung bedeutet dies nicht – dies gilt es erneut zu betonen –, dass Computerspieler*innen, wenn sie HDR spielen und insofern die Perspektive der IB in der Spielwelt übernehmen, unreflektiert und unkritisch auch außerhalb des intradiegetischen Rahmens die Rolle und Ziele der IB übernehmen, aber dass zumindest ein diesbezügliches Denkangebot offeriert wird resp. gerade hinsichtlich des in HDR als heroisch inszenierten Auftretens der IB-Aktivist*innen ein personell vermitteltes, politisches Identifikationsangebot offeriert wird.

4.3 Die Etablierung eines szeneeinternen ‚Wir-Gefühls‘ durch Dogwhistles

Kvltgames bedient sich in HDR zahlreicher szenetypischer *Dogwhistles*, um Szeneinsider einerseits besonders zu adressieren und das szeneeinterne ‚Wir-Gefühl‘ zu fördern, sowie andererseits spezifische ideologische Elemente des Computerspiels für eine breite Öffentlichkeit zu verschleiern; „als Dogwhistle bezeichnet man sprachliche Signale, die für Uninformierte harmlos klingen, von Angehörigen der eigenen Gruppe jedoch als Code erkannt werden“ (Wagner 2020).

In der Spielewelt werden etwa die seitens der *Globohomo Corp.* manipulierten Bürger*innen als ‚NPCs‘ bezeichnet. Dieses Akronym ist zum einen eine Referenz zur Computerspielkultur resp. -entwicklung; so steht NPC für ‚Non-Playable-Character,‘ d. h. für die virtuellen Spielfiguren, die nicht von den Computerspieler*innen direkt gesteuert werden können, sondern nur als von Seiten der Programmierung/der künstlichen Intelligenz des jeweiligen Spieles gesteuerte Interaktionsinstanzen fungieren (und insofern in der Spielewelt keine echte eigene Agency/Subjektivität besitzen). Die NPCs, die in HDR mit dem Begriff explizit beschrieben werden, werden als graue, unzufriedene und lethargische Figuren inszeniert. Zum anderen stellt der Begriff ‚NPC‘ auch eine Referenz zu einem szeneeinternen „Kampfbegriff der rechten Verschwörungsmythiker- und Trutherszene [dar]: Darin werden Menschen, die ihrer Sicht der Realität nicht zustimmen, als NPCs, also als fremdbestimmte,



Abb. 4: Graffiti in dem von der Antifa besetzten Stadtbezirk

hirnlose Lakaien bezeichnet“ (Wagner 2020).¹⁵

Dogwhistles fördern gerade bei Szeneinsidern, die diese problemlos dechiffrieren können, die Identifikation mit den virtuellen Spielfiguren/der IB resp. ein starkes ‚Wir-Gefühl,‘ das nach Arnold (2003, 79) besonders relevant für den nachhaltigen Einfluss von Propaganda ist: „Starke Wirkungen von Propaganda hängen [...] nicht unbedingt von abgesegneten Stimuli, sondern vom spezifischen Arrangement des Kontextes ab, in dem die Kommunikation stattfindet. Zur Stützung von Propaganda dient dabei die erlebte Präsenz einer (Massen-)Organisation und die Erzeugung eines Wir-Gefühls [...].“ Spieler*innen, die diese Dogwhistles nicht dechiffrieren und insofern die Referenzen auf eindeutig und erkennbar rechtsextreme Diskurse nicht verstehen, werden zugleich nicht von potenziell direkt erkennbaren rechtsextremen Inhalten abgeschreckt. Insofern gelingt es *Kvltgames* mit HDR die Zielgruppe der potenziellen Spieler*innen und damit den potenziellen propagandistischen Einflussbereich stark zu erweitern.

4.4 Die manipulative Instrumentalisierung der Spielmechanik: Prozedurale Rhetorik

Das Potenzial, Ideologie und Propaganda über die Narration zu transportieren, offerieren auch andere Massenmedien; allerdings sind bei Computerspielen – hier zeigt sich eine implikationsreiche Eigenheit des Mediums – die Spieler*innen i. d. R. aktiv handelnder Teil der Spielwelt, was das besondere Potenzial birgt, die Spieler*innen propagandistisch über die Spielmechanik beeinflussen zu können; *Spielmechanik* wird hier verstanden als die „programmierten Zusammenhänge[n] zwischen Spielentscheidung und -konsequenz“ (Baumann 2020).

Konkret offeriert das Medium den Entwickler*innen die weitreichende Kontrolle über die spielmechanischen Handlungsmöglichkeiten der Spieler*innen, d. h. Spieler*innen können ausschließlich das in Computerspielen umsetzen, was ihnen seitens der Entwickler*innen zuvor durch die Programmierung ermöglicht wurde. Zwar existieren zahlreiche Computerspiele, die den Spieler*innen sehr weitreichende Möglichkeiten kreativen Handelns in mitunter sehr offenen Spielwelten offerieren, allerdings basiert auch diese Offenheit (notwendigerweise) auf den von den Entwickler*innen bewusst vordefinierten spielmechanischen Grenzen (vgl. Roth 2018, 110). Die Folge dieser technologisch notwendigen spielmechanischen Limitierung ist, dass Ideologie implizit über die Spielmechanik und das zugrundeliegende Regelwerk des Spieles transportiert wird, was nach Bogust (2010) unter dem Begriff der ‚*prozeduralen Rhetorik*‘ gefasst werden und nach Nohr (2010, 109) besonders effektiv Propaganda fördern kann: „Wir naturalisieren Ideologie, wenn wir spielen.“ Insofern implizieren die Spielmechaniken eines Computerspiels immer auch eine seitens der Entwickler*innen bewusste oder unbewusste ideologische Perspektive, die auch in propagandistischer Absicht bewusst manipulativ instrumentalisiert werden kann.¹⁶

¹⁵ Zahlreiche weitere in der neurechten Szene bekannte Dogwhistles finden sich (mitunter ironisiert) zudem als intradiegetische Referenzen etwa auf Schildern, Plakaten oder Graffiti in den Leveln sowie explizit als thematischer Bezug in den Dialogen zwischen den virtuellen Spielfiguren: Antisemitisch konnotierte Dogwhistles wie ‚Finanzelite und Weltverschwörung,‘ rassistisch konnotierte Dogwhistles wie ‚der große Austausch und Volkstod‘ (siehe Abb. 4) sowie Dogwhistles, die auf vermeintlich pädophile Eliten verweisen (wie ‚Epstein didn’t kill himself‘).

¹⁶ Beispielsweise ist es in Computerspielen wie der *Age of Empires*-Serie, um ein möglichst bekanntes Beispiel des Genres Echtzeitstrategie zu bemühen, spielmechanisch möglich, die um die Vorherrschaft über geographische Gebiete konkurrierenden Spieler*innen militärisch zu besiegen, nicht aber durch Diplomatie etwa Friedensverträge oder Kompromisse zu schließen; spielmechanisch, dies impliziert interessante ideologische Perspektiven hinsichtlich der Normativität militärischer Mittel, werden seitens der Entwickler*innen nur militärische Maßnahmen über die Programmierung ermöglicht.

In HDR lässt sich etwa – ganz im Sinne der Ideologie der IB (und insbesondere von *Ein Prozent e. V.*) – der gesellschaftliche Konflikt, der in HDR in einem dystopischen Deutschland im Jahr 2084 abgebildet wird, nicht politisch aushandeln, sondern muss seitens der Spieler*innen gewaltsam gelöst werden. Spielmechanisch wird gewaltsames Handeln, d. h. das aktive Bekämpfen der Antagonist*innen (wie die bereits skizzierten Gegner*innen, die u. a. der *Antifa* und LGBTQ*-Bewegung zuzuordnen sind), als einzig spielerisch mögliches (und daher notwendiges sowie legitimes) Handeln erzählt. In dieser bewussten Simplifizierung der Handlungsmöglichkeiten zeigen sich einerseits die regelbasierte notwendige Begrenztheit des Mediums sowie andererseits die propagandistisch nutzbare Möglichkeit der manipulativen Komplexreduktion vielseitiger politischer Handlungsoptionen (vgl. Roth 2018, 110). Dies ist vor dem Hintergrund zu problematisieren, dass die Spieler*innen (in der Spielwelt) zu aktiven Akteur*innen und notwendigerweise Verbündeten der virtuellen Spielfiguren/IB-Aktivist*innen werden.

4.5 Positiv-konnotierte Selbstwirksamkeitserfahrungen als manipulative Kommunikation

Im Gegensatz zu primär rezeptiv angelegten Massenmedien (wie Filmen, Musik oder Literatur) konstituiert das Computerspiel vor allem die Aktivität der Spieler*innen resp. die Interaktivität des Mediums: „Der Spieler kann sich nicht passiv einer Geschichte hingeben, sondern nimmt entscheidenden Einfluss auf das Spielgeschehen“ (Breiner und Kolibius 2019, 152). Diesbezüglich existiert ein breiter Konsens in den Game Studies, dass Spieler*innen im Sinne dieser (Inter-)Aktivität, verbunden mit einer i. d. R. sehr weitreichenden intradiegetischen Wirk- und Handlungsmacht der Spieler*innen – es werden durch die Spieler*innen Kriege entschieden, Welten gerettet oder Imperien begründet –, ein besonderes Maß an Selbstwirksamkeit erfahren; Selbstwirksamkeit, die als Konstrukt der sozial-kognitiven Lern- und Handlungstheorie auf Bandura (1986) zurückgeht, wird hier verstanden als „die subjektive Gewissheit, neue oder schwierige Anforderungssituationen auf Grund eigener Kompetenz bewältigen zu können“ (Schwarzer und Jerusalem 2002, 35).

Dabei zeigt sich dieses positive Erleben insbesondere in besonders immersiven Computerspielen: „Der Spieler tritt beim Spielen mit dem Computer in einen Regressionszustand ein, in dem die wahrgenommenen Bilder für Realitätswahrnehmungen gehalten werden, und er muss sich ständig als handlungsmächtig erweisen in der Begegnung mit den Herausforderungen des Computerspiels. Gelingt ihm dies, verleiht ihm der Bildraum ein Gefühl von Kontrolle und Macht“ (Mosel 2009, 174). Extremistischen Akteur*innen, die bestehende Anhänger*innen manipulativ von ihrer Ideologie überzeugen (und/oder als aktive Unterstützer*innen rekrutieren) wollen, offeriert das Medium dementsprechend ein Instrument, rechtsextreme/gewalttätige Ideologie als besonders wirkmächtig zu erzählen und spielmechanisch erlebbar zu gestalten (vgl. Vollbrecht 2015, 225): „As the player succeeds on screen and is rewarded for his violent actions, his confidence in the ability to engage in similar actions increases“ (Schlegel 2020b).

