

Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys

Constantin Winkler (PRIF – Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung)

Antisemitismus hat im digitalen Zeitalter ein Ausmaß erreicht, das vergangene Anstrengungen seiner Aufarbeitung unzureichend erscheinen lässt. Insbesondere im Internet wird er offen kommuniziert. Dies zeigt sich exemplarisch und häufig besonders unmittelbar in Gaming-Communitys, in denen Antisemitismus sowohl artikuliert werden als auch heran- und letztlich aus ihnen herauswachsen kann. Im Artikel wird ein Überblick über antisemitische Phänomene und Akteur*innen in Communitys digitaler Spiele gegeben. Nach einer Problemeinführung und einem zunächst groben Überblick wird mittels Beispielen aufgezeigt, wie Antisemitismus in digitalen Spielen, Modifikation, Spielpraxis und auf Community-Plattformen in Erscheinung tritt. Der digitale Antisemitismus verbleibt allerdings nicht im virtuellen Raum, was die hohe Relevanz des Themas für Forschung und politische Praxis unterstreicht.

Empfohlene Zitierung:

Winkler, Constantin (2023). Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 78–89.

Schlagwörter

Antisemitismus, Communitys, digitale Spiele, Gaming, Games



**„ANTISEMITISCHE
AKTEUR*INNEN FINDEN
IMMER WIEDER WEGE,
IHRE INHALTE SO ZU
CAMOUFLIEREN, DASS SIE
NUR VON PERSONEN MIT
DEM NÖTIGEN WISSEN ALS
ANTISEMITISCH ERKANNT
WERDEN.“**

Constantin Winkler

Problemeinführung

Digitale Spiele sind längst kein Nischenphänomen für Nerds mehr – ein großer Teil der Gesellschaft nutzt sie regelmäßig. Insbesondere unter Jugendlichen gehören sie zum Alltag. Die „Jugend, Information, Medien“-Studie (Feierabend et al. 2021) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest kommt zu dem Schluss, dass 72% aller 12- bis 19-Jährigen mehrmals wöchentlich digitale

Die Materialität des digitalen Spiels schafft durch seine technologisch vermittelten spezifischen Praktiken eine besondere Immersionserfahrung.

Spiele nutzen – sei es am PC, der Konsole oder an mobilen Geräten. Das verwundert wenig, denn durch die Art, wie digitale Spiele beschaffen sind, erlangen die Spielenden den Eindruck einer realen Teilhabe am Geschehen. Anders ausgedrückt: Die Materialität des digitalen Spiels schafft durch seine technologisch vermittelten spezifischen Praktiken eine besondere Immersionserfahrung. Prinzipiell uneingeschränkt werden diese Möglichkeiten spätestens im Falle virtueller Realitäten – auch wenn sich digitale Spiele tatsächlich meist stark am realen Alltag orientieren (Schwietring 2013, 37). Dadurch werden sie zu einem „Spiegel der Gesellschaft, die sie produziert“ (Hoang und Prinz 2021, 28), inkl. der Thematisierung, aber auch Reproduktion von Missständen und Klischees.

