
Themenheft 59: Dekonstruktion digitaler Desinformationsstrategien. Phänomene des Rechtsextremismus.

Herausgegeben von Franco Rau, Thomas Must und Michael Otten

Spielend spalten?!

Rechtsextreme Feindbilder im Computerspiel Heimat Defender: Rebellion im Spiegel der Ideologie der Identitären Bewegung

Benjamin Möbus¹ 

¹ Universität Vechta

Zusammenfassung

Angesichts der Popularität von Computerspielen versuchen rechtsextreme Akteur:innen zunehmend, das Medium für Propaganda und Desinformation zu instrumentalisieren. Ein diesbezüglich potenziell zukunftsweisendes Beispiel stellt das Computerspiel Heimat Defender: Rebellion dar, welches nach Aussagen des Entwicklers Kvltgames dezidiert für propagandistische Zwecke der als vom Verfassungsschutz als gesichert rechtsextrem geführten Identitären Bewegung entwickelt wurde. Obgleich die propagandistische Instrumentalisierung von Computerspielen keineswegs ein neuartiges Phänomen darstellt, existieren bisher nur vereinzelt analytische Näherungen an deren ideologische Bestandteile und die propagandistische Funktion. Dieser Beitrag untersucht insofern, inwiefern die intradiegetischen Endgegner:innen im Computerspiel Heimat Defender: Rebellion als Feindbilder dargestellt werden. Diese Darstellung beruht auf dem Feindbildbegriff der Rechtsextremismusforschung und der analytischen Perspektive der Game Studies. Im Anschluss erfolgt eine Diskussion der Inszenierung im Kontext der Ideologie der Identitären Bewegung. Der Analyse der Feindbilder wird landläufig in Perspektive der Dekonstruktion von Ideologie eine besonders relevante Rolle zugeschrieben. In dem Beitrag zeigt sich, dass in dem Computerspiel einerseits bekannte Feindbilder der Identitären Bewegung – Heiko Maas, Jan Böhmermann, Philipp Ruch, Angela Merkel und George Soros – verhöhnt werden. Andererseits deuten deren intradiegetische Verbindungen darauf hin, dass durch das Computerspiel das Narrativ popularisiert werden soll, dass politische, kulturell-mediale und finanzökonomische Eliten gemeinsam gegen die (vermeintlich homogenen) Interessen der Bevölkerung vorzugehen versuchen.



Dividing Through Playing?! The Depiction of the Enemy in the Video Game Heimat Defender: Rebellion reflected in the Ideology of the Identitarian Movement

Abstract

In the realm of video game popularity, far-right actors are increasingly trying to exploit the medium for propaganda and disinformation purposes. A potentially telling example of this is the video game Heimat Defender: Rebellion, which, according to the developer Kvltagames, was explicitly designed for propagandistic purposes on behalf of the Identitarian Movement, which is unequivocally classified to be far-right. While the propagandistic use of video games is by no means a new phenomenon, there have so far been only sporadic analytical approaches to its ideological components and propagandist functions. In this article, using the enemy image concept from right-wing extremism research and the end-level enemy understanding from Game Studies, the enemies portrayed in Heimat Defender: Rebellion are identified. These images are deliberately and sarcastically distorted through end-level antagonists and discussed within the framework of the ideology of the Identitarian Movement. The analysis of these enemy images is given significant importance from the perspective of deconstructing ideology. It becomes evident that the game mocks well-known adversaries of the Identitarian Movement such as Heiko Maas, Jan Böhmermann, Philipp Ruch, Angela Merkel, and George Soros. Moreover, the narrative connections within the game suggest a push to popularize the notion that political, cultural-media, and financial elites are collectively acting against the (presumed homogeneous) interests of the populace.

