



2019/43 dschungel

<https://www.jungle.world/artikel/2019/43/auch-gamer-unter-den-taetern>

Rechtsextremismus in der Gamerszene

Auch Gamer unter den Tätern

Von **Jan Stich**

Der Terror von Halle hat eine Debatte über Computerspielplattformen ausgelöst: Wie soll man mit dem Rechtsextremismus in der Gamer-Szene umgehen, den diese lange geleugnet hat?

Deutsche Politiker reden ungern über Nazis. Nach dem Anschlag von Halle sprach Bundesinnenminister Horst Seehofer (CSU) denn auch sehr schnell über Videospiele. »Viele von den Tätern oder den potentiellen Tätern kommen aus der Gamer-Szene«, sagte der CSU-Politiker in einem Interview. »Man muss genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist, eine Simulation oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag. Und deshalb müssen wir die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen.«

Die Grauzone zwischen organisierten Rechtsextremen und Gamern, die einfach gerne Weltkriegs-Shooter spielen, ist groß. Der Zweite Weltkrieg ist eines der beliebtesten Szenarien der Branche.

Die Empörung in den Medien war groß. Der Youtuber Rezo nahm das Statement des Ministers zum Anlass, sein Projekt »Zerstörung der CDU« wieder ins Gespräch zu bringen. »Wie«, fragte der 27jährige im Hinblick auf Seehofers Vorstoß, »kann man seinen Job immer und immer wieder so sehr verkacken? Er und seine Crew sind echt so krass inkompetent. Das Wichtigste: Klärt eure Eltern und Großeltern auf, dass niemand mehr diese Partei wählt. Sonst geht es immer weiter mit solchen Doofies in Machtpositionen«, **twitterte der »Influencer« mit den blauen Haaren.** In den sozialen Medien wurde der CSU-Politiker mit Hohn und Spott nur so überschüttet; Sprüche wie »Mario Kart hat mich radikalisiert« der »In Minesweeper wurde ich an tödlichen Waffen ausgebildet« wurden getwittert. Selbst die Junge Union widersprach dem Innenminister. Wer in dem Streit einen Konflikt zwischen den Generationen sehen wollte, fand dafür schnell Belege. Für große Aufregung sorgte etwa eine Fotomontage des ZDF: Der Täter von Halle hatte seine Tat live auf Twitch gestreamt, einem Portal, das in erster Linie zum Übertragen von Videospielen genutzt wird. Da die Redaktion der Nachrichtensendung »Heute+« anscheinend keinen Screenshot des Originalvideos anfertigen konnte, bevor Twitch das Video gelöscht hatte, montierte die Redaktion ein von einem Zeugen aufgenommenes Video des Attentäters auf

den Screenshot eines anderen Twitch-Kanals. Dadurch wirkte es so, als habe der Counterstrike-Kanal DreamhackCS für seine 1,5 Millionen Abonnenten den Anschlag von Halle live gestreamt. Nach vielen wütenden Tweets und der Androhung rechtlicher Schritte lenkte das ZDF ein, twitterte eine Entschuldigung und löschte das Video.

Alles ein großes Missverständnis? Ganz so einfach ist es nicht. Der Rechtsterrorist, der in Halle zwei Menschen ermordete, streamte seine Tat nicht nur auf der Gaming-Plattform Twitch; in einem Manifest hatte er zuvor »achievements« für seinen Anschlag definiert, wie man sie aus Games kennt. So lauteten die zynischen »Bonusziele« hier »Chosen to die – kill a Jew« oder »Why not both – kill a Muslim and a Jew«. Das typische Verhalten eines Spielers zeigte sich auch in folgendem Detail: Als der Täter die Tür der Synagoge verschlossen vorfand, versuchte er, sie zu öffnen, indem er mit seinem Gewehr auf das Schloss schoss. Das aufgeschossene Schloss ist seit der Einführung von »Castle Wolfenstein« 1983 ein populäres Motiv in Videospielen. Tatsächlich lassen sich die wenigsten Türen auf diese Weise öffnen.

Heiko Klinge, der Chefredakteur des renommierten Computerspielmagazins Gamestar, kann mit dem Etikett »Gamer« wenig anfangen: »Computer und Videospiele sind heute ganz normal. Wenn ich mit der U-Bahn morgens zur Arbeit fahre, dann zockt jeder zweite auf seinem Gerät irgendwas. Wir etikettieren Menschen, die Filme schauen oder Musik hören, auch nicht als Seher oder Hörer.« In seinem **Kommentar auf Gamestar.de** zur Einlassung Seehofers beschreibt er das Problem so: »Wenn etwas eine Gesellschaft vollständig durchzieht, dann bildet es diese Gesellschaft auch in sämtlichen Facetten ab. Also ja, selbstverständlich gibt es in der Gaming-Szene Rechtsradikalismus! Selbstverständlich gehört dieser beobachtet und bekämpft. Genauso wie Rechtsradikalismus auf jeder anderen Ebene unserer Gesellschaft und Kultur bekämpft gehört.«