Spiele sind schon immer zentraler Kulturbestandteil (Huizinga 1997, 57). Sie sind eine „grundlegende, menschliche Aktivität“ (Böss et al. 2008, 6) sowie Ausdruck sozialer Realitäten und wirken zugleich auf diese ein. Digitale Spiele unterscheiden sich von analogen vor allem durch die „Beschaffenheit der Spielhandlungen und Orte“ (ebd.) – und nicht durch womöglich abweichende Ziele und Motive. Sie eröffnen mithilfe von Community-Bildung soziale Kommunikationsräume und bieten Möglichkeiten zur Integration sowie Vergemeinschaftung. Dies geschieht sowohl offline als auch in Foren oder mithilfe spezieller Tools zur Vernetzung. Denn der extreme Zuwachs an digitalen Plattformen und technischer Hardware im Zuge der Digitalisierung durchdringt den „gesamten sozialen, persönlichen und intimen“ (Thimm und Nehls 2019, 973) Alltag, verändert nachhaltig „Kommunikations- und Handlungsformen“ (ebd.) und sorgt so für eine Verlagerung der Etablierung und Pflege von Kontakten ins Netz und auf darauf ausgerichtete Plattformen. Das Internet ist somit nicht einfach eine Scheinwelt (Adamowsky 2013, 49). Multiplayerspiele bieten darüber hinaus Chatfunktionen und Gruppenfeatures direkt im Spiel. Ihr virtueller Raum ist zugleich ein sozialer (Compagna 2013, 122). Auf Video- und Streamingplattformen beobachten Spieler*innen oder Unbeteiligte andere Personen beim Spielen. Digitale Spiele sind längst „in nahezu allen gesellschaftlichen Teilbereichen“ (Bottel und Kirschner 2019, 1089) anzutreffen. Sie sind Unterhaltungsform, kommerzielle Produkte und Anreizstrategie in Nicht-Spiel-Kontexten (ebd. 1093f). Die Popkultur arbeitet mit Videospieldreferenzen und wird ihrerseits in Spielen aufgegriffen. Ästhetische Ansätze aus digitalen Spielen

werden großflächig übernommen. Sie sind längst auch selbst künstlerisches Kulturgut (Hoang und Prinz 2021, 10). Der Markt für digitale Spiele und Spielkultur in Form von Events, Streaming, E-Sport oder Merchandise ist gigantisch und hat den Umsatz von Musik, Filmen oder Sport längst übertraffen (Witkowski 2020). Digitale Spiele treiben die Technikentwicklung voran und verkaufen sich aufgrund immer neuer Bedarfe, die sie selbst wecken (Schwietring 2013, 32). Ganze Internet- und TV-Sender befassen sich rund um die Uhr mit Gaming oder behandeln es gleichwertig zu anderen Kulturerzeugnissen.

Allein die quantitative Bedeutung digitaler Spiele rechtfertigt also bereits eine soziologische Auseinandersetzung mit ihnen (Schwietring 2013, 28). Ihre Relevanz gründet auf der hohen Anzahl an Spieler*innen, dem Einfluss verschiedener Szenen und „der starken wirtschaftlichen Komponente“ (Hoang und Prinz 2021, 9). An digitalen Spielen und ihren Communitys lassen sich soziale Phänomene ablesen, die in modernen medialisierten Lebenswelten zwangsläufig entstehen. Zudem bringen sie selbst neuartige Phänomene hervor.

Wie bei jedem vergemeinschaftenden Kulturphänomen existiert auch im Fall digitaler Spiele eine exkludierende Kehrseite. Diese Exklusion kann sich anhand von Spielmechaniken und Abwertung spielerischer Fähigkeiten oder in Form kultureller und sozialer Kämpfe, die aus der Alltagswelt übernommen werden, offenbaren. Für den vorliegenden Artikel bilden Ausprägungen von Antisemitismus das Zentrale dieser Alltagsphänomene. Zur Notwendigkeit der Erforschung des Verhältnisses von Spielkultur und Antisemitismus existieren bisher nur wenige Überlegungen (vgl. Engel et al. 2022; White und Melnick 2022). Zwar entdecken politische Initiativen nach und nach die Relevanz von Digital Games für rechte Strukturen (vgl. z. B. Amadeu Antonio Stiftung 2021), Antisemitismus – der sich ohnehin nicht nur bei Rechten, sondern in breiten Teilen der Gesellschaft findet – stellt dabei allerdings ein eher randständig betrachtetes Thema dar.

Antisemitische Phänomene im Gaming – ein Überblick

Die geringe wissenschaftliche und politische Aufmerksamkeit, die Antisemitismus in Communitys digitaler Spiele erfährt, wird spätestens dann fragwürdig, wenn die Vielzahl der Ausprägungen, in denen dieser in Erscheinung tritt, in den Blick genommen wird. So existieren ganze Spiele, die von antisemitischer oder antizionistischer Propaganda Gebrauch machen (vgl. Huberts 2021, 54). Auch Modifikationen oder Community-Inhalte für bereits existierende Spiele weisen zum Teil massiven Antisemitismus auf (vgl. Fromm und Kernbach 2001,

Modifikationen oder Community-Inhalte für bereits existierende Spiele weisen zum Teil massiven Antisemitismus auf.

