

Digitale Spiele als Vehikel demokratiefeindlicher Diskurse

Die Delegitimierung demokratischer Institutionen am Beispiel von „Heimat Defender: Rebellion“

Benjamin Möbus

Digitale Spiele fungieren nicht nur als Unterhaltungsmedien, sondern auch als wirkmächtige Räume politischer Sozialisation – teils im Dienst antidemokratischer Ideologien. Der Beitrag untersucht, wie das von der rechtsextremen Identitären Bewegung initiierte Spiel „Heimat Defender: Rebellion“ zentrale demokratische Institutionen, etwa Justiz, Regierung, Medien und Zivilgesellschaft, systematisch delegitimiert und als Feindbilder inszeniert. Im Mittelpunkt stehen dabei die Fragen, wie diese Institutionen im Spiel konkret angegriffen, abgewertet und symbolisch entmachtet werden – und mit welchen politischen Botschaften diese Inszenierungen aufgeladen sind. Die Analyse versteht sich als Beitrag zur ideologiekritischen Reflexion digitaler Demokratiegefährdung und eröffnet Perspektiven für die politische Bildung und Präventionspraxis im Umgang mit digitalen Spielen, die gezielt als Vehikel demokratiefeindlicher Diskurse fungieren sollen.

Empfohlene Zitierung:

Möbus, Benjamin (2025). Digitale Spiele als Vehikel demokratiefeindlicher Diskurse. Die Delegitimierung demokratischer Institutionen am Beispiel von „Heimat Defender: Rebellion“. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Demokratiegefährdung online, Band 18. Jena, 166–179.

Schlagwörter:

Digitale Spiele, Games, Demokratiefeindlichkeit, Identitäre Bewegung, Neue Rechte



**„DAS SPIEL ‚HEIMAT
DEFENDER: REBELLION‘ IST
TEIL EINER METAPOLITISCHEN
STRATEGIE. DEMOKRATISCHE
INSTITUTIONEN
WERDEN SYSTEMATISCH
DELEGITIMIERT, WÄHREND
NEURECHTE NARRATIVE
SPIELERISCH NORMALISIERT
WERDEN. SO WIRD DIGITALE
UNTERHALTUNG ZUM VEHIKEL
DEMOKRATIEFEINDLICHER
DISKURSE.“**

Benjamin Möbus

Einleitung

In Zeiten wachsender gesellschaftlicher Polarisierung mehren sich die Anzeichen für einen tiefgreifenden Vertrauensverlust in Demokratie und demokratische Institutionen; so geben nur 46 % der Deutschen an, großes oder sehr großes Vertrauen in die Demokratie zu hegen (Körper-Stiftung 2024). Auch das Vertrauen in zentrale demokratische Institutionen ist auf einem Tiefstand; lediglich 36 % der Befragten vertrauen etwa der Bundesregierung, nur 35 % dem Parlament und nur 26 % den politischen Parteien (OECD 2024). Der Vertrauensverlust in demokratische Institutionen wirft die Frage auf, wo Menschen heute demokratische Orientierung finden – und wo Zweifel, Misstrauen und Verachtung gegenüber Demokratie und demokratischen Institutionen gesät werden. Diesbezüglich rücken digitale Spiele zunehmend in den Fokus; so besteht (inzwischen) ein breiter Konsens, dass digitale Spiele nicht unpolitisch sind (respektive gar sein können), sondern – wie jedes Kulturprodukt – auch politische wie gesellschaftliche Wertvorstellungen bewusst oder unbewusst transportieren (u. a. Schlegel und von Eyb 2024; Pfister 2024; Pfister und Görden 2020; Pfister 2018); damit geraten sie als politische Sozialisationsräume in den Blick, die demokratische Orientierung fördern oder (gezielt) untergraben können.

Aktuell rücken digitale Spiele verstärkt in den kritischen Fokus, da rechtsextreme Akteur*innen – allen voran Vertreter*innen der sogenannten *Neuen Rechten*, eines lose verbundenen ideologisch autoritär-nationalistischen Netzwerks, das sich demonstrativ vom historischen Nationalsozialismus distanziert, zugleich aber zentrale ideologische Grundmuster fortschreibt – zunehmend versuchen, das Medium als Vehikel für die Verbreitung demokratiefeindlicher Diskurse, die Popularisierung von Verschwörungsnarrativen und die Normalisierung antipluralistischer Weltbilder zu instrumentalisieren (Stürenburg 2025; Möbus 2024b; Winkler et al. 2024).

Aktuell rücken digitale Spiele verstärkt in den kritischen Fokus, da rechtsextreme Akteur*innen – allen voran Vertreter*innen der sogenannten Neuen Rechten – zunehmend versuchen, das Medium als Vehikel für die Verbreitung demokratiefeindlicher Diskurse, die Popularisierung von Verschwörungsnarrativen und die Normalisierung antipluralistischer Weltbilder zu instrumentalisieren (Stürenburg 2025; Möbus 2024b; Winkler et al. 2024).