Auch in HDR können die Computerspieler*innen ein hohes Maß an Selbstwirksamkeit über die Narration und die Spielmechanik erleben. So sind die Spieler*innen, vermittelt über die virtuellen Spielfiguren, letztendlich tatsächlich in der Lage, die sinistren Pläne der Antagonist*innen, allen voran der *Globohomo Corp.*, (vorerst) zu durchkreuzen und ferner der gesellschaftlichen Dystopie erfolgreich entgegenzutreten. Dieses Ziel erreichen sie dadurch, dass sie gewaltsam, aber im Spiel honoriert durch die narrative Progression sowie durch ein videospieldtypisch extradiegetisches Punktesystem, gegen die Antagonist*innen vorgehen; die Spielmechanik, d. h. das konkrete Angreifen und Abwehren der

Antagonist*innen durch die Spielfiguren erfolgt dabei in direkter Steuerung und mit visueller und akustischer Rückmeldung bei der Vernichtung dieser. Spieler*innen bekommen insofern immanentes positives, verstärkendes Feedback zu ihrem Handeln resp. können hinsichtlich des Spielefortschritts und der Spielmechanik positiv-erlebte Selbstwirksamkeit erfahren.

Diese positiv-erlebten Selbstwirksamkeitserfahrungen werden in HDR zudem durch Handlungsimperative, die aus dem Spiel in die reale Welt verweisen, ergänzt. Einerseits finden sich extradiegetisch auf den Ladebildschirmen in HDR zahlreiche direkt an die Spieler*innen adressierte Handlungsimperative (siehe Abb. 5 – „Werdet auch im echten Leben aktiv! Wer sich umsieht, findet schnell Gleichgesinnte und starke patriotische Projekte – auch in deiner Gegend!“); andererseits stellen die sogenannten *Kaplaken*, von denen i. d. R. ein oder zwei in den Leveln von HDR versteckt sind und von den Spieler*innen gefunden werden können, intradiegetisch ebenso einen Verweis auf realweltliche Bezüge dar, die mitunter mit Handlungsimperativen verbunden sind. *Kaplaken* stellen in HDR kurze Textausschnitte dar, die aus der *Kaplaken*-Reihe des von Götz Kubitschek geleiteten *Antaios*-Verlags stammen und einschlägige Themen der IB aufgreifen (vgl. Glaser 2020, 4); ein Beispiel, das auch in der Indizierungsbegründung seitens der BpJM (2020, 7) aufgegriffen wird, stellt folgender Textausschnitt dar: „Hast du schon mal einen Antifanten als 'Linksfaschisten' bezeichnet? Ja? Dann lass das in Zukunft, es ist peinlich und falsch. In seinem Grundlagenband räumt Karlheinz Weissmann ein für alle Mal auf mit dem linken Feindbegriff des 'Faschismus' und zeigt, weshalb es sinnlos ist, sich oder andere im 21. Jahrhundert als Faschisten zu bezeichnen.“



Abb. 5: Extradiegetischer Handlungsimperativ auf dem Ladebildschirm

4.6 HDR als Zugang zu (jungen) Computerspieler*innen und den Gaming-Communitys

Hinsichtlich der Verbreitung von Computerspielen, der Merkmale von Spieler*innen sowie deren Spielmotivation existieren vielfältige empirische Erkenntnisse; so sind Computerspiele national wie international ein populäres wie ökonomisch und gesellschaftlich bedeutendes Massenphänomen: „Zwar sind sie noch immer nicht vom Vorwurf einer prinzipiell überflüssigen Freizeitbeschäftigung exkulpiert, doch bemüht sich gerade die Generation der seit Mitte der 1970er Jahre Geborenen und mit dem Medium Aufgewachsenen darum, dem Computerspiel eine gesamtgesellschaftliche Anerkennung angedeihen zu lassen“ (Feige 2018, 15). Aktuelle Studien zeigen, dass mehr als die Hälfte der deutschen Bevölkerung regelmäßig am Computer, an den Konsolen und/oder auf den mobilen Endgeräten wie Smartphones oder Tablets spielt. Dabei ist das Phänomen weder auf eine spezifische Alters-, Milieu- noch Personengruppe begrenzt (vgl. bitkom 2021). Obgleich die Gruppe der Computerspieler*innen insofern als heterogen zu beschreiben ist, stellen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene dennoch einen besonders relevanten Anteil der Spieler*innen dar, für die „Videospiele, auch [bzw. insbesondere] eingebettet in Spiel-Communities, einen festen Bestandteil des Alltags [ausmachen]“ (Lanser und Schülke 2019, 2).

Im Sinne der Popularität des Mediums bei der seitens der IB vor allem adressierten Zielgruppe, Jugendliche und junge Erwachsene, ermöglicht es HDR der IB zunächst, der Spieler*innenschaft niedrigschwellig ein Computerspiel zu offerieren, das die Ideologie der IB transportiert. Dabei stellt HDR im Sinne der Metapolitik schlicht ein weiteres Medium unter vielen (u. a. Literatur, Musik, Filme) dar, das im Kontext der (digitalen) Propagandastrategie die rechtsextremen Positionen der IB popularisieren soll; allerdings versprechen Computerspiele diesbezüglich besonders effektiv zu sein: Denn trotz (oder gerade aufgrund) der Popularität sowie der ökonomischen und gesellschaftlichen Bedeutung von Computerspielen gelten diese bei vielen Spieler*innen und gar Entwickler*innen als ein unpolitisches Medium (vgl. Nowak 2020; Schrape 2019, 241).¹⁷ Obgleich seitens der Game Studies (mittlerweile) ein breiter Konsens besteht, dass Computerspiele ungeachtet der Intention der Entwickler*innen Ideologie transportieren und insofern dem Medium unweigerlich eine politische Dimension inhärent ist, existiert (nach Nowak 2020) vor allem unter den Spieler*innen weiterhin „der Mythos des unpolitischen Computerspiels“ (vgl. Prinz und Hoang 2020; Prinz 2021; Pfister und Görden 2020). Gerade in der (vermeintlichen) ideologischen und propagandistischen Unscheinbarkeit liegt nach Stegemann und Musyal (2020, 68f.) allerdings ein besonderes metapolitisches Potenzial: „[Metapolitik] funktioniert [...] am besten, wenn man politische Inhalte nicht als solche erkennt. [...] Schließlich geht es darum, durch Unscheinbarkeit zu überzeugen.“

Doch nicht nur das Medium an sich wird mitunter als unpolitisch (miss-)verstanden; auch HDR ist, zumindest im Rahmen eines ersten unreflektierten Blickes, keineswegs unmittelbar als Computerspiel zu erkennen, das rechtsextreme Ideologie transportiert resp. gar zu popularisieren versucht. Abseits der bereits skizzierten Dogwhistles sind die im Beitrag dargestellten (für die IB/*Neue Rechte* typischen) rechtsextremen Versatzstücke in HDR satirisch überspitzt, ästhetisch und narrativ verschleiert und insofern gerade für jüngere, ggfs. politisch noch uninformierte Spieler*innen kaum zu erkennen. Im Sinne der bewussten Abgrenzung der IB/*Neuen Rechten* von der *Alten Rechten* findet sich in HDR etwa kein plumper Antisemitismus, der in Referenz zum deutschen Nationalsozialismus explizit dazu aufruft, Juden und Jüdinnen als Feinde zu betrachten oder explizit zu Gewalthandlungen gegen sie aufruft; allerdings werden vielfach antisemitische Narrative und Verschwörungsnarrativen, wie etwa in der sardonischen Karikatur vom jüdischen Investor George Soros als intradiegetisch versteckter Strippenzieher der ‚Finanzelite‘ und eigentlicher Antagonist in HDR erkennbar, bewusst transportiert. Dabei wird in HDR die Ideologie der IB gerade soweit karikiert und angedeutet, dass ein Rekurs auf die Kunstfreiheit – „es ist nur ein Computerspiel, das ist alles nicht ernst gemeint“ – Kritik an den rechtsextremen Positionen augenscheinlich plausibel, aber nur vermeintlich verhindern kann. Diesbezüglich lässt sich auch auf das bekannte Strategem der IB rekurren, sich bewusst als harmlose politische Jugendorganisation zu inszenieren sowie sich strategisch bewusst durch selbstironische Memes sowie popkulturelle, humoristische Referenzen als Gruppe zu inszenieren, die kaum als rechtsextremer Akteur wahrgenommen wird.

Im Spiegel dieses Bestrebens offeriert die Produktion und Veröffentlichung von HDR den für die IB metapolitisch besonders vielversprechenden Zugang zu den (gerade für jüngere Computerspieler*innen besonders einflussreichen) Gaming-Communitys und -Plattformen (Lanser und Schülke 2019, 2); diesbezüglich ist auch auf das mittlerweile gelöschte Fandom-Wiki von HDR zu rekurren, das als weiteres Instrument fungieren sollte, die Propaganda digital zu verbreiten. Diese Zugänge stellen sich aus Perspektive der IB erstrebenswert dar, da viele Gaming-Plattformen (wie *Steam* oder *Discord*), auf denen sich Spieler*innen u. a. über Computerspiele austauschen, sich zum

¹⁷ Ein besonders pointiertes und in den Game Studies als Exemplifizierung dieser These bemühtes Zitat findet sich bei Julian Gerighty in seiner Funktion als Associate Creative Director des bekannten Taktik-Shooters *Tom Clancy's the Division*, der im Rahmen eines Interviews im Kontext der Spielveröffentlichung das Computerspiel wie folgt einordnete: „At the end of the day, it's a videogame, it's an entertainment product [...] There's no particularly political message with it“ (Ehrhardt 2016).

gemeinsamen Spielen verabreden und ihren Alltag organisieren – anders als andere Soziale Netzwerke (wie *Facebook*, *Instagram* und *Twitter*) –, kaum oder gar nicht moderiert werden und insofern (momentan) einen unmittelbaren und wenig risikoreichen Zugang zur besonders relevanten potenziellen Zielgruppe offerieren (vgl. Wagner 2020); dies wird auch seitens des Entwicklers von *Kvltgames* in einem Interview explizit thematisiert: „Das hat schon sehr großes Potenzial, weil das eben einfach viral geht und halt extrem leicht zu vervielfältigen ist und halt trotzdem sehr schwer deplatziert werden kann“ (Moritz 2020, 21:33-21:51).