274f). Ausdruck dessen sind u. a. Spielinhalte und Serverkulturen, die positive Bezüge zu antisemitischen Gruppen herstellen oder Spielerfahrungen in Form von digitaler Jagd auf Jüdinnen*Juden sowie den Nachbau von Vernichtungslagern bieten. Videospieldreferenzen werden von politischen Gruppen für Propagandamaterial genutzt und Onlinekampagnen werden ebenso wie antisemitische Attentate gamifiziert. Antisemitische Provokationen und vermeintlicher Humor werden in Form von Nicknames, Clannamen oder Memes auf Community-Plattformen verbreitet. Antisemit*innen vernetzen sich mithilfe von Tools, die für Gamer*innen entwickelt wurden, wie Discord, Steam oder TeamSpeak (vgl. Hoang und Prinz 2021, 45). Damit nutzen sie die gleichen Möglichkeiten zur Vergemeinschaftung wie die meisten Spieler*innen (vgl. Witting 2013, 181ff). Sie bilden Spieler*innengruppen und teilen so ihren Alltag miteinander, denn virtuelle Gemeinschaften unterscheiden sich grundsätzlich – abseits der Ortsbindung – recht wenig von realen (Katzjäger 2013, 102).

Antisemitische digitale Spiele

Zwar stehen bei der Betrachtung von Communitys weniger digitale Spiele als Kulturartefakte, sondern vielmehr die Personen vor den Bildschirmen im Mittelpunkt der Betrachtung, doch handelt es sich bei Propagandaspielen häufig um Erzeugnisse einzelner oder einer geringen Anzahl von Spieler*innen und somit von Personen, die

Bei Propagandaspielen handelt es sich häufig um Erzeugnisse einzelner oder einer geringen Anzahl von Spieler*innen und somit von Personen, die selbst Teil der Communitys sind.

selbst Teil der Communitys sind. Zudem sind dies keine Spiele, in denen sich, wie vielleicht in den meisten Kulturerzeugnissen, antisemitische Stereotype finden. Vielmehr bieten sie spielbare Vernichtungsfantasien zu Propagandazwecken. Sie sind also einzig dazu entworfen, Jüdinnen*Juden herabzuwürdigen und zu verhöhnen sowie antisemitische Spieler*innen anzusprechen oder jene, die sich potenziell noch zu solchen entwickeln könnten.

Versuche, antisemitische Inhalte in Form von digitalen Spielen zu verbreiten, finden sich bereits in den 1980er-Jahren (vgl. Huberts 2021, 54). Seit dieser Zeit kursiert ein immer wieder in neuen Versionen und für verschiedene Plattformen neu aufgelegtes Spiel mit dem wenig Spielraum für Fantasie offenlassenden Titel „KZ Manager“ (Urheber unbekannt 198X). Bei der Ursprungsversion handelt es sich um ein Spiel für den C64, das auf Schulhöfen herumgereicht wurde. Wie der Name vermuten lässt, geht es im Spiel um die Verwaltung von Vernichtungslagern. Die Spieler*innen müssen Jüdinnen*Juden vernichten. Dafür müssen sie Zyklon B erwerben und Leichen entsorgen, um die Zufriedenheit des deutschen Volkes zu steigern. Das Geld für diese Aktionen stammt aus der Zwangsarbeit im Lager.

Inzwischen haben antisemitische Spiele den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Zu nennen wären hier beispielsweise die Reihe „ZOG’s Nightmare“ (Resistance Records 2006) – ZOG steht für „Zionist occupied Government“ – oder das von der National Alliance (2002) entwickelte „Ethnic Cleansing“. In beiden Spielen müssen Jüdinnen*Juden getötet werden, um Nationalist*innen vor ihnen zu „schützen“.