Ein Beispiel für diese Strategie ist das 2020 erschienene Spiel „Heimat Defender: Rebellion“ (HDR). Entwickelt wurde es vom Entwicklerstudio Kvlgames, das der vom Bundesamt für Verfassungsschutz als „gesichert rechtsextrem“ (BMI 2020, 90) geführten Identitären Bewegung eng verbunden ist – mit dem erklärten Ziel, die Ideologie der Identitären Bewegung zu popularisieren

(Möbus 2023, 5); dabei „spielt“ auch die Delegitimierung demokratischer Institutionen eine besondere Rolle.¹

Ziel dieses Beitrags ist es, anhand von HDR exemplarisch zu ergründen, *welche* demokratischen Institutionen in digitalen Spielen der Neuen Rechten gezielt delegitimiert werden und *auf welche Weise* dies geschieht. Die Analyse des Spiels ist allerdings kein Selbstzweck, sondern soll (weitere) Ansatzpunkte für politische Bildung, Medienpädagogik und Deradikalisierungspraxis identifizieren helfen, um der Delegitimierung demokratischer Institutionen durch digitale Spiele fundiert entgegenzutreten zu können.

Die Identitäre Bewegung im Überblick – Ideologie, Geschichte und Strategie

Die Identitäre Bewegung steht prototypisch für einen strategisch und ästhetisch modernisierten Rechtsextremismus, der insbesondere bekannte ideologische Versatzstücke mit jugendaffiner Inszenierung, einer auf digitale Medien ausgerichteten Propagandastrategie sowie einem metapolitischen Gestaltungsanspruch verbindet.

Die Identitäre Bewegung verkörpert einen modernisierten Rechtsextremismus, der alte Versatzstücke mit jugendaffiner Ästhetik, digitaler Popkultur und strategischer Mediennutzung kombiniert.

Die Identitäre Bewegung gilt als zentraler Akteur der Neuen Rechten im deutschsprachigen Raum (Bruns et al. 2018; Speit 2017). In Deutschland entstand die Bewegung ab 2012 zunächst digital und etablierte ab 2014 mit Vereinsgründung und Regionalstrukturen auch eine physische Präsenz (Pleul 2018; Speit 2017). Seit 2015 intensivierte sie ihre Öffentlichkeitsstrategie durch aufmerksamkeitswirksame Aktionen wie die Balkonbesetzung der SPD-Zentrale oder die Kampagne *Defend Europe* (Lauer und Kracher 2022; Jakob 2017). Seit 2019 wird die Bewegung vom Bundesamt für Verfassungsschutz als „gesichert rechtsextrem“ (BMI 2020) eingestuft.

¹ Zu betonen gilt, dass HDR zwar nicht unmittelbar von der Identitären Bewegung entwickelt wurde, jedoch in enger Kooperation mit ihr entstand und klar ihre Strategien und Ziele repräsentiert. Das Entwicklerstudio Kvltagames steht personell wie infrastrukturell eng mit der Bewegung in Verbindung: Gründer Roland Moritz war Führungskader der Identitären Bewegung Österreich und leitete zeitweise deren Landesgruppe in Oberösterreich, nutzte mit dem Studio Räume im identitären Zentrum *Castell Aurora* und arbeitete für das Spiel mit dem neurechten Kampagnennetzwerk Ein Prozent zusammen (Klaus 2021; Pöchinger 2021). Spätestens seit 2021 versucht Moritz zwar diese Verbindungen herunterzuspielen oder zu leugnen – ein Schachzug, der wohl Beobachtungsdruck mindern und neue Kooperationsmöglichkeiten eröffnen soll –, gleichwohl stellt Kvltagames eindeutig ein Teil der identitären Gegenkultur dar (Klaus 2021).

Im ideologischen Zentrum der Identitären Bewegung steht der sogenannte *Ethnopluralismus*, ein Ideengebäude, das sich kulturell relativistisch gibt, tatsächlich jedoch eine rassistische Weltdeutung darstellt (von Olberg 2020, 248); es versteht Kulturen/Ethnien als homogene, voneinander abzugrenzende Entitäten und stilisiert Migration oder Multikulturalität als existentielle Bedrohung für autochthone Gesellschaften (Bruns et al. 2018; Camus 2017). Zentral ist dabei das Narrativ vom sogenannten *Großen Austausch*, d. h. die Vorstellung, politische und ökonomische Eliten betrieben durch die Forcierung von Migrationsbewegungen gezielt eine „Umvolkung“ Europas, um die hiesige nationale Identität bewusst zu zerstören, um davon ökonomisch und politisch zu profitieren (Kutscher 2023; Rafael 2018).

Strategisch orientiert sich die Identitäre Bewegung am Konzept der Metapolitik, das von der *Nouvelle Droite* um Alain de Benoist sowie von Antonio Gramscis „Hegemonietheorie“ inspiriert ist. Ziel ist eine sogenannte „Kulturrevolution von rechts“ (Bruns et al. 2018; Goetz 2020), d. h. nicht die unmittelbare Machtübernahme durch politische Mandate wird angestrebt, sondern die langfristige Verschiebung öffentlicher Wahrnehmungs- und Deutungsweisen im sogenannten *vorpolitischen* Raum – etwa über Sprache, Symbole, Narrative und popkulturell verhandelte Themen (Rippl und Seipel 2022). Im digitalen Raum bedient sich die Bewegung hierzu besonders niedrigschwelliger und bei jungen Menschen beliebter Formate wie etwa YouTube-Videos, Hashtag-Kampagnen und ironisch codierte Memes (Heider 2022).

Die Identitäre Bewegung verfolgt eine metapolitische Strategie, die nicht auf unmittelbare Machtübernahme zielt, sondern auf die langfristige Verschiebung gesellschaftlicher Deutungsmuster.