1. Einleitung: Rechtsextreme Feindbilder in Computerspielen?!

Wissenschaftlich weitläufig belegt ist, dass etwa die Hälfte der deutschen Bevölkerung regelmässig am Computer, der Konsole oder an mobilen Endgeräten (wie Smartphones oder Tablets) spielt (bitkom 2021; DAK 2019). In Anbetracht der nationalen (wie internationalen) Popularität der Computerspiele verwundert insofern nicht, dass auch Rechtsextreme versuchen, das Medium für ihre Zwecke zu instrumentalisieren (Möbus 2023; Schlegel 2023; Huberts 2022). Ein diesbezüglich aktuelles, besonders evidentes und für die rechtsextreme Szene potenziell zukunftsweisendes Beispiel stellt das Computerspiel *Heimat Defender: Rebellion* (HDR) (2020) dar. Es wurde seitens des vom Bundesamt für Verfassungsschutz (BMI 2021) als gesichert rechtsextrem eingestuftem Vereins *Ein Prozent* zusammen mit dem als rechtsextrem verdächtigen Entwickler *Kvltagames* entwickelt und veröffentlicht. Beide sind eng mit der gesichert rechtsextremen *Identitären Bewegung* (IB) verbunden (BMI 2021). Nach eigenen Aussagen des Entwicklers wurde HDR dezidiert für propagandistische Zwecke der IB entwickelt (Moritz 2020).

Die Entwicklung von Computerspielen für dezidiert propagandistische Zwecke im Kontext des deutschen Rechtsextremismus ist nicht neu. Bereits in den 1980er-Jahren fanden sehr simple Computerspiele wie *KZ-Manager* und *Antitürkentest* szenearterten Verbreitung. HDR stellt jedoch eine beachtenswerte Besonderheit dar (Der Spiegel 1987, 27). HDR transportiert zwar eindeutig rechtsextreme Ideologie, ist aber im Gegensatz zu Computerspielen wie dem *KZ-Manager* nicht intuitiv und unmittelbar als rechtsextrem zu erkennen (Möbus 2023; Richters 2020). Zudem wurde HDR – anders als etwa der *KZ-Manager* – von einem semiprofessionellen Entwickler entwickelt (und bis zur Indizierung im deutschsprachigen Raum semiprofessionell vermarktet), sodass – hieraus ergibt sich auch das besondere propagandistische Potential für die IB – es sich auch tatsächlich um ein nach (u. a.) Narration, Gameplay und Ästhetik zeitgenössisch anschlussfähiges Computerspiel handelt. Es kann somit nicht nur als schlichte szenearterte Provokation fungieren, sondern potenziell – verlässliche Zahlen hinsichtlich der Downloads resp. der Verbreitung und Popularität von HDR liegen nicht vor – tatsächlich von Spieler:innen in intrinsischer Motivation gespielt und damit (potenziell) rechtsextreme Ideologie popularisiert werden (Möbus 2023).

Hinsichtlich HDR findet sich ein breiter interdisziplinärer Konsens, dass in dem Computerspiel menschenverachtende, rassistische, antisemitische und demokratiefeindliche Positionen transportiert und befürwortet werden (Möbus 2023; Schlegel 2022; BpJM 2020). Obwohl HDR seitens der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM) eingedenk dieser Positionen bereits im Dezember 2020 indiziert wurde, lässt sich das Computerspiel noch immer kostenlos im Internet herunterladen und ist insofern auch für Kinder und Jugendliche niedrigschwellig zugänglich (Zimmermann 2022; BpJM 2020, 33). Dies ist vor allem vor dem Hintergrund zu problematisieren, dass – so die Indizierungsbegründung – diese mit dem Computerspiel dezidiert adressiert werden sollen. Eine systematische wissenschaftliche Näherung an HDR erfolgte bisher allerdings nur vereinzelt hinsichtlich der Bedeutung des Computerspiels im Kontext der digitalen Propaganda- und Desinformationsstrategie der IB (Möbus 2023; Schlegel 2023; Huberts 2022).

Eine aus der deutschen rechtsextremen Szene bekannte Strategie der digitalen Propaganda- und Desinformation stellt die *Konstruktion, Etablierung und Repetition von Feindbildern* dar, denen hinsichtlich der Popularisierung von rechtsextremer Ideologie und der Beförderung von individuellen Radikalisierungsprozessen eine empirisch evidente Rolle zukommt (Jesse 2011; Dantschke 2009; Auer 2002). Im besonderen Fokus aktueller wissenschaftlicher Beiträge steht diesbezüglich die Dekonstruktion von Feindbildern im Spiegel der medienspezifischen Propagandapotentiale, d. h. die Dekonstruktion von Besonderheiten der jeweiligen Feindbilder, die in rechtsextremen Musikstücken, Memes, Social Media Postings etc. transportiert werden (sollen) (Hajok und Leonhardt 2020; Schmitt, Harles, und Rieger 2020;

Maślanka 2019; Zeyer 2017). Diesbezügliche Näherungen an rechtsextreme Feindbilder, die in Computerspielen transportiert werden (sollen), liegen bisher allerdings nur vereinzelt und nicht mit Perspektive auf die IB vor (Schlegel 2023; Huberts 2022).