Da es sich bei Antisemitismus nicht um ein Problem der politischen Rechten handelt, überrascht es nicht, dass zumindest auch in islamistischen Kreisen zutiefst antisemitische Spiele entwickelt werden. So müssen im Militär-Egoshooter „Special Force“ (Hisbollah 2003), in der Rolle eines Hisbollah-Milizionärs, israelische Soldat*innen getötet werden, um Allahs Segen empfangen zu können. Ähnlich im Spiel „Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque“ (Nidal Nijm Games 2022), in dem der*die Spieler*in als palästinensischer Terrorist israelische Soldat*innen töten muss. Dieses Spiel war lange Zeit auf der beliebten Internetvertriebsplattform Steam erhältlich. Auf der Website des Spiels gibt der alleinige Entwickler an, die Perspektive der Spieler*innen ändern zu wollen und liefert vermeintlich moralische Gründe für die Ermordung von Israelis (Nidal Nijm Games 2022). Ähnliche Motive finden sich auch in syrischen Shootern, in denen zionistische Feindbilder aufgebaut werden und die Intifada gefeiert wird.

Antisemitismus in Modifikationen

Bis auf sehr wenige Ausnahmen ist den meisten Propagandaspielen eine gewisse technische Rückständigkeit anzumerken. Dieser Faktor minimiert die Zielgruppe auf jene, die bereits indoktriniert sind oder den Kitzel des Verbotenen suchen. Doch auch Modifikationen, sogenannte Mods, oder Community-Inhalte für bereits existierende Spiele weisen zum Teil massiven

Bis auf sehr wenige Ausnahmen ist den meisten Propagandaspielen eine gewisse technische Rückständigkeit anzumerken. Dieser Faktor minimiert die Zielgruppe auf jene, die bereits indoktriniert sind oder den Kitzel des Verbotenen suchen.

Antisemitismus auf (vgl. Fromm und Kernbach 2001, 274f). Insbesondere Spieleklassiker können zum Teil große Modding-Communitys vorweisen.

Vor allem für Ego-Shooter existiert eine Vielzahl antisemitischer Mods. Viele dieser Spielanpassungen zielen darauf ab, als Antisemit*innen zu spielen oder Jüdinnen*Juden erschießen zu können. So sind beispielsweise für die Shooter-Reihen „Day of Defeat“ (Valve Corporation 2003) oder „Counter-Strike“ (Valve Corporation 2000) eine ganze Reihe sogenannter Skins in Umlauf, die es ermöglichen, als Adolf Hitler, Mitglied der Waffen-SS oder Neo-Nazi zu spielen. Ebenso wie im Falle von Propagandaspielen finden sich unter Mods nicht nur nationalsozialistische Bezüge, sondern auch andere

antisemitische Motivationen. So bietet die Mod „Gaza Conflict“ (Gaza Conflict Developers 2010) für „Battlefield 2“ (DICE 2005) die Möglichkeit, ein Mitglied der radikal-islamistischen Terrororganisation Hamas zu spielen. Ein gleichnamiges Skinpack (Sgt. Sev3n 2015) für „Counter-Strike“ tauscht u. a. alle Terroristen im Spiel gegen israelische IDF-Soldaten und alle Antiterror-Einheiten gegen palästinensische Terroristen aus. Damit wird deutlich vermittelt, welche Akteur*innen nach Ansicht des Entwicklers als Terrorist*innen und welche als Kämpfer*innen gegen den Terror zu erachten sind.

Antisemitische Nutzung vorgegebener Spielinhalte

Viele Spieler*innen greifen gar nicht erst auf Modifikationen von Spielen zurück, sondern nutzen einfach das vorhandene Spielmaterial, um ihre antisemitischen Fantasien ausleben zu können. Insbesondere sogenannte Sandbox Games laden mit ihren vielfältigen Entfaltungsmöglichkeiten auch Antisemit*innen zum

Viele Spieler*innen greifen gar nicht erst auf Modifikationen von Spielen zurück, sondern nutzen einfach das vorhandene Spielmaterial, um ihre antisemitischen Fantasien ausleben zu können.