4.7 Fraternisierung mit Computerspieler*innen im Spiegel des Indizierungsverfahrens von HDR

Vor dem Hintergrund der über lange Zeit sehr negativen Berichterstattung über Computerspiele und der vorurteilsbehafteten Adressierung von Computerspieler*innen seitens Medien und Politik erklärt sich eine unter Spieler*innen weit verbreitete kritische Haltung gegenüber der (aus ihrer Perspektive illegitimen) Verächtlichmachung der mitunter als besonders identitätsstiftend erfahrenen Freizeitbeschäftigung¹⁸: „TV- oder Radio-Produktionen, die die sogenannte ‚Killerspieldebatte‘ reproduzieren oder Gamer:innen pauschal abwerten, haben viele Spielende abgeschreckt“ (Prinz 2021, 6). Zudem stehen insbesondere gewalthaltige Computerspiele noch immer im Verdacht, antisoziales und gewalttätiges Handeln zu fördern – oft werden diesbezügliche Assoziationen und Kausalverbindungen politisch und medial expliziert oder zumindest insinuiert, wenn versucht wird, Terroranschläge und Amokläufe durch die (intensive) Rezeption von (gewalthaltigen) Computerspielen zu plausibilisieren. Obgleich sich der Forschungsstand als äußerst komplex und durchaus widersprüchlich darstellt, finden sich keine evidenten Erkenntnisse zu einer unmittelbaren Kausalität zwischen der Rezeption von (gewalthaltigen) Computerspielen und konkreten Gewalttaten: „Es gibt keinerlei Befunde über irgendeine Form von Gewaltverbrechen, die sich auch nur ansatzweise mit der Nutzung von Computerspielen erklären lässt“ (Jöckel 2018, 97f).

Eingedenk der identitätsstiftenden Funktion des Mediums auf der einen und des weitläufig unter Spieler*innen vorzufindenden Konsens⁴, eines medial- und politisch-verzerrten Blicks auf das Medium auf der anderen Seite, ergibt sich in propagandistischer Hinsicht für die IB zusätzlich die Möglichkeit, sich durch explizite oder implizite Solidaritätsbekundungen Computerspieler*innen anzudienen und dadurch die IB zu popularisieren (vgl. Huberts 2021, 56). Exemplarisch sei hier auf die intensiven und kontroversen Debatten in Foren der Computerspielfachpresse sowie in besonders bei Spieler*innen beliebten Foren verwiesen (wie dem *Steam*-Forum oder diversen *Discord*-Servern), die die Indizierung, die Sperrung auf *Steam* sowie die jeweilige mediale Berichterstattung (mitunter sehr) kritisch diskutierten. Es gilt diesbezüglich zu vermuten, dass u. a. die Kritik an der Indizierung von HDR nicht nur durch der IB nahestehende, rechtsaffine Forenteilnehmer*innen artikuliert wurde, sondern dass bei vielen Computerspieler*innen assoziativ die als illegitim und verleumderisch wahrgenommenen Bezüge zu früheren ‚Killerspieldebatten‘ ihren Ausdruck fanden, die mitunter soweit führten, HDR als konkretes Beispiel einer ansonsten abstrakt geführten Debatte reflexhaft zu verteidigen; ein Diskurs,

¹⁸ Exemplarisch sei an den Ausspruch Horst Seehofers (CSU) erinnert, der 2019 in seiner Funktion als Bundesinnenminister nach dem rechtsextremen Anschlag in Halle sehr früh und ohne dezidierten Bezug zu konkreten Ermittlungsergebnissen zu dem Anschlag verkündete, dass „viele von den Tätern [...] aus der Games-Szene [kommen und] manche [...] sich Simulationen geradezu zum Vorbild [nehmen]“ (Hegemann 2019); diese Pauschalisierung wurde von vielen Computerspieler*innen als der illegitimen und vorurteilsbehaftete Versuch der Diskreditierung des Computerspielens resp. Der Spieler*innen verstanden und kritisiert.

der seitens *Kvltgames* u. a. auf Twitter intensiv kommentiert und ferner zu intensivieren versucht wurde.

4.8 Der inszenierte Kampf für Meinungs- und Kunstfreiheit im Spiegel des Opfernarrativs

Ein bekanntes und häufig wiederholtes Narrativ in der (digitalen) Propagandastrategie der IB stellt die Erzählung dar, dass die IB im Sinne ihres (vermeintlich) heroischen Kampfes gegen die totalitären Feind*innen der Demokratie, die sie (insbesondere) in den politischen, ökonomischen und kulturellen/medialen Eliten erkennt, besonders von staatlicher Zensur und medialer *Cancel Culture* betroffen sei; ein Narrativ, das sich auch in der intradiegetischen Narration von HDR zahlreich referenziert findet. In diesem ‚Opfernarrativ‘ spiegelt sich der seitens der IB explizit propagierte Kampf der Gruppe für die, aus ihrer Perspektive, (vermeintlich) existenziell bedrohte Meinungs- und Kunstfreiheit; der explizite Vorwurf, der sich ebenfalls im Rahmen der (digitalen) Propagandastrategie der IB wiederfindet, ist, dass einerseits ein linksliberal dominierter Kultur- und Medienbetrieb – hier wird auch das aus der US-amerikanischen *Alt Right*-Bewegung bekannte Konzept des *Kulturmarxismus* referenziert sowie mitunter mit weiteren antisemitischen Stereotypen aufgeladen – gezielt jegliche künstlerischen Aktivitäten, die nicht den Vorstellungen der hegemonialen linksliberalen Eliten entsprechen, zu boykottieren und zu diskreditieren versuche; hier lässt sich mit anderen Vorzeichen auf das für die IB analytisch so bedeutsame Konzept der Metapolitik rekurrieren. Darüber hinaus – auch dies findet sich intradiegetisch in der Narration von HDR explizit thematisiert – würden diese ‚Kultureliten‘ in enger Kooperation mit den staatlichen Ordnungs- und Sicherheitsbehörden u. a. durch nachrichtendienstliche Verfolgung, Verbote und Indizierungen politische Akteur*innen an der Möglichkeit hindern, an der freien politischen Willens- und Meinungsbildung aktiv und gleichberechtigt teilzuhaben sowie Kunst außerhalb des (vermeintlich) ‚linksliberalen Mainstreams‘ zu veröffentlichen. Diese Narrative spiegeln sich auch im Kontext der Veröffentlichung von HDR – so heißt es etwa im Rahmen der Werbekampagne seitens *Kvltgames*: „Machen wir uns nichts vor: Als High-Tech-Industrie ist die Gaming-Branche weltweit auf einem ähnlich linksliberalen Holzweg wie Hollywood: Gender-Mainstreaming, Multikulti und Dekonstruktion sind in nahezu jeder größeren Spieleproduktion zu erkennen – Hauptsache politisch korrekt“ (*Kvltgames* 2021).

Der gezielte Versuch der Etablierung des Narrativs der systematischen Verfolgung der IB im Spiegel des Narrativs der systematischen Einschränkung der Meinungs- und Kunstfreiheit dient der IB vor allem zur Selbstinszenierung als politischer Akteur, der sich (vermeintlich) für gesellschaftlich hehre politische Ziele wie die für Demokratien durchaus konstitutive Meinungs- und Kunstfreiheit einsetzt. Strategisches Kalkül ist hierbei, eine weitläufige gesellschaftliche Anschlussfähigkeit der IB dadurch zu fördern, dass der Kampf für ein gesellschaftlich nahezu ausschließlich positiv-konnotiertes politisches Ziel mit der Gruppe in Verbindung gebracht wird; so stellt der Erhalt der Meinungs- und Kunstfreiheit ein politisches Ziel dar, hinsichtlich dessen, sofern abstrahiert formuliert, seitens Demokrat*innen kaum Widerspruch zu erwarten ist resp. hinsichtlich dessen die IB-Aktivist*innen sich als (vermeintliche) Verfechter*innen demokratischer Prinzipien inszenieren können. Dies ermöglicht der IB ferner, die (legitime) Kritik an den antidemokratischen Positionen der Gruppe durch Verweis auf eben jenen Kampf für demokratische Prinzipien (vermeintlich) zu delegitimieren sowie die antidemokratischen Positionen bewusst zu verschleiern.

Das Bestreben sich als Opfer staatlicher Repression und kultureller/medialer Ausgrenzung sowie zugleich als Kämpfer*innen für Meinungs- und Kunstfreiheit zu inszenieren, zeigte sich auch pointiert

im Kontext der Indizierung von HDR. So eröffnete die Indizierung von HDR, die seitens der BpJM sehr ausführlich, mit einer reflektierten Abwägung zwischen Kunstfreiheit und Jugendschutz begründet wird, die Möglichkeit für die IB, in der politischen Kommunikation eben diese Narrative mit einer (vermeintlich eindeutigen) Bestätigung versehen zu können.

Allerdings scheint es vielmehr naheliegend, dass die an der Entwicklung von HDR Beteiligten bereits vor der Indizierung (sowie der Sperrung von *Steam*) diese aktiv und im Sinne der Propagandastrategie mit dem Ziel eingeplant hatten, die Indizierung als Mittel totalitärer Unterdrückung sowie des Kampfes um die Meinungs- und Kunstfreiheit zu instrumentalisieren (vgl. Huberts 2021, 56; Bergem 2019, 263): „Kalkül war, dass das Spiel von den Verkaufsplattformen genommen wird und Medien negativ darüber berichten. Schlechte Publicity trat dann ein und stützte das Narrativ, das auch im Spiel selbst vertreten wird: Es behauptet, wir leben in einer Meinungsdictatur und niemand darf mehr öffentlich Kritik üben“ (Kracher 2021). Dies spiegelt sich auch markant in den Aussagen des Entwicklers zur Indizierung: „Die Argumentation der BpJM entbehrt nicht einer gewissen Ironie, geht es in unserem Spiel doch erkennbar darum, mit dem Mittel der Satire eben jenen Vertretern angeblich pluralistischer Werte ihren totalitären Spiegel vorzuhalten und aufzuzeigen, dass diese den ‚Minderheitenschutz‘ nur als Alibi vor sich hertragen, um einer unfreiheitlichen, omnipräsenten Agenda zum Durchbruch zu verhelfen“ (Pführinger 2021).

In diesem Sinne zeigt sich für die IB auch dadurch ein propagandistisches Potenzial in HDR, indem die Indizierung des Computerspiels, das seitens der Rechtsextremismusforschung konsensual als islamfeindlich, rassistisch und demokratiefeindlich beschrieben wird, propagandistisch genutzt wird, um die IB als Opfer staatlicher Repression und gleichzeitig als Kämpfer*innen für die Meinungs- und Kunstfreiheit zu stilisieren.

5. Konklusion: Computerspiele als Propagandainstrument der Identitären Bewegung!

Im Rahmen des vorliegenden Beitrags wurden die propagandistischen Potenziale des Mediums Computerspiel für die IB, die sich insbesondere am Beispiel HDR zeigen, analysiert. Dies erfolgte basierend auf der Näherung an die IB als besondere und besonders relevante Gruppe der *Neuen Rechten*, die sich ideologisch vor allem durch den Ethnopluralismus sowie durch eine metapolitische Zielsetzung auszeichnet. Ferner, was sich für die Analyse der Potenziale als besonders bedeutsam erwiesen hat, inszeniert sich die IB als jugend- und popaffine Gruppe, die sich durch eine konturierte Corporate Identity und einen bild- und symbolgewaltigen Aktionismus medien- und öffentlichkeitswirksam präsentiert. Die Diskussion kursorischer Erkenntnisse der Game Studies, Medienpädagogik und Lernpsychologie im Spiegel der Erkenntnisse der Rechtsextremismusforschung zur IB lässt sich in folgende, interdependente Erkenntnisse zum propagandistischen Potenzial von Computerspielen für die IB am Beispiel von HDR überführen:

1. Computerspiele offerieren Entwickler*innen die Möglichkeit, jedwede Spielwelt zu erschaffen, die ihrer Ideologie entspricht und dadurch politische Sinn- und Kausalzusammenhänge manipulativ zu inszenieren, die als Propaganda fungieren können. HDR insinuiert manipulativ, dass die Protagonisten der IB sich im Spiel lediglich gegen Verfolgung und Unterdrückung zur Wehr setzen und ihr Handeln insofern legitimiert scheint; eine gewünschte Übertragung dieses Narrativs in die Realwelt seitens der Spieler*innen ist hier naheliegend.