Die Delegitimierung demokratischer Institutionen als metapolitische Strategie

Die Identitäre Bewegung lehnt zentrale Prinzipien pluralistischer Demokratien ab und ersetzt sie durch eine identitär und autoritär geprägte Demokratievorstellung, die – ideengeschichtlich anschlussfähig an Carl Schmitts Konzept der „Herrschaft der Gleichen“ – auf Homogenität und Ausgrenzung des als fremd Markierten gründet (Sassmannshausen 2023, 274; Salzborn 2017, 63; Weiß 2017, 187 f.). Im diesbezüglichen Zentrum steht im Sinne des Ethnopluralismus die Vorstellung einer ethnisch und kulturell homogenen nationalen Gemeinschaft, die allein als legitime politische Einheit gilt. Demokratie wird dabei nicht als konflikthafter Aushandlungsprozess verschiedener Positionen und Perspektiven verstanden, der institutionelle Vermittlung erfordert, sondern als Übereinstimmung zwischen Regierenden und Regierten – getragen vom vermeintlich homogenen und unmittelbar erkennbaren „Volkswillen“ (Mlejnková 2021; von Olberg 2020).

Diese Vorstellung bildet das ideologische Fundament eines *identitären* Demokratiebegriffs, der Pluralität und Minderheitenschutz als Bedrohung einer homogenen „Volksgemeinschaft“ deutet. Repräsentative und intermediäre Institutionen – also jene Einrichtungen, die in liberalen Demokratien die Vermittlung zwischen Bürger*innen und Staat organisieren, etwa Parlamente, Parteien, (öffentlich-rechtliche) Massenmedien, Gerichte oder wissenschaftliche Institutionen – gelten nicht als fundamental für die demokratische Willensbildung; vielmehr werden sie als Ausdruck einer illegitimen „Elitenherrschaft“ verstanden, die den „wahren Volkswillen“ unterdrücke und verfälsche (Salzborn 2017; Weiß 2017; Pfahl-Traughber 1998, 10).

Die Identitäre Bewegung strebt im Spiegel dieser Vorstellung an, die Legitimität demokratischer Institutionen systematisch zu untergraben. Im Sinne ihrer metapolitischen Strategie bedient sie sich dabei Kampfbegriffen wie „Parteienkartell“, „Merkel-Regime“ oder „linke Meinungsdictatur“, die diese Institutionen negativ konnotieren sollen (Golle und Schildknecht 2021; Bruns et al. 2018). Diese diskursive Delegitimierung wird häufig durch symbolpolitische Inszenierungen performativ verstärkt – etwa durch medienwirksame Provokationen an Universitäten, Onlinehetzkampagnen (z. B. #120db) oder aktivistische Aktionen wie die Besetzung des Brandenburger Tors (von Olberg 2020). Dabei werden demokratische Institutionen gezielt als machtlos und/oder übermächtig, korrumpiert und/oder unterwandert inszeniert – mit dem Ziel, ihr Vertrauen zu erschüttern und ihre Autorität zu delegitimieren (Pfahl-Traughber 2022).

Die Identitäre Bewegung strebt im Spiegel dieser Vorstellung an, die Legitimität demokratischer Institutionen systematisch zu untergraben.

Ziel dieser diskursiven Delegitimierung ist es, das Vertrauen in diese repräsentativen und intermediierenden Institutionen zu untergraben und dadurch das skizzierte *identitäre* Demokratiekonzept als erstrebenswerte Alternative zu präsentieren (Pfahl-Traughber 2022; Goetz 2020); in den Worten von Klaus Kunze, einem bis heute einflussreichen neurechten Publizisten: „Jede Strategie der Überwindung eines Herrschaftssystems muss mit seiner Delegitimierung beginnen. Hauptwaffe ist der Tabubruch. Er ist der erste Schritt zur nötigen Umwertung der Werte“ (Kunze 1995, 216).

Eine kritische Einführung in „Heimat Defender: Rebellion“

HDR ist ein 2D-Jump'n'Run im Stil klassischer Computerspiele der 1980er-Jahre. Es wurde 2020 von dem in Österreich ansässigen Entwickler KvlTgames entwickelt und insbesondere von Ein Prozent finanziert, einem neurechten Kampagnennetzwerk mit engen Verbindungen zur Identitären Bewegung. Schon im Vorfeld der Veröffentlichung wurde es in neurechten Onlinemedien intensiv

beworben und als „patriotische Gegenoffensive“ gegen eine vermeintlich links-liberale Gamingkultur inszeniert (Türker und Gök 2024; Möbus 2023). Trotz der erfolgten Indizierung durch die BPJM (2020) ist es noch immer niedrigschwellig verfügbar (Zimmermann 2022).

Die Handlung des Spiels ist in einem (aus Perspektive der Identitären Bewegung) dystopischen Europa des Jahres 2084 angesiedelt. Der Kontinent befindet sich unter Kontrolle einer autoritären Ordnung, die durch „Globohomo Corp.“, einem fiktiven Megakonzern, verkörpert wird; dieser agiert mit Überwachung, Ausbeutung und Indoktrination der Bevölkerung sowie der systematischen Verfolgung und gewaltsamen Unterdrückung von „Oppositionellen“ (Möbus 2023). Am Ende der Spielhandlung stellt sich heraus, dass hinter der autoritären Ordnung eine Verschwörung aus politischen, medialen, kulturellen und wirtschaftlichen Eliten steht, die die nationale Identität der Bevölkerung (u. a. durch gesteuerte Migration und gezielte Indoktrination in Form der sogenannten Schuldenergie) systematisch zu untergraben versucht, um ökonomisch und politisch davon zu profitieren. An der Spitze dieser Verschwörung steht ein allmächtiger Strippenzieher, der sämtliche gesellschaftliche Bereiche kontrolliert – eine ästhetisch erkennbare, wenn auch sardonisch verzerrte, Darstellung des jüdischen US-Investors George Soros, der seit langem Projektionsfläche antisemitischer Verschwörungsnarrative ist.