Bau virtueller Vernichtungslager ein. So finden sich auf Servern des Spiels „Minecraft“ (Mojang Studios 2011) Gelände mit Gaskammern, Verbrennungsöfen, Reichsflaggen-Verzierung und Tafeln mit antisemitischen, vermeintlich humoristischen Botschaften. Auf der Onlineplattform Reddit existieren mehrere Beiträge, in denen Nutzer*innen stolz ihre Auschwitz-Nachbauten im Science-Fiction-Aufbauspiel „RimWorld“ (Ludeon Studios 2018) präsentieren. Auf Plattformen wie Steam tauschen sich Spieler*innen dazu aus, wie im Gefängnis-Management-Spiel „Prison Architect“ (Introversion Software 2015) Vernichtungslager betrieben werden können. Die Vorschläge reichen von kosmetischen Mods, welche den Spielablauf in den Zweiten Weltkrieg verlegen, bis hin zu Tipps zu vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten, welche die Realisierung eines Vernichtungsszenarios ermöglichen.

Auch bei der Instrumentalisierung nicht modifizierter Spiele bieten sich Spiele, deren Handlung im Zweiten Weltkrieg oder im Nahen Osten angesiedelt ist, besonders an. Die Spielhandlungen sind zwar meist darauf ausgelegt, gegen Nazis oder Terrorist*innen zu kämpfen, doch spätestens in den Mehrspielermodi der Spiele, in denen Spieler*innen auch diese Seite übernehmen können, wird dieser Handlungsrahmen aufgehoben (vgl. Hummer 2006, 17).

Community-Plattformen

Viele der bisher aufgeführten Erfahrungen lassen sich auch allein erleben. Doch gerade bei Community-Inhalten findet ein starker Austausch innerhalb der Communitys selbst statt. Auf der vermutlich bekanntesten Gaming-Community-Plattform Steam finden sich viele Gruppen, die antisemitisch

auffallen. So wird in einer Gruppe, die in Anlehnung an den antisemitischen Mythos den Titel „Zionist Occupation Government“ trägt, zum Erhängen von Jüdinnen*Juden aufgerufen. Da es sich bei Antisemitismus um ein irrationales Ressentiment handelt, sind verschwörungsmythische Gruppen besonders anziehend für antisemitische Akteur*innen. Auch viele Gruppen mit Bezug zu Palästina fallen durch verschiedene Formen von Antisemitismus auf. Die Gruppe „#FreePalestine“ nutzt als Gruppenbild eine stilisierte Karte Israels, das darauf komplett in die Farben der palästinensischen Flagge gehüllt ist. Dabei handelt es sich um eine verbildlichte Variante der antiisraelischen Forderung nach einem Palästina vom Jordan bis zum Mittelmeer – Israel soll also von der Landkarte verschwinden. Insbesondere innerhalb rechtsextremer Gruppen tummeln sich sehr offen antisemitische Nutzer*innen. In der Gruppe „Das Sturmlokal“ – benannt nach den Stützpunkten der SA – findet sich eine Vielzahl von Nutzer*innen, die bereits durch ihre Namen und Avatare antisemitisch auffallen. Darunter Wehrmachts-, SA- und SS-Bezüge, aber auch zum Ku-Klux-Klan oder zum deutschen Kaiserreich, ebenso wie anti-linke Anspielungen, vermeintlich humoristische Naziverweise, Wehrsportästhetik, Verhöhnung von Jüdinnen*Juden sowie positive Bezüge auf US-Antisemit*innen oder Attentäter*innen.

Auf der vermutlich bekanntesten Gaming-Community-Plattform Steam finden sich viele Gruppen, die antisemitisch auffallen.