2. Im Sinne der besonderen parasozialen Beziehung zwischen den Computerspieler*innen und den virtuellen Spielfiguren ergibt sich ferner das propagandistische Potenzial, dass sich die Spieler*innen personell und/oder hinsichtlich der intradiegetischen Ziele der virtuellen Spielfiguren mit diesen identifizieren und insofern die Ideologie – in HDR die Ideologie der IB – internalisieren.
3. Ein weiteres propagandistisches Potenzial von HDR zeigt sich für die IB in der Möglichkeit, durch das Computerspiel sowie insbesondere durch die im Spiel vorhandenen Dogwhistles, Szeneinsider zu adressieren und ein szeneeinternes ‚Wir-Gefühl‘ zu fördern; im Sinne der nur für Szeneinsider umfänglich erkennbaren Dogwhistles werden zudem Spieler*innen, die diese nicht unmittelbar dechiffrieren können, nicht abgeschreckt, da sich die rechtsextremen Positionen und Verschwörungsnarrativen zumeist nur verschleiert in HDR finden.
4. Ferner können Computerspiele über die seitens der Entwickler*innen kontrollierte Spielmechanik besonders effektiv Ideologie und ferner Propaganda transportieren. So ermöglicht bzw. erzwingt es die Spielmechanik, dass Entwickler*innen komplexe Handlungsmöglichkeiten im Spiel simplifizieren und damit das Handeln in der Spielwelt naturalisieren. In HDR können die Antagonist*innen sowie die gesellschaftspolitischen Probleme ausschließlich gewaltsam seitens der Spieler*innen/virtuellen Spielfiguren adressiert werden; auch dies stellt eine manipulative Simplifizierung der Wirklichkeit dar, die die Ideologie der IB zu popularisieren versucht.
5. Ebenso ergibt sich aus der durch Computerspiele ermöglichten Erfahrung von Selbstwirksamkeit ein besonderes propagandistisches Potenzial. So offerieren Computerspiele einerseits die Möglichkeit, sich besonders mächtig und selbstwirksam zu erfahren. Auch HDR ermöglicht dies dadurch, dass gegen die ‚illegitime‘ staatliche Repression erfolgreich vorgegangen wird. Insofern stellt das Computerspiel ein Angebot dar, dies auch außerhalb der Sphäre der Digitalität zu suchen. Andererseits offeriert HDR mit den virtuellen Spielfiguren, bei denen es sich um echte Akteur*innen der IB handelt, empathiestiftende Momente, die darauf abzielen, dass sich Spieler*innen auch außerhalb des Bildschirms mit diesen solidarisieren resp. den in HDR offerierten Handlungsimperativen im Sinne der IB folgen.
6. Außerdem offeriert das Medium einen besonders direkten und unmittelbaren Zugang zu einer wesentlichen Zielgruppe der IB, nämlich popaffine Jugendliche und junge Erwachsene, die Computerspiele (mitunter) als besonders identitätsstiftendes Phänomen wahrnehmen und denen mit HDR ein kostenloses und niedrighschwelliges Freizeitangebot offeriert wird, das als unpolitisch verkannt wird und nach allgemeiner Auffassung nicht im Verdacht steht, Ideologie oder Propaganda zu transportieren. Ferner ergibt sich aus HDR die Möglichkeit für die IB, die wenig moderierten Gaming-Communitys resp. -Plattformen zu unterwandern, nachdem eine umfangreiche Sperrung der Aktivist*innen auf den reichweitenstarken Sozialen Netzwerken erfolgte.
7. Die Indizierung des Computerspiels enthält für die IB das propagandistische Potenzial, sich mit Spieler*innen zu fraternisieren, die sich, ausgehend von der jahrzehntelangen Missrepräsentation/Kritik an ihrem Hobby in Politik und Medien, mitunter sehr kritisch gegenüber einer vermeintlichen Vorverurteilung von Computerspielen allgemein und der Indizierung von HDR im Besonderen zeigen; die IB kann insofern manipulativ die Diskurse zur Legitimität von staatlichem Eingreifen im Kontext von Computerspielen in ihrem Sinne vereinnahmen.
8. Ergänzend zeigt sich das propagandistische Potenzial darin, dass die IB, eingedenk der Indizierung von HDR sowie der Sperrung auf den einschlägigen Distributionsplattformen, das in der (digitalen)

Propagandastrategie kultivierte Narrativ, Opfer einer besonderen staatlichen Repression und medialen Cancel Culture zu sein, zu kultivieren versucht; damit verbunden eröffnet sich auch die Möglichkeit, sich als hehre Kämpfer*innen für die Meinungs- und Kunstfreiheit zu inszenieren.

Im Sinne der Erkenntnisse des Beitrages gilt es, die Produktion und Veröffentlichung von HDR in einen größeren Kontext der Entwicklung der *IB/Neuen Rechten* einzuordnen. So ist HDR auch vor dem Hintergrund zu verstehen, dass sich rechtsextreme Gruppen zwar weltweit im Aufschwung befinden, die IB allerdings – u. a. aufgrund der umfangreichen Sperrungen in den für sie besonders relevanten Sozialen Netzwerken – in der medienöffentlichen und szeneeinternen Wahrnehmung massiv an Bedeutung verloren hat (vgl. Rippl und Seipel 2022, 7); so gelingt es der IB kaum mehr, im Sinne ihrer metapolitischen Zielsetzung Themen zu setzen und Diskurse zu beeinflussen. Insofern ist naheliegend, dass HDR als ein propagandistisches Puzzleteil (unter vielen) auch dazu dienen soll, die nur noch marginale Medienöffentlichkeit zu kompensieren und die vormals von vielen in der IB erkannte Hegemonialität in Bezug auf die neurechte Szene zu revolieren (Glaser 2020, 2); hier lässt sich auch an weitere (neue) Propagandaformate der IB anknüpfen – pseudojournalistische Podcasts (wie das vom *Ein Prozent e. V.* finanziell unterstützte *Laut gedacht*), rechter Rap (wie *MaKss Damage*), Graphic Novels mit IB-Bezug (wie die *Hydra Comic-Reihe*) –, die metapolitische Zugänge erkennbar zu diversifizieren versuchen (vgl. Stein 2021).

In diesem Beitrag wurde bewusst nur die Nutzung von dezidiert für propagandistische Zwecke entwickelten Computerspielen in das Zentrum der Analyse gestellt. Allerdings sind die Verbindungen von Phänomenen des Rechtsextremismus und Computerspielen sowie Computerspielkulturen weitreichend und komplex. Das *Radicalisation Awareness Network (RAN)*, ein Verbund von Extremismusforscher*innen und Präventionspraktiker*innen, unterscheidet sechs verschiedene Verbindungen von Extremist*innen und Computerspielen (vgl. RAN 2020): „Die Produktion eigener Videospiele durch extremistische Akteur*innen, die Nutzung bereits existierender Videospiele, die Ansprache von Gamer*innen in digitalen Spielen beispielsweise mittels Chatfunktionen, die Präsenz extremistischer Akteur*innen auf Gaming- und gamingnahen Plattformen, die Nutzung von Videospieleästhetik oder anderen visuellen und sprachlichen Bezügen zu Gaming-Kultur in extremistischer Propaganda sowie die Gamifizierung extremistischer Inhalte im digitalen Raum“ (Schlegel 2023). Demgemäß zeigt sich eine weitläufige und über dezidiert propagandistische Computerspiele hinaus bestehende Verbindung zwischen (Rechts-)Extremist*innen und dem Medium Computerspiel. Im Hinblick auf diesen Aspekt ist die aktuelle Forschungslage jedoch noch erweiterungsbedürftig: „Practically everything known so far about the potential nexus between gaming and extremism is largely based on anecdotal evidence and theoretical considerations“ (Schlegel 2022).

Im Sinne der wesentlichen Erkenntnisse dieses Beitrags wird empfohlen, sich den propagandistischen Potenzialen nur über die Spezifika und Besonderheiten der extremistischen Akteur*innen zu nähern. Die spezifischen für die IB herausgearbeiteten Potenziale des Mediums Computerspiel am Beispiel von HDR sind sicherlich auch für andere rechtsextreme Gruppen grundsätzlich anschlussfähig – auch die terroristische Gruppe *ISIS* bedient sich Computerspielen, um ihre Ideologie zu transportieren und manipulativ über Propaganda zu popularisieren (vgl. Rauscher 2020); allerdings zeigen sich viele der dargestellten Propagandapotentiale eng mit dem Wesen und der Strategie der IB verbunden. So ergibt sich die Sinnhaftigkeit des Einsatzes von Computerspielen für die IB insbesondere über deren metapolitische Zielsetzung der Diskursverschiebung, was keineswegs für alle extremistischen Gruppen als zentrales strategisches Ziel gilt.

Ferner mangelt es, um weitere Forschungsperspektiven anzudeuten, insbesondere an empirisch-gestützten Erkenntnissen zum Einfluss von propagandistischen Computerspielen auf die Spieler*innen: „[Es] fehlen gegenwärtig Studien, ob und wie Videospiele mit propagandistischen Inhalten überhaupt zu einer eindeutigen Ideologisierung beitragen könnten“ (Lanser und Schülke 2019, 2). Auch stellt sich die empirisch zu adressierende Frage, ob es sich im Falle von HDR überhaupt um ein relevantes Phänomen handelt, was die Popularität, die Spieler*innenzahlen und den diskursiven Einfluss betrifft; nur weil im Sinne der in dem Beitrag dargestellten Analysen dem Medium ein propagandistisches Potenzial inhärent ist resp. sich dieses für die IB insbesondere in HDR erkennbar zeigt, bedeutet dies keineswegs, dass die IB diese Potenziale mit HDR auch tatsächlich realisieren kann. So behauptet der Entwickler *Kvltgames* zwar, dass vor der Indizierung etwa 50.000 Downloads des Spieles erfolgten, was für die Szene quantitativ durchaus ein Erfolg darstellen würde, unabhängig überprüfen lassen sich diese Zahlen allerdings nicht. Auch relevante Dimensionen von HDR, denen ein besonderes propagandistisches Potenzial inne liegt, wurden in diesem Beitrag nur berührt; gerade hinsichtlich der verschiedenen für die IB typischen politischen Narrative, die in HDR durch das Setting, die Protagonist*innen und Antagonist*innen (resp. die gesamte intradiegetische Narration) transportiert werden und die sich zu einer Ideologie abstrahieren lassen, bedarf es einer detaillierteren und holistischen Näherung, sodass die Botschaften, die seitens der IB/*Neuen Rechten* gezielt durch HDR transportiert werden sollen, noch stärker dekonstruiert und entsprechend adressiert werden können.