Spieler*innen übernehmen in HDR die Kontrolle über die Spielfiguren, die unmittelbar an neurechte Aktivist*innen, darunter u. a. Martin Sellner, angelehnt sind respektive mit ihren realweltlichen Namen und Erscheinungsbild auftreten; ihnen gelingt es im Spielverlauf, die unheilvollen Pläne dieser Elite (temporär) durch gewaltsames Handeln zu vereiteln (Möbus 2023).

Im Anschluss an einschlägige Analysen (vgl. Lippert 2024; Möbus 2023, 2024b) lässt sich annehmen, dass die in HDR vermittelten neurechten Narrative nicht allein der Spielhandlung dienen, sondern gezielt als ideologische Botschaften im Rahmen einer metapolitischen Strategie fungieren: Sie sollen politische Gegner*innen diskreditieren, neurechte Deutungsmuster verbreiten und Spieler*innen zur Identifikation mit der Ideologie und ihren Akteur*innen anregen.

Die Delegitimierung demokratischer Institutionen in „Heimat Defender: Rebellion“

HDR versucht bewusst durch verschiedene *ludonarrative Strategien*, also die Kombination aus *Erzählung* und *Spielmechanik*, durch die das Spiel seine Botschaften transportiert, demokratische Institutionen zu diskreditieren und zu delegitimieren. Die

HDR versucht bewusst, durch die Kombination aus Erzählung und Spielmechanik demokratische Institutionen zu diskreditieren und zu delegitimieren.

Delegitimierung wird eindrücklich am Beispiel der Justiz: So wird der frühere SPD-Bundesjustizminister Heiko Maas (2013–2018) im Spiel als Levelendgegner mit dem Namen „Inquisitor Memel“ karikiert – eine groteske Figur, die in HDR stellvertretend für ein (vermeintlich) repressives und entmenschlichtes Justizsystem steht (Möbus 2024b). Die ästhetische Gestaltung der Figur erinnert an das reale Erscheinungsbild von Maas. Dies unterstreicht den propagandistischen Anspruch des Spiels, politische Gegner*innen nicht nur symbolisch zu verunglimpfen, sondern sie auch personell kenntlich zu machen.

Maas/Memel wird als Folterknecht inszeniert, der „Oppositionelle“ in Kerkern verhört, über ein weitläufiges Netzwerk der Überwachung und Einschüchterung verfügt und einen militarisierten Polizeiapparat kontrolliert; in einem Ladebildschirm heißt es diesbezüglich etwa:

„Wie sein Titel bereits verrät, ist der Oberinquisitor Memel hauptverantwortlich für die Verfolgung und Verurteilung aller Rebellen, die weiterhin gegen die Globohomo Corp. ankämpfen. [...] Verhöre und Folterungen nimmt Memel am liebsten persönlich vor und zwar in seinen Räumlichkeiten im abgeschotteten Gated-Community-Bereich.“

Rechtsstaatliche Prinzipien wie Gewaltenteilung oder Unschuldsvermutung werden hier in ihr repressives Gegenteil verkehrt. Gerichtsbarkeit erscheint als Instrument politischer Verfolgung; Strafprozesse als autoritäre Farce. Die Spieler*innen müssen diesen Apparat respektive Maas/Memel aktiv zerstören, um im Spielverlauf voranzukommen – ein symbolischer Akt, der die „Ausschaltung“ von Justiz als notwendigen Schritt zur „Befreiung des Volkes“ rahmt. Eine vergleichbare Umdeutung erfährt die Exekutive. Angela Merkel tritt im Spiel als endzeitlich überzeichnete Figur „Der Verwalter“ auf – ein robotisch-echsenhaftes „Verwaltungsmonster“, das im Auftrag eines globalen Konzerns die Reste staatlicher Souveränität „verwaltet“. Die repräsentative Regierung wird hier nicht als gewählte Repräsentationsinstanz, sondern als kalte technokratische Maschine dargestellt, die demokratische Prozesse durch bürokratische Fremdbestimmung ersetzt. Auch dies dient der Inszenierung von Demokratie als (vermeintlich) leere Fassade eines autoritär gelenkten Systems.

In HDR erscheinen Medien ferner nicht als kritische Instanzen demokratischer Kontrolle, sondern als Werkzeuge eines repressiven „Wahrheitsregimes“. Die Figur „Direktor Zoon“, eine Karikatur von Jan Böhmermann, verwandelt Menschen mittels Implantaten etwa in willenlose „NPCs“ – entindividualisierte Figuren, die für eine gleichgeschaltete, entpolitisierte Bevölkerung stehen. Presse und Satire werden damit

In HDR erscheinen Medien nicht als kritische Instanzen demokratischer Kontrolle, sondern als Werkzeuge eines repressiven „Wahrheitsregimes“.

nicht als Elemente pluraler Öffentlichkeit inszeniert, sondern als Manipulationsorgane, die politische Mündigkeit untergraben. Diese Darstellung bedient ein zentrales Narrativ der Neuen Rechten, das öffentlich-rechtliche Medien und kritische Stimmen als Teil eines ideologischen Kontrollsystems diffamiert und so das Vertrauen in die demokratische Öffentlichkeit gezielt erschüttern soll.