Auch andere Onlinedienste, die ursprünglich für Spieler*innen entworfen wurden, werden von Antisemit*innen zur Vernetzung genutzt. Der Dienst Discord beispielsweise, der es praktisch jeder Person ermöglicht, einen eigenen Server zu betreiben und selbstständig zu moderieren, wird von politischen – darunter auch antisemitischen – Zusammenhängen über alle politischen Lager hinweg genutzt. Digitale Spiele stehen auf vielen dieser Server längst nicht mehr im Mittelpunkt.

Alles nur ein Spiel?

An dieser Stelle mag sich manchen vielleicht noch immer die Frage stellen, weshalb diesem Thema größere wissenschaftliche und politische Relevanz eingeräumt werden sollte. Immerhin spielen sich viele der hier beschriebenen Phänomene in Onlineblasen ab. Die Entgegnung darauf ist simpel: Online- und Gaming-Antisemitismus verbleiben nicht im Netz.

Vermittlungsalgorithmen, denen häufig Homogenitätsaxiome zugrunde liegen, tragen auf vielen Plattformen dazu bei, dass homogenisierte Echokammern entstehen und sich auch Freundschaften herausbilden (Schrape und Siri 2019, 1053ff). Vernetzte Spieler*innen verkehren daher in einigen Fällen auch ganz real miteinander (Witting 2013, 179). Auf diese Weise bekommen antisemitische Strukturen Zulauf und es bilden sich Räume, in denen eine Radikalisierung

stattfinden kann (vgl. Thimm und Nehls 2019, 978), denn politische Szenen haben das Vernetzungs- und Agitationspotenzial des Gamings längst erkannt.

Auch ist bekannt, dass antisemitischer Onlinehass nicht im Netz verbleibt. Selbst wenn er nur online artikuliert wird, hat er bleibende Auswirkungen, sowohl auf die unmittelbar Betroffenen als auch auf die Mitlesenden (Geschke et al. 2019, 27f.). Diese umfassen zum einen emotionale Folgen, zum anderen aber auch Folgen bei allen, die sich

aus dem Bewusstsein über die Existenz dieser Phänomene nicht mehr in Debatten und Diskussionen einbringen. An diesem Punkt werden also auch demokratische Prozesse beeinflusst.

Antisemitischer Onlinehass verbleibt nicht im Netz. Selbst wenn er nur online artikuliert wird, hat er bleibende Auswirkungen.

Die Zuspitzung dessen sind antisemitische Terroranschläge von Personen, die sich in Communitys digitaler Spiele radikalisiert haben (vgl. Fleischmann 01.05.2021). Der Attentäter von Halle, der versuchte, in die Synagoge von Halle einzudringen und dort möglichst viele Jüdinnen*Juden zu ermorden und nach dem gescheiterten Versuch zwei Menschen erschoss und weitere verletzte, hat sich nicht nur auf Imageboards wie 4chan bis zur Waffengewalt radikalisiert, sondern auch auf Steam und Discord-Servern. Zudem hat er seine Tat selbst gamifiziert, indem er sie mit einer Helmkamera in Egoperspektive gefilmt hat. Das dabei entstandene Material machte er über eine Plattform der Gaming-Szene zugänglich: Über einen Stream auf der Plattform Twitch konnten Zuschauer*innen den Terroranschlag mitverfolgen und live via Chatfunktion kommentieren. Um die Tat vollends zu gamifizieren, legte der Täter perfide Achievements (Erfolge) für sich selbst und mögliche Nachahmungstäter*innen fest. Der Täter wollte sich selbst zu einem Meme machen, was ihm gelungen ist.

Fazit

Antisemit*innen folgen dem generellen Trend, ernste bzw. spielfremde Bereiche zu gamifizieren (Bach 2022, 247). „Der Schein der Freiheit des Spiels tarnt den Ernst des Zwecks“ (ebd. 248) – und das nicht nur zur zweckrationalen Steigerung der Verwertbarkeit menschlicher Arbeitskraft. Die Lernaspekte der Gamification lassen sich auch im Sinne anderer ideologischer Indoktrination und Radikalisierung instrumentalisieren (ebd. 249). Neben (Selbst-)Disziplinierung kann so letztlich auch die Normalisierung antisemitischer Positionen vollzogen werden. Dazu trägt auch toxisches Verhalten bei, dem wenig widersprochen wird (Hoang und Prinz 2021, 46ff.).