Als analytische Prämisse des Beitrags ist die Gleichsetzung der Ideologie der IB mit der Ideologie des Entwicklers *Kvltgames* zudem transparent und ferner der Kritik zugänglich zu gestalten; auch basiert der Beitrag auf der Prämisse, dass es sich bei HDR um ein weitläufig in der Szene getragenes Propagandainstrument handelt, das als ein Puzzlestück einer strategisch geplanten (digitalen) Propagandastrategie der IB zu verstehen ist. Im Sinne der Finanzierung der Produktion von HDR seitens des mit der IB assoziierten resp. mit den unterschiedlichen IB-Gruppen und IB-Aktivist*innen vernetzten *Ein Prozent e. V.* erscheint diese Gleichsetzung allerdings durchaus berechtigt; auch eingedenk der szeneeinternen Unterstützung von HDR – so unterstützen zahlreiche bekannte IB-Aktivist*innen und IB-Unterstützer*innen (wie Martin Sellner, Alexander Kleine und Götz Kubitschek) *Kvltgames* aktiv und öffentlichkeitswirksam bei Werbe- bzw. Propagandaveranstaltungen – ist nicht davon auszugehen, dass es sich bei dem Computerspiel lediglich um ein Propagandainstrument handelt, das nur auf den Entwickler zurückgeht, sondern Teil einer umfangreichen und dezidierten Propagandastrategie der IB darstellt.

HDR wird seitens bisheriger wissenschaftlicher Analysen (vgl. Huberts 2022; Schlegel 2022; Zimmermann 2022), der medialen Berichterstattung in der Computerspielfachpresse und den überregionalen Medien (vgl. u.a. Richters 2020) sowie der sehr detaillierten Begründung im Rahmen des Indizierungsverfahrens (vgl. BpJM 2020) als rechtsextrem, homophob, antisemitisch und antiziganistisch eingeordnet; dieser Kategorisierung ist vorbehaltlos zuzustimmen. Insofern stellt sich die Frage nach der angemessenen und sinnvollen politischen, gesellschaftlichen und (medien-)pädagogischen Reaktion auf HDR, bzw. auf den Einsatz von Computerspielen, die dezidiert für propagandistische Zwecke von rechtsextremen Akteur*innen entwickelt werden. Im Fokus des vorliegenden Beitrags standen lediglich die propagandistischen Potenziale, sodass hinsichtlich der sinnvollen präventiven und reaktiven Adressierung hier nur erste Überlegungen und Orientierungen offeriert werden können: Der Ruf nach dem Ausbau und der Intensivierung der kritischen Medienbildung im schulischen und außerschulischen Bereich sowie insbesondere nach der Politischen Bildung ist naheliegend, richtig, aber eben auch weitestgehend reflexhaft als Reaktion auf die

Propaganda der *IB/Neuen Rechten* zu vernehmen. So ist dem Diktum Ahlheims (2013, 9), auch mit Blick auf HDR, zuzustimmen, dass die „politische Bildung [leider] keine gesellschaftspolitische Feuerwehr [ist], die dort löscht, wo manch populistischer Politiker selbst gerade gezündelt hat, sie ist keine Umerziehungsmaßnahme mit Sofortgarantie und stets messbarem Kompetenzzuwachs, kein Wunder- und eben schon gar kein Beruhigungsmittel für Politik und Politiker“ (Ahlheim 2013, 9).

Erfolgsversprechend erscheint langfristig die stärkere Einbindung (zivil-)gesellschaftlicher Akteur*innen, die aus den Gaming-Communitys heraus mit dem Ziel, rechtsextremen Akteur*innen keine Räume für Propaganda zu überlassen und deren Strategien zu dekonstruieren, Präventionsarbeit leisten und in diesem Sinne auf Entwicklungen wie HDR reagieren können (bzw. dies bereits hinlänglich tun). Diesbezüglich existieren bereits sehr vielversprechende Zugänge: Mit *Keinen Pixel dem Faschismus!* existiert etwa eine breite, von Wissenschaftler*innen, Medienschaffenden, Entwickler*innen sowie Spieler*innen getragene, Initiative, die durch antifaschistische Arbeit auf die Gaming-Communitys einzuwirken versucht; ähnlich agiert auch das seitens der *Amadeu-Antonio-Stiftung* unterstützte Projekt *Good Gaming – Well Played Democracy*, das zum Themenkomplex Rechtsextremismus im Spiegel der Computerspielkultur publiziert (siehe u. a. Amadeu-Antonio-Stiftung 2020). Auch existieren – hier zeigt sich das propagandistische Potenzial von Computerspielen in umgekehrten Vorzeichen als potenziell reflektierte und kritische Lernumgebung – Computerspiele, die sich dem Ziel der Deradikalisierung und der Erkennung von rechtsextremer Propaganda verschrieben haben und ebenfalls als Instrument der Aufklärung gegen die Bestrebung der Vereinnahmung und propagandistischen Instrumentalisierung von Computerspielen eingesetzt werden können; exemplarisch lässt sich auf das von *minge+schmidt* entwickelte Computerspiel *Loulu* verweisen, in dem rechtsextreme Propagandastrategien spielerisch enttarnt werden sollen (vgl. Joselewitsch 2021).

Abschließend gilt erneut festzustellen, dass die propagandistische Nutzung von Computerspielen am Beispiel von HDR nur ein Puzzlestück im Rahmen der digitalen Propagandastrategie der *IB/Neuen Rechten* darstellt; dennoch scheint, eingedenk der weiterhin fortschreitenden Popularisierung von Computerspielen und der in diesem Beitrag dargestellten besonderen propagandistischen Potenziale des Mediums, absehbar, dass die *IB/Neue Rechte* auch weiterhin die Entwicklung und Veröffentlichung von Computerspielen propagandistisch zu nutzen versucht. Einerseits ist seitens *Kvltgames* bereits der Nachfolger von HDR – *The Great Rebellion* – für Ende 2023 angekündigt; andererseits diskutiert der Entwickler selbst die Bedeutung des Mediums für die propagandistischen Zwecke und konkludiert auf eine weitere Intensivierung der Bemühungen deutend: „Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun“ (Moritz 2020).

Literaturverzeichnis

- Ahlheim, Klaus. 2013. *Rechtsextremismus. Ethnozentrismus. Politische Bildung*. Hannover: Offizin.
- Aichele, Alexander. 2021. *Deutsch denken. Die Philosophie der Neuen Rechten*. Berlin: J. B. Metzler.
- Amadeu-Antonio-Stiftung. 2020. *Alternative Wirklichkeiten. Monitoring rechts-alternativer Medienstrategie*. Berlin: Amadeu-Antonio-Stiftung.
- Arnold, Klaus. 2003. „Propaganda als ideologische Kommunikation.“ *Publizistik* 48, 1: 63–82.
- Baek, Jean-Philip und Andreas Speit (2020). *Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*. Berlin: Christoph Links Verlag.
- Bandura, Albert. 1986. *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice Hall.
- Batzer, Jan. 2019. „Zur Ästhetik der Identitären Bewegung.“ In *Rechtspopulismus im Fokus. Theoretische und praktische Herausforderungen für die politische Bildung*, herausgegeben von Lukas Boehnke, Malte Thran und Jacob Wunderwald, 115–34. Wiesbaden: Springer VS.
- Baumann, Tim. 2020. „Games als Propaganda-Maschinen?“ *Deutschlandfunk* 03.01.2020 <https://www.deutschlandfunk.de/von-regeln-ideologien-und-spielmechaniken-games-als-100.html> Letzter Zugriff: 24.04.2023.
- Benthin, Rainer. 2004. *Auf dem Weg in die Mitte. Öffentlichkeitsstrategien der Neuen Rechten*. Frankfurt am Main: Campus.
- Bergem, Wolfgang. 2019. „Identität‘ in politischer Kultur, Demokratietheorie und der Identitären Bewegung.“ In *Politische Kulturforschung reloaded - Neue Theorien, Methoden und Ergebnisse*, herausgegeben von Wolfgang Bergem, Paula Diehl und Hans J. Lietzmann, 249–72, Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839447475-012> Letzter Zugriff: 19.12.2023.
- Bernstorff, Andreas Graf von. 2021. *Rechte Wörter: Von ‚Abendland‘ bis ‚Zigeunerschnitzel‘*. Heidelberg: Carl Auer.
- Bitkom. 2021. „Halb Deutschland spielt Video- oder Computerspiele.“ *Bitkom* 23.08.2021 <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Halb-Deutschland-spielt-Video-oder-Computerspiele> Letzter Zugriff: 03.12.2022.
- Boehnke, Lukas. 2019. „Rechter Kulturkampf heute: Identitätskonstruktion und Framing-Strategien der Identitären Bewegung.“ In *Rechtspopulismus im Fokus. Theoretische und praktische Herausforderungen für die politische Bildung*, herausgegeben von Lukas Boehnke, Malte Thran und Jacob Wunderwald, 89–114. Wiesbaden: Springer VS.
- Bogust, Ian. 2010. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Borstel, Dierk. 2022. *Umgang mit Rechtsextremismus. Leitfaden für die Praxis der Sozialen Arbeit*. Stuttgart: Kohlhammer.

Bown, Alfie. 2018. „How video games are fuelling the rise of the far right.“ *The Guardian* 12.03.2018 <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/12/video-games-fuel-rise-far-right-violent-misogynist> Letzter Zugriff: 28.04.2023.

Breiner, Tobias C. 2019. „Computerspiele und Schulamokläufe.“ In *Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht*, herausgegeben von Tobias C. Breiner und Luca D. Kolibius, 61–106. Berlin: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-662-57860-5_5 Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Breiner, Tobias C., und Luca D. Kolibius. 2019. *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*, Springer: Berlin.

Brücken, Timo. 2013. „Flashmob der Islamhasser.“ *Spiegel Online* 01.02.2013 <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/identitaere-rechtsextreme-islamfeinde-machen-auf-jugendbewegung-a-880400.html> Letzter Zugriff: 03.11.2022.

Bruns, Julian, Kathrin Glösel und Natascha Strobl. 2018. *Die Identitären. Handbuch zur Jugendbewegung der Neuen Rechten*. München: Unrast.

Brust, Susanne. 2018. „Rechtsextreme Scheinspielereien.“ *taz* 07.06.2018 <https://taz.de/App-der-identitaeren-Bewegung/!5511139/> Letzter Zugriff: 28.09.2023.

Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI). 2021. „Verfassungsschutzbericht 2020.“ *BMI* 15.06.2021 https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/themen/sicherheit/vsb-2020-gesamt.pdf?__blob=publicationFile&v=2 Letzter Zugriff: 05.07.2023.

Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI). 2022. „Verfassungsschutzbericht 2021.“ *BMI* 07.06.2022 https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/verfassungsschutzberichte/2022-06-07-verfassungsschutzbericht-2021.pdf?__blob=publicationFile&v=7 Letzter Zugriff: 05.07.2023.

Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI). 2023. „Verfassungsschutzbericht 2022.“ *BMI* 04.07.23 https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/verfassungsschutzberichte/2023-06-20-verfassungsschutzbericht-2022.pdf?__blob=publicationFile&v=5 Letzter Zugriff: 05.07.2023.

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM). 2020. „Entscheidung Nr. 6322 vom 07.12.2020.“ *Frag den Staat* 18.03.2021 https://fragdenstaat.de/files/foi/581665/heimat-defender.dePr.677-2020Anonym_geschwrzt.pdf?download Letzter Zugriff: 01.06.2023.

Busse, Arne und Matthias Uzunoff. 2015. „Politische Bildung und Computerspiele.“ In: *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*, herausgegeben von Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunter Geiger, Lothar Harles und Peter Holnick, 81–92. Opladen: Verlag Barbara Budrich.

Camus, Jean-Yves. 2017. „Die Identitäre Bewegung oder die Konstruktion eines Mythos europäischer Ursprünge.“ In *Europäische Identität in der Krise? Europäische Identitätsforschung und Rechtspopulismusforschung im Dialog*, herausgegeben von Gudrun Hentges, Kristina Nottbohm und Hans-Wolfgang Platzer, 233–48. Wiesbaden: Springer VS.

Condis, Megan. 2019. „From Fortnite to Alt-Right.“ *New York Times* 27.03.2019 <https://www.nytimes.com/2019/03/27/opinion/gaming-new-zealand-shooter.html> Letzter Zugriff: 17.04.2023.

Deeg, Christoph. 2014. *Gaming und Bibliotheken*. Berlin: De Gruyter.

Demmel, Hans und Friedrich Küppersbusch. 2022. *Anderswelt. Ein Selbstversuch mit rechten Medien*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

DER SPIEGEL. 1987. „Hitler auf dem Monitor“ *Der Spiegel* 28.06.1987 <https://www.spiegel.de/wissenschaft/hitler-auf-dem-monitor-a-6de953be-0002-0001-0000-000013525982> Letzter Zugriff: 11.04.2023.

Deutscher Bundestag. 2021. *Drucksache 19/32632 – Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Martina Renner, Dr. André Hahn, Gökay Akbulut, weiterer Abgeordneter und der Fraktion DIE LINKE*. Köln: Bundesanzeiger Verlag.

Duhm, Lisa. 2021. *Sie sind überall – Gegen Faschismus in deinem Feed*. Stuttgart: Thienemann-Esslinger.

Eckes, Christine. 2016. „Ausbreitung der ‚Identitären Bewegung‘ in Europa und ihre ideologischen Grundzüge.“ *Journal EXIT-Deutschland. Zeitschrift für Deradikalisierung und demokratische Kultur* 04, 100–14.

Eder, Jens. 2008. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.

Ehrhardt, Michelle. 2016. „The Division doesn’t want you to think about 9/11.“ *Kill Screen* 02.08.2016 <https://killscreen.com/previously/articles/the-division-doesnt-want-you-to-think-about-911/> Letzter Zugriff: 19.04.2023.

Ein Prozent e. V. 2020. „Das Comic-Magazin. Heimat Defender: Rebellion. Die Vorgeschichte zum Videospiel.“ *Ein Prozent* 01.10.2020 https://hydra-comics.de/pdf/Rebellion_kl.pdf Letzter Zugriff: 05.04.2023.

Feige, Daniel Martin. 2018. „Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie.“ In *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektive zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, herausgegeben von Christoph Hust, 16–33. Bielefeld: transcript.

Frischlich, Lena. 2018. „Propaganda3 – Einblicke in die Inszenierung und Wirkung von Online-Propaganda auf der Makro-Meso-Mikro-Ebene.“ In *Fake News, Hashtags & Social Bots - Neue Methoden populistischer Propaganda*, herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach und Bernd Zywiets, 133–70. Wiesbaden: Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22118-8_6 Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Fromme, Johannes und Christopher Könitz. 2014. „Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens.“ In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer VS.

Fücks, Ralf. 2020. „Einleitung. Neue Rechte, altes Denken – die liberale Demokratie und ihre Gegner.“ In *Das alte Denken der Neuen Rechten. Die langen Linien der antiliberalen Revolte*, herausgegeben von Ralf Fücks und Christoph Becker, 9–14. Bonn: Sonderausgabe für die Bundeszentrale für politische Bildung.

Genette, Gérard . 1994. *Die Erzählung*. München: Wilhelm Fink.

Gessenharter, Wolfgang. 2017. „Strategien und Einflussphären der Neuen Rechten.“ In *Rassismus und Rechtsextremismus in Deutschland. Figurationen und Interventionen in Gesellschaft und staatlichen Institutionen*, herausgegeben von Mechthild Gomolla, Ellen Kollender und Marlene Menk, 44–60. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

Glaser, Michaela und Frank Greuel. 2013. „Jugendarbeit und Rechtsextremismus.“ In *Arbeitsfelder der Kinder- und Jugendarbeit*, herausgegeben von Thomas Rauschenbach, und Stefan Borrmann, 120–143. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

Glaser, Stefan. 2020. „Praxisinfo. Computerspiel Heimat Defender: Rebellion. Rechtsextreme Indienstnahme von Web- und Gaming-Kultur.“ *Jugenschutz.net* https://www.jugenschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/praxisinfo_comp_uterspiel_heimat_defender_rebellion.pdf Letzter Zugriff: 03.11.2022.

Goetz, Judith. 2019. „„Unsere Waffen sind ausschließlich gute Argumente und deren Verbreitung‘ – Die österreichischen ‚Identitären‘ beim Wort genommen.“ In *Pädagogik sprechen - Die sprachliche Reproduktion gewaltvoller Ordnungen in der Migrationsgesellschaft*, herausgegeben von Alisha M. B. Heinemann und Natascha Khakpour, 99–114. Berlin: J. B. Metzler.

Goetz, Judith. 2020. „„Der große Austausch‘ – Rechtsextreme Reproduktions- und Bevölkerungspolitik am Beispiel der ‚Identitären.‘“ *Femina Politica* 2: 37–49. <https://doi.org/10.3224/feminapolitica.v29i2.04> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Grawan, Florian. 2021. „Repräsentationen von Ethnopluralismus am Beispiel der Identitären Bewegung.“ In *Sprache – Bildung – Geschlecht: Interdisziplinäre Ansätze in Flucht- und Migrationskontexten*, herausgegeben von Radhika Natarajan, 299–310. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Greiner, Florian und Maren Röger. 2019. „Den Kalten Krieg spielen. Brett- und Computerspiele in der Systemkonfrontation.“ *Zeithistorische Forschungen* 16, 1: 46–73.

Gür-Şeker, Derya. 2021. „Zur Konstruktion rechter Diskursgemeinschaften in Social Media. Von PEGIDA zur Identitären Bewegung.“ *Lublin Studies in Modern Languages and Literature* 45, 2: 119–31.

Hafeneger, Benno. 2014. „Die Identitären: Vorübergehendes Phänomen oder neue Bewegung?“ *Forum Berlin – Projekt gegen Rechtsextremismus* herausgegeben von Friedrich-Ebert-Stiftung 4, 1: 1–8.

Hegemann, Lisa. 2019. „Nicht schon wieder die Killerspieldebatte.“ *Zeit Online* 14.10.2019 <https://www.zeit.de/digital/games/2019-10/attentat-halle-horst-seehofer-gamerszene-egoshooter-radikalisierung-debatte> Letzter Zugriff: 11.04.2023.

Heider, Matthias. 2022. „Rechtsextremes Framing auf YouTube Darstellungsformen und Ästhetik von Influencern der Identitären Bewegung.“ In *Jahrbuch Medienpädagogik 18: Ästhetik – Digitalität – Macht*, herausgegeben von Benjamin Jörissen, Claudia Roßkopf, Klaus Rummmler, Patrick Bettinger, Mandy Schiefner-Rohs, und Karsten D. Wolf, 267–90. Zürich: Zeitschrift Medienpädagogik. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.27.X> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Hentges, Gudrun, Gürcan Kökgiran und Kristina Nottbohm. 2014. „Die Identitäre Bewegung Deutschland (IBD) – Bewegung oder virtuelles Phänomen?“ *Forschungsjournal Soziale Bewegungen* 3: 1–26.

Hornuff, Daniel. 2019. *Die Neue Rechte und ihr Design. Vom ästhetischen Angriff auf die offene Gesellschaft*, Bielefeld: transcript.

Huberts, Christian. 2021. „Rechte Falschspieler:innen in Gaming-Communitys.“ In *Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys*, herausgegeben von Amadeu-Antonio-Stiftung, 54–57. Berlin: Amadeu-Antonio-Stiftung.

Huberts, Christian. 2022. „Rechte Falschspieler:innen in Gaming.“ *Belltower News* 27.06.2022 <https://www.belltower.news/good-gaming-well-played-democracy-rechte-falschspielerinnen-in-gaming-129289/> Letzter Zugriff: 01.06.2023.

Hufer, Klaus-Peter, und Laura Schudoma. 2022. *Die Neue Rechte und die rote Linie*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

Hume, Tim. 2020. „A German Far-Right Group Is Trying to Recruit Kids with a Free Video Game.“ *Vice* 21.09.2020 <https://www.vice.com/en/article/dyzbka/germany-game-heimat-defender-identitarian> Letzter Zugriff: 11.04.2023.

Jäger, Solveigh. (2013). *Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und Videospiele. Ein medienpsychologischer Ansatz*. Wiesbaden: Springer VS.

Jakob, Christian. 2017. „Wegen Schlepperei festgenommen.“ *taz* 26.07.2017 <https://taz.de/Anti-Fluechtlings-Mission-der-Identitaeren/!5437440/> Letzter Zugriff: 01.06.2023.

Jöckel, Sven. 2018. *Computerspiele. Nutzung, Wirkung und Bedeutung*. Wiesbaden: Springer VS.

Joselewitsch, Natalja. 2021. „Dem Algorithmus rechte Einstellungen vorgaukeln.“ *Deutschlandfunk* 15.06.2021 <https://www.deutschlandfunkkultur.de/game-loulu-dem-algorithmus-rechte-einstellungen-vorgaukeln-100.html> Letzter Zugriff: 07.04.23.

Jukschat, Nadine. 2022. „Digitale Medien als Medien der (neuen) Rechten? Zur Rolle und Nutzung (digitaler) Medien in rechtsextremen Bewegungen und ihrer Bedeutung für kollektive und individuelle Radikalisierungsprozesse.“ In *Handbuch Radikalisierung im Jugendalter. Phänomene, Herausforderungen, Prävention*, herausgegeben von Björn Milbradt, Anja Frank, Frank Greuel und Maruta Herding, 197–213. Opladen: Verlag Barbara Budrich.