Auch die (rechtsextremismuskritische) Zivilgesellschaft wird gezielt diffamiert. Anetta Kahane, Gründerin der Amadeu Antonio Stiftung, die sich gegen Rechtsextremismus und für demokratische Teilhabe engagiert, wird als spinnenartiges Monster inszeniert. Diese Darstellung ist doppelt codiert: Zum einen erscheinen um Kahane DDR-Flaggen als Schilde, wodurch an das von der extremen Rechten verbreitete Narrativ angeknüpft wird, die Stiftung fungiere als diffamierendes oder gar überwachendes Instrument im Sinne einer „Gesinnungskontrolle“; zum anderen verstärkt die Visualisierung als mechanische Spinne antisemitische Deutungsmuster, die auf jahrhundertealten antisemitischen Stereotypen parasitärer oder konspirativer Figuren aufbauen. Philipp Ruch, Teil des extremismuskritischen Zentrums für Politische Schönheit, das durch provokative Aktionskunst auf gesellschaftliche Verantwortung aufmerksam macht, erscheint als Levelendgegner als grotesker Büsser. Er versucht, das Volk mit „Schuldenergie“ – einer im neurechten Diskurs diffamierend verwendeten Chiffre für erinnerungspolitische Selbstreflexion und historische Verantwortung für insbesondere den Holocaust – zu indoktrinieren.

Die skizzierte Delegitimierung entfaltet sich nicht nur auf der Ebene der Darstellung, sondern ist tief in die Spielmechanik eingeschrieben. Die Spieler*innen müssen demokratische Institutionen, insbesondere symbolisiert durch die genannten Levelendgegner*innen, gewaltsam zerstören, um im Spielverlauf voranzukommen. Diese prozedurale Rhetorik (Bogost 2007) macht die gewaltsame Überwindung demokratischer Institutionen zum zentralen Spielprinzip; unter prozeduraler Rhetorik wird die Art und Weise verstanden, wie digitale Spiele durch ihre Abläufe, Regeln und Interaktionsformen Bedeutungen erzeugen. In HDR bedeutet das: Demokratische Institutionen werden nicht nur als illegitim erzählt – ihre Zerstörung wird im Spiel zum unabdingbaren Akt, ohne den das Spiel nicht weitergeführt werden kann.

Demokratische Institutionen werden nicht nur als illegitim erzählt – ihre Zerstörung wird im Spiel zum unabdingbaren Akt, ohne den das Spiel nicht weitergeführt werden kann.

Die Beendigung der Spielhandlung in HDR kulminiert allerdings keineswegs in der „Wiederherstellung“ demokratischer Ordnung, sondern in der Enthüllung eines antisemitisch codierten Strippenziehers: „Commander Kurtz“ – die bereits erwähnte visuell verfremdete, aber an George Soros erinnernde Figur, entpuppt sich als eigentlich verantwortlich für die Kontrolle der Spielwelt.

Damit greift das Spiel ein zentrales neurechtes Narrativ auf – die Vorstellung einer alles kontrollierenden „jüdischen Weltverschwörung“, hinter der demokratische Institutionen als bloße Fassaden erscheinen. Diese symbolische Enthüllung entlarvt Justiz, Regierung, Medien und Zivilgesellschaft in der Spielwelt als gelenkte Instrumente einer dämonisierten Elite und markiert die Gewaltenteilung gar als Illusion respektive gezielte Täuschung (Möbus 2024b; Lippert 2024; Schlegel 2023).

Konklusion und Ausblick: „Heimat Defender: Rebellion“ als Fall digitaler Demokratiefeindlichkeit

Die Analyse von HDR zeigt exemplarisch, wie digitale Spiele gezielt zur Delegitimierung demokratischer Institutionen eingesetzt werden können. Justiz, Regierung, Medien und Zivilgesellschaft erscheinen im Spiel nicht als tragende Säulen einer pluralistischen Demokratie, sondern als korrumpierte Instrumente einer verschwörerischen Elite. Spieler*innen erleben – insbesondere durch

die prozedurale Rhetorik des Spiels – deren gewaltsame Überwindung als notwendigen Akt der „Befreiung“. Die Botschaft lautet: *Demokratie ist bloß Fassade – gesteuert von einer korrupten Elite im Hintergrund*. Diese ist ästhetisch und narrativ klar an antisemitische Verschwörungserzählungen angelehnt. Dabei werden nicht demokratische Institutionen konstruktiv kritisiert – sie werden als grundsätzlich illegitim, korrupt und zu überwinden inszeniert. Deutlich wird damit vor allem die gezielte Problematisierung liberaler, pluralistischer und repräsentativer Demokratie, die im Spiel als „falsches“ Modell delegitimiert wird. Implizit bestätigt sich darin das *identitäre* Demokratieverständnis der Neuen Rechten, das Homogenität und den unmittelbaren „Volkswillen“ zur Legitimationsgrundlage erhebt.

Politische Bildung und Prävention müssen die narrative Kraft solcher Spiele ernst nehmen, ihre Mechanismen offenlegen und Jugendliche gezielt mit alternativen Deutungsmustern und Gegenerzählungen stärken.