Antisemit*innen entwerfen sich in Gaming-Communitys selbst, bringen ihre Identität ein und formen diese (vgl. Katzjäger 2013). Die mangelhafte Moderation von Inhalten stellt dabei nur ein

Oberflächenproblem dar, denn bei sehr kurzlebigen Ingame-Inhalten wirken diese beispielsweise ohnehin kaum. Zudem finden antisemitische Akteur*innen immer wieder Wege, ihre Inhalte so zu camouflieren, dass sie nur von Personen mit dem nötigen Wissen als antisemitisch erkannt werden.

Die eigentlichen Probleme sind struktureller Natur und offenbaren sich in alltäglichem, normiertem Antisemitismus. Wie die Antisemitismusforscherin Monika Schwarz-Friesel feststellt, verbreitet sich Antisemitismus im Internet, „als hätte es nie eine Aufklärungs- und Erinnerungskultur nach Auschwitz gegeben“ (Schwarz-Friesel 2019, 9f). Gaming-Communitys sind davon nicht ausgenommen. Dennoch ist bisher das weitreichende Fehlen einer Datenlage auszumachen. Dabei korreliert die Verbreitung von Online-Antisemitismus mit realen Übergriffen, Attacken, Drohungen und Beleidigungen (ebd. 140). Auch offenbart sich, weshalb viele bisherige Forschungsansätze, die sich mit rechtsextremen Strukturen in Communitys digitaler Spiele beschäftigen, das Problem Antisemitismus nicht ganz greifen können: Er ist kein reches Phänomen.

Zwar gehören verkürzte „Killerspiel“-Debatten inzwischen weitgehend der Vergangenheit an, doch um Antisemitismus in Communitys digitaler Spiele angemessen analysieren zu können, benötigt es eine soziologische Betrachtung, die ein detailliertes Verständnis von Antisemitismus mitbringt und digitale Spiele umgebende Communitys ernst nimmt – ebenso wie die Eigenheiten, die sich aus dieser Kombination ergeben.

Nur so kann den Folgen von Antisemitismus, der sich in Gaming-Communitys verbreitet und aus ihnen herauswächst, auch politisch angemessen begegnet werden.

Um Antisemitismus in Communitys digitaler Spiele angemessen analysieren zu können, benötigt es eine soziologische Betrachtung, die ein detailliertes Verständnis von Antisemitismus mitbringt und digitale Spiele umgebende Communitys ernst nimmt.

Constantin Winkler ist Sozialwissenschaftler aus Berlin. Er arbeitet im Bereich der Antisemitismusforschung und -bildung und forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communitys digitaler Spiele. Seit 2023 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am PRIF – Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung im Projekt RadiGaMe, in dessen Rahmen auch ein Teilprojekt am IDZ läuft und in dem Radikalisierungsprozesse und Präventionsmaßnahmen auf Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten interdisziplinär untersucht werden.