Kampf, Roman und Mick Prinz. 2022. „Die Gaming-Plattform Steam und ihr verhaltener Umgang mit Rechtsextremismus.“ *Belltower News* 23.08.2023 <https://www.belltower.news/zur-gamescom-die-gaming-plattform-steam-und-ihr-verhaltener-umgang-mit-rechtsextremismus-137639/> Letzter Zugriff: 29.04.2023.

Kiess, Johannes und Gideon Wetzel. „Vernetzung und aktuelle Entwicklung in der rechten Telegram-Szene Sachsens.“ In *EFBI Digital Report 2023*, 2: 1–16.

Klingemann, Hans-Dieter und Christian Welzel. 2002. „Ideologie.“ In *Handwörterbuch zur politischen Kultur der Bundesrepublik Deutschland*, herausgegeben von Martin Greiffenhagen, Katja Neller und Sylvia Greiffenhagen, 200–3 Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Köpke, Jan, und Jan Sternberg. 2016. „Jung, hip, rechtsextrem.“ *Hannoversche Allgemeine* 12.07.2016. <http://t.haz.de/Nachrichten/Politik/Deutschland-Welt/Die-Identitaere-Bewegung-hat-Kontakt-zu-AfD-und-NPD> Letzter Zugriff: 03.03.2023.

Kracher, Veronika. 2020. „Irgendwas mit Heimat.“ *Jungle World* 17.09.2020 <https://jungle.world/artikel/2020/38/irgendwas-mit-heimat> Letzter Zugriff: 11.04.2023.

Kracher, Veronika. 2021. „Eine Gamefizierung von Terror.“ *taz* 01.05.2021 <https://taz.de/Game-Expertin-ueber-die-Spiele-der-Nazis/!5763526/> Letzter Zugriff: 05.05.2023.

Krahé, Barbara. 2023. „Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele auf aggressives und prosoziales Verhalten.“ In *Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine*

kulturelle Bedeutung, herausgegeben von Ralf Biermann, Johannes Fromme und Florian Kiefer, 117–37. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich.

Kubetzky, Thomas. 2010. „Computerspiele als Vermittlungsinstanzen von Geschichte? Geschichtsbilder in Aufbausimulationsspielen am Beispiel von Civilization III.“ In *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel*, herausgegeben von Angela Schwarz, 63–94. Münster: LIT-Verlag.

Kvltgames. 2021. „KVLTGAMES – Infam & inkorrekt.“ *Kvltgames* 30.05.2021 <https://kvltgames.com/> Letzter Zugriff: 10.04.2023.

Kvltgames. 2022. „Der Patriotische Game-Jam.“ *Kvltgames* 31.05.202 <https://kvltgames.com/heimat-jam/> Letzter Zugriff: 18.04.2023.

Lanser, Saskia und Britta Schülke. 2019. „Propaganda und die Welt der Videospiele aus Sicht des Jugendschutzes.“ *JMS-Report* 6, 15: 1–5. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2019-6-2> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Lauer, Stefan und Veronika Kracher. 2022. „Wie sich die rechtsextreme ‚Jugendbewegung‘ neu ausrichtet“ *Belltower News* 21.01.2022 <https://www.belltower.news/identitaere-bewegung-wie-sich-die-rechtsextreme-jugendbewegung-neu-ausrichtet-127183/> Letzter Zugriff: 18.04.2023.

Lippuner, Florian. 2019. „Die Macht des Computerspielers: Strukturelle Kopplung als Determinante spielbezogener Wirkungsprozesse.“ In *Digitale Spiele im Diskurs*, herausgegeben von Thorsten Junge und Claudia Schumacher, 1–16. Hagen: deposit_hagen. https://ub-deposit.fernuni-hagen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/mir_derivate_00001810/DSiD_Lippuner_Die_Macht_des_Computerspielers_2019.pdf Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Loh, Wulf. 2018. „Politik.“ In *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*, herausgegeben von Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch und Markus Rautzenberg, 149–73. Stuttgart: J.B. Metzler.

Meiering, David. 2022. *Schlüsseltexthe der ‚Neuen Rechten‘ – Kritische Analysen antidemokratischen Denkens*. Wiesbaden: Springer VS.

Moritz, Roland. 2020. „Hinter den Kulissen mit KVLTKGames und Retrorebel.“ Rechtsausleger Podcast 01.11.2020 <https://pca.st/opebmiuq> Letzter Zugriff: 04.04.2023.

Moritz, Roland. 2022. „Unerwartete PR durch den Propagandafunk.“ *Kvltgames* 15.09.2021 <https://kvltgames.com/unerwartete-pr-durch-den-propagandafunk/> Letzter Zugriff: 04.04.2023.

Mosel, Michael. 2009. „Das Computerspiel-Dispositiv. Analyse der ideologischen Effekte bei Computerspielen.“ In: *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, herausgegeben von Michael Mosel, 153–79. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.

Niemeyer, Christian, hrsg. 2021. *Schwarzbuch Neue/Alte Rechte. Glossen, Essays, Lexikon*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

Nohr, Rolf F. 2010. „Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenz-Theorie des Games.“ In *‘See? I’m real...’ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*, herausgegeben von Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf F. Nohr, 96–125. Münster: LIT <https://doi.org/10.25969/mediarep/1099> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Nowak, Tobias. 2020. „Der Mythos des unpolitischen Computerspiels.“ *Deutschlandfunk* 02.01.2020 <https://www.deutschlandfunk.de/der-mythos-des-unpolitischen-computerspiels-sand-und-tod-100.html> Letzter Zugriff: 12.04.2023.

Pfister, Eugen, und André Postert. 2022. „Spiele mit Hakenkreuzen – zum Umgang mit Ideologie und Vergangenheit.“ *Bundeszentrale für politische Bildung* 28.03.2022 <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504561/spiele-mit-hakenkreuzen-zum-umgang-mit-ideologie-und-vergangenheit/> Letzter Zugriff: 04.04.2023.

Pfister, Eugen und Arno Görge. 2020. „Politische Transferprozesse in digitalen Spielen. Eine Begriffsgeschichte.“ In *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, herausgegeben von Arno Görge und Stefan Heinrich Simond, 51–74. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839453285-004> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Pföhringer, Daniell. 2021. „Computer-Spiel ‚Heimat Defender‘ indiziert – Interview mit Philip Stein (Ein Prozent).“ *Compact* 20.03.2021 <https://www.compact-online.de/computer-spiel-heimat-defender-indiziert-interview-mit-philip-stein-ein-prozent/> Letzter Zugriff: 14.04.2023.

Pittl, Sebastian. 2018. „Die politische Theologie der Neuen Rechten.“ *Lebendige Seelsorge* 69, 6: 404–09.

Pleul, Clemens. 2018. „Die Identitären – Soziale Bewegung oder Scheinriese?“ In *Jahrbuch Extremismus & Demokratie*, herausgegeben von Uwe Backes, Alexander Gallus, Eckhard Jesse und Tom Thieme, 165–178. Baden-Baden: Nomos.

Prinz, Mick und Franz Piotr. 2022. „Toxische Spielestudios.“ *Belltower News* 29.04.2022 <https://www.belltower.news/good-gaming-well-played-democracy-toxische-spielestudios-129267/> Letzter Zugriff: 15.04.2023.

Prinz, Mick und Viet Hoang. 2021. „Gaming und Demokratiegefährdung – Wie Rechtsextremist*innen Diskurse in digitalen Spielen beeinflussen.“ *Demokratie gegen Menschenfeindlichkeit* 5, 2: 119–37.

Prinz, Mick. 2017. „‘Patriot Peer‘ als Mischung aus Tinder und Pokemon Go“ *Belltower News* 28.02.2017 <https://www.belltower.news/heimatliebe-im-app-store-patriot-peer-als-mischung-aus-tinder-und-pokemon-go-43312/> Letzter Zugriff: 04.10.2023.

Prinz, Mick. 2021. „Wie politisch sind Videospiele?“ In *Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys*, herausgegeben von Amadeu-Antonio-Stiftung, 17–21. Berlin: Amadeu-Antonio-Stiftung.

Radicalisation Awareness Network (RAN). 2020. „Nutzung von Videospiele durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative.“ *Radicalisation Awareness Network* 09.11.2020 https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_de.pdf Letzter Zugriff: 15.04.2023.

Rafael, Simone. 2018. „Identitäre im Internet. Von Crowdfunding bis Meme Wars.“ In *Das Netzwerk der Identitären. Ideologie und Aktionen der Neuen Rechten*, herausgegeben von Andreas Speit, 127–41. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Rafael, Simone. 2019. „Götz Kubitschek erklärt die ‚Identitäre Bewegung‘ für ‚bis zur Unberührbarkeit kontaminiert‘“ *Belltower News* 08.11.2019 <https://www.belltower.news/ende-der-ib-goetz-kubitschek-erklart-die-identitaere-bewegung-fuer-bis-zur-unberuehrbarkeit-kontaminiert-92799/> Letzter Zugriff: 15.10.2023.

Rauscher, Andreas. 2018. „Story.“ In *Game Studies*, herausgegeben von Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher, 63–85. Wiesbaden: Springer VS.

Rauscher, Andreas. 2020. „Playing Propaganda. Die Games-Appropriationen des IS.“ In *Propaganda des ‚Islamischen Staats‘ – Formen und Formate*, herausgegeben von Bernd Zywiets, 161–184. Wiesbaden: Springer VS.

Richters, Marcel. 2020. „‚Heimat Defender‘: Obskure Computerspiele und rechtsextreme Onlinekulte.“ *Frankfurter Rundschau* 12.09.2020 <https://www.fr.de/panorama/heimat-defender-obskure-computerspiele-rechtsextreme-onlinekulte-martin-sellner-goetz-kubitschek-90042545.html> Letzter Zugriff: 10.04.2023.

Rippl, Susanne, und Christian Seipel. 2022. *Rechtspopulismus und Rechtsextremismus. Erscheinung, Erklärung, empirische Ergebnisse*. Stuttgart: Kohlhammer.

Rippl, Susanne, und Christian Seipel. 2012. *Politische Sozialisation und politische Bildung: Aktuelle Trends der Forschung*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.

Roth, Martin. 2018. „Videospiele als politisches Medium.“ In *Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik*, herausgegeben von Christoph Hust, 107–24. Bielefeld: transcript.

Schedler, Jan. 2019. „Rechtsextremismus, Rechtsradikalismus, Extreme Rechte, Rechtspopulismus, Neue Rechte? Eine notwendige Klärung für die politische Bildung.“ In *Rechtsextremismus in Schule, Unterricht und Lehrkräftebildung*, herausgegeben von Jan Schedler, Sabine Achour, Gabi Elverich und Annemarie Jordan, 19–39. Wiesbaden: Springer VS.