Noch deutlicher wird Christian Brandes, besser bekannt unter seinem Pseudonym Schlecky Silberstein. »Schmeißt die Nazis aus den Foren – der Ruf der Gamer-Szene steht auf dem Spiel«, **titelt sein Blog**. Emotional verteidigt er die Faszination der vielgeschmähten Ego-Shooter, um dann auf die entscheidenden Unterschiede zur Killerspieldebatte um die Jahrtausendwende hinzuweisen: »In den Neunzigern gab es keine Foren, in denen Millionen junge Männer abartigste Phantasien teilen konnten. In den Neunzigern gab es kein weltumspannendes System aus Belohnungsanreizen, das gerade junge Menschen jeden Tag vor sich hertreibt. In den Neunzigern war Einsamkeit noch keine Volkskrankheit, unter der Menschen zwischen 18 und 29 Jahren am intensivsten leiden. Und in den Neunzigern gab es für Rechtsextreme auch noch keine technische Möglichkeit, anonym Kontakt zu Armeen von einsamen, leicht beeinflussbaren Männern herzustellen, um sie früh zu politisieren.«

Neurechte Medienstrategen wie Stephen Bannon wissen die Szene für ihre politischen Ziele zu nutzen. Als Ansammlung »wurzelloser weißer Männer mit Monsterkräften« beschrieb er das Milieu, aus dem auch die antifeministische Bewegung #Gamergate und

das rechtsextreme Portal Breitbart hervorgegangen sind.

»Wachsamkeit ist wichtig«, sagt Heiko Klinge. Er beobachtet, dass rechtsextreme Gruppen auch im Spielekontext strukturierter vorgehen als andere. »Aber auch das ist kein spezielles Gaming-Problem. Es gibt zum Beispiel auch Studien dazu, dass die AfD Facebook geschickter nutzt als andere Parteien.«

Wer heute Nazi-Gamer finden möchte, muss nicht lange suchen. Steam ist die größte Internet-Vertriebsplattform für Spiele und zugleich eine Multiplayer-Community, in der Millionen Jugendliche ihre Freizeit verbringen. Moderiert wird diese nur sehr oberflächlich. So gibt es zwar ein Verbot von Hakenkreuzen, allerdings tragen knapp 500 Nutzer-Accounts den Namen »Burn the Jews« oder eine Variation davon. »Da gibt es die gleichen Probleme wie auf anderen Plattformen auch. US-Unternehmen kontrollieren ihre Plattformen nicht nach deutschem Recht, das erleben wir auf Facebook und Twitter ähnlich«, sagt Klinge. Die »Identitäre Bewegung« hat knapp 500 Interessierte in ihrer Steam-Gruppe versammelt, die Gruppe zur NPD-Kampagne »Todesstrafe für Kinderschänder« sogar über 800 Mitglieder.

Der Berliner Computerspielentwickler Jörg Reisig (»Spec Ops – The Line«, »Fermi Paradox«) vergleicht die Situation im Gaming mit der im Fußball. »Da gab es schon immer ein großes Problem mit Nazis im Stadion. Das haben Fans und Verantwortliche aber erkannt und es gibt Initiativen dagegen.« Dass es keine Kampagne wie »Nazis raus aus dem Gaming« gebe, sei ein Versäumnis. Viele Firmen hätten Angst, mit klaren Statements einen Teil ihrer Kundschaft zu vergraulen. Was die Situation im Gaming besonders diffus macht: Die Grauzone zwischen organisierten Rechtsextremen und Gamern, die einfach gerne Weltkriegs-Shooter spielen, ist groß. Der Zweite Weltkrieg ist eines der beliebtesten Szenarien der Branche und insbesondere seit dem Aufstieg der Online-Multiplayer-Titel dürfen Spieler nicht mehr nur auf Nazis schießen; Sie übernehmen auch die Rolle mordender Wehrmachtssoldaten. Gamer haben sich an den Anblick von SS-Uniformen, Stahlhelmen und Reichsadlern gewöhnt. Jakob Guhl vom Institut für Strategischen Dialog sagte im Gespräch mit dem Deutschlandfunk, es gebe »zu viel Toleranz gegenüber Hatespeech, Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus« in bestimmten Gaming-Communities. Der norwegische Rechtsterrorist Anders Breivik hatte nicht nur ein ganzes Jahr mit »World of Warcraft« verbracht, sondern vor Gericht auch erklärt, wie ihm »Call of Duty« beim Zieltraining geholfen habe.

Ein Steam-Account mit dem Usernamen »Saint Elliot« hat ein Heiligenbild mit dem Porträt von Elliot Rodger als Profilbild. Dieser tötete 2014 sechs Menschen an der University of California und war Anhänger der in Internetforen verbreiteten frauenverachtenden Incel-Ideologie, deren Motive auch im Video des Täters von Halle vorkommen. Der Steam-Account »Arisches Blut« mit Eisernen Kreuzen im Profilnamen verdeutlicht das Problem auf der Plattform. Dieser User wurde nämlich in der Vergangenheit schon einmal verwarnet, wie Steam die Besucher von dessen Profil wissen lässt. Allerdings nicht wegen seiner rechtsextremen Einstellung, sondern weil er in einem Spiel geschummelt haben soll. Angesichts solcher Spielkameraden fällt es schwer, Horst Seehofer zu widersprechen, wenn er in Zukunft bei Gamern genauer hinsehen möchte.