Literaturverzeichnis

- Adamowsky, Natascha (2013). Digitale Kultur im Horizont des Spiels. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft.
- Amadeu Antonio Stiftung (Hg.) (2021). Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys. Berlin.
- Bach, Clemens (2022). Die Gamification des Spiels in der Kunst. Adornos Schillerkritik und das Versprechen der (Un-)Freiheit. In: Robin Becker/David Hagen/Livia von Samson (Hg.). Ästhetik nach Adorno. Positionen zur Gegenwartskunst. Berlin, Verbrecher Verlag, 247-263.
- Böss, Daniel/Cisowska, Anna/Compagna, Diego/Derpmann, Stefan/Klein, Irmgard/Kubischok, Nils/Maibaum, Arne (2008). Soziologische Perspektiven auf Digital-Game und -Gaming. Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (04/2008).
- Bottel, Matthias/Kirschner, Heiko (2019). Digitale Spiele. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 1089–1102.
- Compagna, Diego (2013). Postnukleare Handlungstheorie. Soziale Akteure, moderne Subjekte und Handlungsträgerschaft in digitalen Spielen. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 109–129.
- Engel, Matthias/Hebler, Sebastian/Schwalb, Severin (2022). Antisemitismus in digitalen Spielen. Eine interdisziplinäre Bestandsaufnahme zwischen Game Studies und Antisemitismusforschung. In: Lennard Schmidt/Andreas Borsch/Salome Richter et al. (Hg.). Antisemitismus zwischen Kontinuität und Adaptivität. Göttingen, V&R Unipress, 173–192.
- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Kheredmand, Hediye/Glückler, Stephan (2021). JIM-Studie 2021 - Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.
- Fleischmann, Lars (2021). Game-Expertin über die Spiele der Nazis. „Eine Gamefizierung von Terror“. taz, die tageszeitung vom 01.05.2021. Online verfügbar unter <https://taz.de/Game-Expertin-ueber-die-Spiele-der-Nazis/!5763526/> (abgerufen am 14.04.2023).
- Fromm, Rainer/Kernbach, Barbara (2001). Rechtsextremismus im Internet. Die neue Gefahr. München, Olzog.
- Geschke, Daniel/Klaßen, Anja/Quent, Matthias/Richter, Christoph (2019). #Hass im Netz: Der schleichende Angriff auf unsere Demokratie. Eine bundesweite repräsentative Untersuchung. Berlin, Amadeu Antonio Stiftung.
- Hoang, Viet/Prinz, Mick (2021). Gaming und Rechtsextremismus. 25 Fragen und Antworten & Thema. Hannover.
- Huberts, Christian (2021). Rechte Falschspieler:innen in Gaming Communities. In: Amadeu Antonio Stiftung (Hg.). Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys. Berlin, 54–57.
- Huizinga, Johan (1997). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg, Rohwolt.
- Hummer, Christian (2006). „Fire in the hole!“. Virtuelle Erlebniswelten: Neonazi-Spiele und -Clans. Lotta (23), 15–17.
- Katzjäger, Isabelle (2013). Gaming your Identity. Das Selbst in Computerspielen. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 91–108.
- Nidal Nijm Games (2022). fursanaqsa.com. Online verfügbar unter fursanaqsa.com (abgerufen am 14.04.2023).
- Salzborn, Samuel (2019). Globaler Antisemitismus. Eine Spurensuche in den Abgründen der Moderne. Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung.
- Schrabe, Jan-Felix/Siri, Jasmin (2019). Facebook und andere soziale Medien. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 1053–1064.

- Schwarz-Friesel, Monika (2019). Judenhass im Internet. Antisemitismus als kulturelle Konstante und kollektives Gefühl. Leipzig, Hentrich und Hentrich.
- Schwietring, Thomas (2013). Game Over! Sind digitale Spiele Spiele? Über die Ausweitung des Spielbegriffs und den Nutzen alternativer Zugänge. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 25–46.
- Thimm, Caja/Nehls, Patrick (2019). Digitale Methoden im Überblick. In: Nina Baur/Jörg Blasius (Hg.). Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. 2. Aufl. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden; Springer VS, 973–990.
- White, Craig Isaac/Melnick, Professor (2022). Antisemitism in the Gaming Community: The Types of Jewish Hate within Video Games. *International Journal of Art, Humanities & Social Science* Volume 3 (Issue no 02), 12–17.
- Witkowski, Wallace (2020). Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. MarketWatch. Online verfügbar unter <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> (abgerufen am 12.11.2022).
- Witting, Tanja (2013). Vergemeinschaftungsprozesse im Kontext digitaler Spiele. In: Diego Compagna/Stefan Derpmann (Hg.). Soziologische Perspektiven auf digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München, UVK-Verlagsgesellschaft, 173–184.