HDR wurde insofern erkennbar als Teil der metapolitischen Strategie der Identitären Bewegung entwickelt, um im vopolitischen Raum demokratische Institutionen zu delegitimieren und neurechte Ideologie durch provokative und aufmerksamkeitsorientierte Inszenierung spielerisch anschlussfähig zu machen. Während sich somit die strategische Intention des Spiels klar in das metapolitische Kalkül der Bewegung einfügt, bleibt bislang weitgehend ungeklärt, welche Wirkung solche Spiele tatsächlich entfalten. Zu HDR liegen bislang keine empirischen Studien zur Wirksamkeit vor. Vereinzelt Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung zu rudimentär vergleichbaren Propagandaspielen deuten jedoch darauf hin, dass solche Spiele primär als ideologische

Bestärkungsmedien fungieren, d. h. sie stabilisieren v. a. bereits vorhandene Überzeugungen, entfalten aber nur begrenzte Wirkung auf ideologisch ungebundene Spieler*innen; Robinson und Whittaker (2021) konkludieren diesbezüglich etwa, dass Propagandaspiele weniger als Instrument direkter Rekrutierung und Überzeugung szenefremder oder -averser Spieler*innen wirken (sollen), sondern v. a. als symbolische Räume der szeneeigenen Selbstvergewisserung, in denen Ideologie durch spielmechanische Teilhabe affektiv verankert wird. Dennoch liegt gerade bei HDR nahe, dass das Spiel – diesbezüglich unterscheidet es sich von vielen anderen aktuellen Propagandaspielen – durch Ironisierung, Memes und gezielte Tabubrüche ein junges, popkulturell affines Publikum niedrigschwellig ansprechen soll. So legt es auch das Indizierungsgutachten nahe (BPjM 2020), in dem die Einbeziehung ungebundener Spieler*innen als Zielsetzung herausgearbeitet wird.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie auf die Instrumentalisierung digitaler Spiele reagiert werden kann/soll. An dieser Stelle können diesbezüglich lediglich Konturen einer Antwort seitens insbesondere der politischen Bildung und Medienpädagogik skizziert werden. Im Spiegel aktueller Diskurse der (De-)Radikalisierungsforschung erscheinen vor allem Ansätze sinnvoll, die darin ent-

Im Spiegel aktueller Diskurse der (De-)Radikalisierungsforschung erscheinen vor allem Ansätze sinnvoll, die darin enthaltene Feindbilder dekonstruieren und demokratieaffine Gegenentwürfe eröffnen.

haltene Feindbilder dekonstruieren und demokratieaffine Gegenentwürfe eröffnen. Möbus (2024a) zeigt etwa, wie die kritische Dekonstruktion von Feindbildern in Spielen zentrale Einsichten ermöglicht: Die manipulative Inszenierung realer Personen wie Heiko Maas, Angela Merkel oder Anetta Kahane personalisiert gesellschaftliche Probleme und entmenschlicht politische Gegner*innen. Leitfragen wie „Wer wird negativ inszeniert?“ oder „Welche Absichten könnten die Entwickler*innen verfolgen?“ können in edukativen Settings – etwa im Spiegel aktueller Mainstreamspiele – helfen, solche Mechanismen zu durchschauen und damit die Kompetenz von Spieler*innen zu fördern, Spiele mit demokratiefeindlicher Ideologie zu erkennen und zurückzuweisen. Solche Formen der Dekonstruktion lassen sich zudem durch eigens entwickelte Spiele unterstützen, die Jugendliche für extremistische Codes sensibilisieren und alternative Deutungen eröffnen. Beispiele hierfür sind „Hidden Codes“, ein mobiles Game der Bildungsstätte Anne Frank, das für rechtsextreme und islamistische Symbole und Strategien sensibilisiert und die kritische Einordnung extremistischer Botschaften schult, sowie „Leons Identität“, ein interaktives Serious Game im Auftrag des BAMF, das den Prozess einer Radikalisierung nachvollziehbar macht und damit pädagogische Reflexion anstößt. Beide verdeutlichen, wie Gegennarrative nicht nur abstrakt formuliert, sondern in spielerischen Erfahrungsräumen konkret erfahrbar gemacht werden können. Schlegel (2025) schlägt in diesem Zusammenhang vor, prodemokratische Gegennarrative zu entwickeln, die extremistischen Erzählungen nicht nur widersprechen,

sondern attraktive Alternativen eröffnen. Solche Narrative dürfen sich nicht in Abwehr erschöpfen, sondern müssen positive Zukunftsvisionen mit Hoffnung, Teilhabe und Gestaltungsperspektiven aufzeigen; digitale Spiele bleiben damit nicht nur potenzielle Vehikel demokratiefeindlicher Diskurse, sondern eröffnen zugleich wertvolle Chancen, (junge) Menschen in interaktiven Erfahrungsräumen für Demokratie, Teilhabe und kritische Reflexion zu gewinnen.

Benjamin Möbus ist wissenschaftlicher Mitarbeiter in den Erziehungswissenschaften an der Universität Vechta, forscht zu Demokratieförderung, Inklusion und Rechtsextremismus in digitalen Medien mit einem besonderen Fokus auf die Analyse rechtsextremer Narrative in digitalen Spielen. Derzeit beschäftigt er sich insbesondere mit der strategischen Instrumentalisierung digitaler Spiele durch die Identitäre Bewegung und untersucht propagandistische Mechanismen digitaler Spiele im Kontext politischer Radikalisierung. Seine Arbeiten verbinden Ansätze der ideologiekritischen Diskursanalyse, Medienpädagogik und Game Studies.