Schlegel, Linda. 2020a. „No Child’s Play: The Identitarian Movement’s ‘Patriotic’ Video Game.“ *Global Network on Extremism & Technology* 17.09.2020 <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/> Letzter Zugriff: 08.04.2023.

Schlegel, Linda. 2020b. „Ready Player One: How Video Games Could Facilitate Radicalization Processes.“ *European Eye on Radicalization* 13.03.2020 <https://eeradicalization.com/ready-player-one-how-video-games-could-facilitate-radicalization-processes/> Letzter Zugriff: 08.04.2023.

Schlegel, Linda. 2022. „Ready, set, play: Gaming and (Counter-)Extremism.“ *Vox pol* 20.04.2022 <https://www.voxpol.eu/ready-set-play-gaming-and-counter-extremism/> Letzter Zugriff: 13.05.2023.

Schlegel, Linda. 2023. „Super Mario Brothers Extreme? Wie Extremist*innen Videospiele und Gaming-Kultur für sich nutzen“ *Violence Prevention Network* 12.04.2023 <https://gaming-rechtsextremismus.de/themen/super-mario-brothers-extreme/> Letzter Zugriff: 13.05.2023.

Schrage, Niklas. 2009. „Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote.“ In *Die Medien und das Neue*, herausgegeben von Daniela Wentz, und André Wendler, 241–52. Marburg: Schüren. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14528> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Schwarz, Karolin. 2020. *Hasskrieger. Der neue globale Rechtsextremismus*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Schwarzer, Ralf und Matthias Jerusalem. 2002. „Das Konzept der Selbstwirksamkeit.“ In *Selbstwirksamkeit und Motivationsprozesse in Bildungsinstitutionen*, herausgegeben von Matthias Jerusalem und Diether Hopf, 28–53. Weinheim: Beltz Juventus.

Seiwald, Regina. 2021. „Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games.“ *Paidia* 21.01.2021 <https://paidia.de/down-with-the-commies-anti-communist-propaganda-in-american-cold-war-video-games/> Letzter Zugriff: 08.04.2023.

Seyferth-Zapf, Christian und Silke Grafe. 2020. „Förderung propagandaspezifische Medienkritik- und Analysefähigkeit Entwicklung und Evaluation eines praxis- und theorieorientierten fächerübergreifenden Unterrichtskonzepts.“ *MedienPädagogik* 28: 43–68. <https://doi.org/10.21240/mpaed/38/2020.10.03.X> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Shils, Edward. 1968. „The Concept and Function of Ideology.“ In *International Encyclopedia of the Social Sciences*, herausgegeben von David L. Sills, 66–76. New York City: Macmillan.

Shin, Kiyoshi, Kosuke Kaneko, Yu Matsui, Koji Mikami, Masaru Nagaku, Toshifumi Nakabayashi, Kenji Ono und Shinji R. Yamane. 2012. „Localizing Global Game Jam: Designing Game Development for Collaborative Learning in the Social Context.“ In *Lecture Notes in Computer Science*, herausgegeben von Anton Nijholt, Teresa Romão und Dennis Reidsma, 117–132. Berlin: Springer.

Sigl, Rainer. 2021. „Die rechten Verschwörungsfantasien von ‚Call of Duty.‘“ *Der Standard* 13.12.2020 <https://www.derstandard.de/story/2000121837620/die-rechten-verschwoerungsfantasien-von-call-of-duty> Letzter Zugriff: 08.04.2023.

Speit, Andreas. 2017. *Bürgerliche Scharfmacher. Deutschlands neue rechte Mitte*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Speit, Andreas. 2018. „APO von rechts?“ In *Das Netzwerk der Identitären. Ideologie und Aktionen der Neuen Rechten*, herausgegeben von Andreas Speit, 9–16. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Speit, Andreas. 2018. „Reaktionärer Klan. Die Entwicklung der Identitären Bewegung in Deutschland.“ In *Das Netzwerk der Identitären. Ideologie und Aktionen der Neuen Rechten*, herausgegeben von Andreas Speit, 283–96. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Stegemann, Patrick und Sören Musyal. 2020. *Die Rechte Mobilmachung. Wie radikale Netzaktivisten die Demokratie angreifen*. Berlin: Ullstein Buchverlage.

Stein, Ian. 2021. „Bloß nicht unterhalten.“ *Jungle World* 15.04.2021 <https://jungle.world/artikel/2021/15/bloss-nicht-unterhalten> Letzter Zugriff: 13.05.2023.

Strick, Simon. 2021. *Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus*. Bielefeld: transcript.

Sulzbacher, Markus. 2020. „Rechtsextremismus: Gamer machen gegen homophobes Sellner-Videospiel mobil.“ *Der Standard* 16.09.2020 <https://www.derstandard.at/story/2000119931205/rechtsextremismus-gamer-machen-gegen-homophobes-sellner-videospiel-mobil> Letzter Zugriff: 19.03.2023.

Sulzbacher, Markus. 2021. „Verbot der rechtsextremen Identitären?“ *Der Standard* 23.02.2021 <https://www.derstandard.de/story/2000124394268/verbot-der-rechtsextremen-identitaeren> Letzter Zugriff: 11.10.2023.

Thorwarth, Katja. 2020. „Hausdurchsuchung bei Martin Sellner wegen Spende von Christchurch-Attentäter“ *Frankfurter Rundschau* 11.07.2020 <https://www.fr.de/politik/hausdurchsuchung-martin-sellner-wegen-spende-christchurch-attentaeter-11912425.html> Letzter Zugriff: 19.03.2023.

Ulbricht, Samuel. 2020. *Ethik des Computerspielens. Eine Grundlegung*. Berlin: J. B. Metzler.

Vollbrecht, Ralf. 2015. „Mentale Beeinflussung durch Massenmedien und Computerspiele?“ In *Fremdkontrolle – Ängste, Mythen, Praktiken*, herausgegeben von Michael Schetsche, und Renate-Berenike Schmidt, 213–27. Wiesbaden: Springer VS.

Vukadinović, Vojin Saša, hrsg. 2022. *Randgänge der Neuen Rechten*. Bielefeld: transcript.

Wagner, Pascal Marc. 2020. „Wie Rechtsradikale den Steam-Shop zum Werben nutzen.“ *Language at Play* 11.09.2020. <https://languageatplay.de/2020/09/11/wie-rechtsradikale-den-steam-shop-zum-werben-nutzen/> Letzter Zugriff: 28.04.2023.

Wagner, Thomas. 2017. *Die Angstmacher. 1968 und die Neuen Rechten*. Berlin: Aufbau.

Weinert, Frederik, hrsg. 2018. *Die Sprache der Rechten. Wie wir täglich manipuliert werden*, Baden-Baden: Tectum.

Weizenbaum, Joseph. 1977. *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Wimmer, Christopher. 2018. „Läuft noch nicht bei Nazi-Tinder.“ *Nd-aktuell* 10.09.2018 <https://www.nd-aktuell.de/artikel/1099977.app-der-identiaeren-bewegung-laeuft-noch-nicht-bei-nazi-tinder.html> Letzter Zugriff: 10.10.2023.

Wintersteiger, Mario. 2022. „Die Politik der Spiele und das Spielen von Politik. Aspekte der politischen Imagination in Computerspielen.“ *Österreichische Zeitschrift für Politikwissenschaft* 51, 2: 1–11. <https://doi.org/10.15203/ozp.3061.vol51iss2> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Zimmermann, Felix. 2022. „Der Heimatbegriff im Kontext digitaler Spiele – virtuelle Beheimatungsprozesse und ihr Verhältnis zum Naturschutz.“ In *Naturschutz und Heimat – Konzepte für die Zukunft entwickeln*, herausgegeben von Lars Berger, Hans-Werner Frohn und Christiane Schell, 67–88. Bonn: Bundesamt für Naturschutz. <https://doi.org/10.19217/skr623> Letzter Zugriff: 19.12.2023.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ausschnitt Ankündigungstrailer - Gameplay mit Martin Sellner. Kvlitgames. 2022. „Heimat Defender: Rebellion (Official Game Trailer Deutsch).“ *Vimeo* 23.02.2022 <https://vimeo.com/680952502> Letzter Zugriff: 03.07.2023.

Abb. 2: Antagonist*innen in HDR am Beispiel von Anetta Kahane. Screenshot des Verfassers aus *Heimat Defender: Rebellion*.

Abb. 3: Alex Malenki im Kampf gegen NPCs mit LGBTQ+-Bezug. Deydrihm. 2021. „Heimat Defender: Rebellion (full blind playthrough, 1/2).“ *Gegenstimme* 04.11.2021 <https://gegenstimme.tv/w/rgX5GFWDyuCqupw2PSJbjC> Letzter Zugriff: 03.07.2023.

Abb. 4: Dogwhistle als Graffito am Beispiel ‚Volkstod.‘ Screenshot des Verfassers aus *Heimat Defender: Rebellion*.

Abb. 5: Extradiegetischer Handlungsimperativ auf dem Ladebildschirm. Screenshot des Verfassers aus *Heimat Defender: Rebellion*.

Ludografie

- Age of Empires (Age of Empires: USA, 1997)
- Call of Duty: Modern Warfare (Infinity Ward: USA, 2019)
- Communist Nightmare (Kvlitgames: Österreich, 2022)
- Heimat Defender: Rebellion (Kvlitgames: Österreich, 2020)
- Homefront: The Revolution (Dambuster Studios: England, 2016)
- Loulu (minge+schmidt: Deutschland, 2021)
- Resident Evil (Capcom: Japan, 1996)
- Tom Clancy’s the Division (Massive Entertainment: USA, 2016)
- Tom Clancy’s the Division 2 (Ubisoft: USA, 2019)

Impressum

ZepRa – Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung

Herausgeber:

modus | zad – Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH und
Violence Prevention Network gGmbH

Redaktion:

Prof. Dr. Dennis Walkenhorst - dennis.walkenhorst@iu.org (vormals modus | zad)

Maximilian Ruf - maximilian.ruf@violence-prevention-network.de

Margareta Wetchy, David Tschöp, Cornelia Lotthammer, Verena Kießwetter, Paul Merker

ISSN 2750-1345

modus | zad – Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH

Judy Korn

Alt-Reinickendorf 25

13407 Berlin

Telefon: (030) 40 75 51 20

info@modus-zad.de

www.modus-zad.de

www.twitter.com/modus_zad

Eingetragen im Handelsregister beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
unter der Handelsregisternummer: HRB 198070 B

--

Violence Prevention Network gGmbH

Judy Korn, Thomas Mücke

Alt-Reinickendorf 25

13407 Berlin

Tel.: (030) 917 05 464

Fax: (030) 398 35 284

post@violence-prevention-network.de

www.violence-prevention-network.de

www.facebook.de/violencepreventionnetworkdeutschland

www.interventionen.blog

Eingetragen im Handelsregister beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg
unter der Handelsregisternummer: HRB 221974 B

Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung von Violence Prevention Network gGmbH
oder modus | zad – Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH dar. Für inhaltliche
Aussagen tragen die Autor*innen allein die Verantwortung.