Literaturverzeichnis

- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>.
- Bruns, Julian/Glösel, Kathrin/Strobl, Natascha (2018). *Die Identitären: Handbuch zur Jugendbewegung der Neuen Rechten in Europa*. Münster, Unrast.
- Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI) (2020). *Verfassungsschutzbericht 2020*. Berlin, BMI. Online verfügbar unter https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/themen/sicherheit/vsb-2020-gesamt.pdf?__blob=publicationFile&v=6 (abgerufen am 04.06.2025).
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) (2020). Entscheidung Nr. 6322 vom 07.12.2020. In: *Frag den Staat* vom 18.03.2021. Online verfügbar unter https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://fragdenstaat.de/files/foi/581665/heimat-defender.dePr.677-2020Anonym._geschwrzt.pdf%3Fdownload&ved=2ahUKEwihurKWqr-RAXU1h_0HHeqYDqcQFnoECBgQAQ&usq=AOvVaw21vCl6UQUqSFS-1iMGJufRuY (abgerufen am 01.06.2025).
- Camus, Jean-Yves (2017). Die Identitäre Bewegung oder die Konstruktion eines Mythos europäischer Ursprünge. In: Gudrun Hentges/Kristina Nottbohm/Hans-Wolfgang Platzer (Hg.). *Europäische Identität in der Krise? Europäische Identitätsforschung und Rechtspopulismusforschung im Dialog*. Wiesbaden, Springer VS, 233–248.
- Goetz, Judith (2020). ‚Der große Austausch‘ – Rechtsextreme Reproduktions- und Bevölkerungspolitik am Beispiel der ‚Identitären‘. *Femina Politica*, 29 (2), 37–49. <https://doi.org/10.3224/feminapolitica.v29i2.04>.
- Golle, Julia/Schildknecht, Lukas (2021). Rhetoriken der Identität – Wissen in der Identitären Bewegung. In: Julian Sehmer/Stephanie Simon/Jennifer Ten Elsen/Felix Thiele (Hg.). *recht extrem? Dynamiken in zivilgesellschaftlichen Räumen*. Wiesbaden, Springer VS, 169–188.
- Heider, Matthias (2022). Rechtsextremes Framing auf YouTube: Darstellungsformen und Ästhetik von Influencer*innen der Identitären Bewegung. *Medienpädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung 18 (Jahrbuch Medienpädagogik)*, 267–290. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.27.X>.

- Jakob, Christian (2017). Wegen Schlepperei festgenommen. Taz vom 26.07.2017. Online verfügbar unter <https://taz.de/AntiFluechtlings-Mission-der-Identitaeren/!5437440/> (abgerufen am 01.06.2025).
- Klaus, Julia (2021). Geldflüsse von Abgeordneten - Wie die AfD rechte Aktivisten finanziert. ZDF heute vom 14.08.2021. Online verfügbar unter <https://www.zdfheute.de/politik/afd-geld-rechte-aktivisten-100.html> (abgerufen am 18.09.2025).
- Körper-Stiftung (2024). Demokratie in der Krise – Umfrage 2024: Repräsentative Bevölkerungsumfrage zu Vertrauen, Zukunftserwartungen und Demokratieverständnis. Hamburg, Körper-Stiftung. Online verfügbar unter <https://koerber-stiftung.de/projekte/demokratie-in-der-krise-umfrage-2024> (abgerufen am 17.07.2025).
- Kunze, Klaus (1995). Wege aus der Systemkrise. In: Andreas Molau (Hg.). Opposition für Deutschland. Widerspruch und Erneuerung. Berg am See, Verlagsgesellschaft Berg, 202–223.
- Kutscher, Nadja (2023). Das Narrativ vom „großen Austausch“. Rassismus, Sexismus und Antifeminismus im neu-rechten Untergangsmythos. Bielefeld, transcript.
- Lauer, Stefan/Kracher, Veronika (2022). Wie sich die rechtsextreme ‚Jugendbewegung‘ neu ausrichtet. Belltower News vom 21.01.2022. Online verfügbar unter <https://www.belltower.news/identitaere-bewegung-wie-sich-die-rechtsextreme-jugendbewegung-neu-ausrichtet-127183/> (abgerufen am 18.04.2023).
- Lippert, Sabine (2024). Right-Wing Images of Space and Völkisch Identity Constructions in ‘Heimat Defender: Rebellion’. In: Michael Morawski/Sebastian Wolff-Seidel (Hg.). Gaming and Geography: Key Challenges in Geography. Cham, Springer, 159–180. https://doi.org/10.1007/978-3-031-42260-7_8.
- Mlejnková, Petra (2021). The Transnationalization of Ethno-nationalism: The Case of the Identitarian Movement. Intersections. East European Journal of Society and Politics 7 (1), 136–149. <https://doi.org/10.17356/ieejsp.v7i1.572>.
- 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 Potenzial von Computerspielen am Beispiel von Heimat Defender: Rebellion. ZepRa – Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung 2 (1), 4–49. Online verfügbar unter <https://www.zepira-journal.de/index.php/zepra/article/view/30> (abgerufen am 21.09.2025).
- Möbus, Benjamin (2024a). press play for propaganda – Die Instrumentalisierung digitaler Spiele durch Rechtsextreme. ON – Lernen in der digitalen Welt – „Demokratie unter Druck“ 17, 24–25.
- Möbus, Benjamin (2024b). Spielend spalten?! Rechtsextreme Feindbilder im Computerspiel Heimat Defender: Rebellion im Spiegel der Ideologie der Identitären Bewegung. MedienPädagogik 59, 23–53. <https://doi.org/10.21240/mpaed/59/2024.04.09.X>
- Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (OECD) (2024). OECD Survey on Drivers of Trust in Public Institutions 2024 Results – Country Notes: Deutschland. Paris, OECD Publishing. Online verfügbar unter https://www.oecd.org/de/publications/oecd-survey-on-drivers-of-trust-in-public-institutions-2024-results-country-notes_a8004759-en/deutschland_1db98e83-de.html (abgerufen am 17.07.2025).
- Pfahl-Traughber, Armin (1998). „Gramscismus von rechts?“ Die Entwicklung einer Strategie der Kulturrevolution und die Rezeption Antonio Gramscis durch die Neue Rechte in Frankreich und Deutschland. Am rechten Rand. Analysen und Informationen für die politische Bildung 4, 2–13.
- Pfahl-Traughber, Armin (2022). Intellektuelle Rechtsextremisten. Das Gefahrenpotenzial der Neuen Rechten. Bonn, Dietz.
- Pfister, Eugen (2024). Sind digitale Spiele politisch? Spiel-Kultur-Wissenschaft vom 01.05.2024. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.58079/10si7> (abgerufen am 13.06.2025).
- Pfister, Eugen/Görgen, Arno (2020). Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte. In: Arno Görgen/Stefan H. Simond (Hg.). Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen. Bielefeld, transcript, 51–74. <https://doi.org/10.14361/9783839453285-004>.

- Pleul, Clemens (2018). Die Identitären – Soziale Bewegung oder Scheinriese? In: Uwe Backes/Alexander Gallus/Eckhard Jesse/Tom Thieme (Hg.). Jahrbuch Extremismus & Demokratie. Baden-Baden, Nomos, 165–178. <https://doi.org/10.5771/9783845296654>.
- Pöchinger, Werner (2021). Identitäre bewerben ihr neues Castell in Steyregg. Kronenzeitung vom 22.07.2021. Online verfügbar unter <https://www.krone.at/2467442> (abgerufen am 18.09.2025).
- Rafael, Simone (2018). Identitäre im Internet. Von Crowdfunding bis Meme Wars. In: Andreas Speit (Hg.). Das Netzwerk der Identitären. Ideologie und Aktionen der Neuen Rechten. Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung, 127–141.
- Rippl, Susanne/Seipel, Christian (2022). Rechtspopulismus und Rechtsextremismus: Erscheinung, Erklärung, empirische Ergebnisse. Stuttgart, Kohlhammer.
- Robinson, Nick/Whittaker, Joe (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*, Online First. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- Salzborn, Samuel (2017). Angriff der Antidemokraten: Die völkische Rebellion der Neuen Rechten. Weinheim, Beltz Juventa.
- Sassmannshausen, Felix (2023). Identitärer Terror: Franz L. Neumanns Kritik am völkischen Demokratiebegriff. In: Leo Roepert (Hg.). Kritische Theorie der extremen Rechten: Analysen im Anschluss an Adorno, Horkheimer und Co.. Bielefeld, transcript, 273–294. <https://doi.org/10.1515/9783839462928-010>
- Schlegel, Linda (2023). Super Mario Brothers Extreme? Wie Extremist*innen Videospiele und Gaming-Kultur für sich nutzen. *Violence Prevention Network* vom 12.04.2023. Online verfügbar unter <https://gamingrechtsextremismus.de/themen/super-mario-brothers-extreme/> (abgerufen am 13.06.2025).
- Schlegel, Linda (2025). *Storytelling Against Extremism: Advancing Theory and Practice of Digital Narrative Campaigns against Extremism*. Berlin, Springer VS.
- Schlegel, Linda/von Eyb, Johannes (2024). Pixel, Politik, Polemik – Digitale Gaming-Welten als politische und gesellschaftliche Diskursräume. *PRIF Blog* vom 15.08.2024. Online verfügbar unter <https://blog.prif.org/en/2024/08/15/pixel-politik-polemik-digitale-gaming-welten-als-politische-und-gesellschaftliche-diskursraeme/> (abgerufen am 13.06.2025).
- Speit, Andreas (2017). *Bürgerliche Scharfmacher. Deutschlands neue rechte Mitte*. Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung.
- Stürenburg, Mareike (2025). Rechte Spiele & Modifikationen. In: Aurelia Brandenburg/Linda Schlegel/Felix Zimmermann (Hg.). *Handbuch Gaming und Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Folgen, Auswege*. Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung, 89–105.
- Türker, Özgür/Gök, Ebru (2024). Virtuelle Freund-Feind-Bilder: Heimat Defender: Rebellion zwischen Popkultur und Propaganda. *ZPB – Zeitschrift für politische Bildung* 4, 90–105.
- von Olberg, Hans-Joachim (2020). Identitäre gegen Demokratie – Kritik der Erziehung zum Ethnopluralismus. *Gesellschaft. Wirtschaft. Politik* 69 (2), 246–254. <https://doi.org/10.3224/gwp.v69i2.13>
- Wagner, Thomas (2017). *Die Angstmacher. 1968 und die Neuen Rechten*. Berlin, Aufbau.
- Weiß, Volker (2017). *Die autoritäre Revolte: Die Neue Rechte und der Untergang des Abendlandes*. Stuttgart, Klett-Cotta.
- Winkler, Constantin/Wiegold, Lars/Schlegel, Linda/Jaskowski, Judith (2024). Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. Frankfurt a. M., Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), Forschungsverbund RadiGaMe. <https://doi.org/10.48809/radirep01>
- Zimmermann, Felix (2022). Der Heimatbegriff im Kontext digitaler Spiele – virtuelle Beheimatungsprozesse und ihr Verhältnis zum Naturschutz. In: Lars Berger/Hans-Werner Frohn/Christiane Schell (Hg.). *Naturschutz und Heimat – Konzepte für die Zukunft entwickeln*. Bonn, Bundesamt für Naturschutz, 67–88. <https://doi.org/10.19217/skr623>.