Das Ziel des Beitrags ist es, die Feindbilder der IB, die in HDR transportiert werden (sollen), zu dekonstruieren, d. h. personell zu bestimmen und dadurch ferner Rückschlüsse auf das diesbezügliche Feind(bild)verständnis der IB zu gewinnen. So sollen Rückschlüsse auf die Ideologie (und die strategischen Ziele) der IB gewonnen werden, um eine wissenschaftliche, politische und zivilgesellschaftliche Adressierung dieser Feindbilder resp. der Ideologie der IB insgesamt zu ermöglichen. Konkret sollen insofern in dem Beitrag folgende Fragestellungen beantwortet werden:

- Welche Feindbilder werden im Computerspiel Heimat Defender: Rebellion transportiert?
- Welche Rückschlüsse erlaubt die Feindbildkonstruktion in dem Computerspiel hinsichtlich der Ideologie der Identitären Bewegung?

Im Sinne dieser Zielsetzung ist dieser Beitrag wie folgt gegliedert: Zunächst wird die IB hinsichtlich der wichtigsten ideologischen Merkmale als eine besondere (und noch immer besonders bedeutende) rechtsextreme Gruppe (der sogenannten Neuen Rechten) in Schlaglichtern vorgestellt (Kap. 2). Anschliessend erfolgt (in Kap. 3) über die theoretischen Zugänge der Rechtsextremismusforschung die Näherung an den für den weiteren Beitrag grundlegenden Feindbildbegriff sowie die Funktion von Feindbildern für (rechts-)extreme Gruppen. Dem folgen (in Kap. 4), basierend auf Zugängen der Game Studies, Überlegungen zur methodisch überzeugenden Näherung an Feindbilder in Computerspielen. Im Anschluss daran erfolgt (in Kap. 5) zunächst eine kritische Näherung an HDR sowie anschliessend die Dekonstruktion der darin aufgebauten Feindbilder sowie deren Diskussion im Spiegel der Ideologie der IB. In der Konklusion werden dann (in Kap. 6) die zentralen Erkenntnisse des Beitrags systematisiert und es wird ein Ausblick auf die weitere Notwendigkeit zur wissenschaftlichen Befassung mit Computerspielen als Teil der Analyse der Propaganda- und Desinformationsstrategie der IB ergänzt.

2. Einführung in die Geschichte und Ideologie der Identitären Bewegung

Als IB werden national wie international lose verbundene rechtsextreme Gruppen (insbesondere aus Deutschland, Österreich und Frankreich) «völkisch und kulturrassistisch orientierter politischer Aktivist:innen [verstanden], die gegen Liberalisierung und gegen Migration mobilisieren» (Boehnke 2019, 89) und insbesondere mit aktivistischen Mitteln rechtsextreme Ideologie zu popularisieren versuchen (Pleul 2018,

165f.). Die IB wird weitläufig der Neuen Rechten zugeordnet, d. h. Rechtsextremen, die sich in strategischer Absicht bewusst von den deutschen Nationalsozialist:innen ideologisch abzugrenzen versuchen (Goetz 2019).

Als ideologisches, organisatorisches und aktionistisches Vorbild gilt der im April 2003 in Frankreich gegründete *Bloc Identitaire* (resp. dessen Jugendorganisation, die *Génération Identitaire*), welcher im Oktober 2012 national wie international (erstmal) weitreichende mediale Aufmerksamkeit erringen konnte. So besetzten etwa 70 Aktivist:innen des Bloc Identitaire das Dach einer im Bau befindlichen Moschee im französischen Poitiers, um gegen die aus Perspektive der Aktivist:innen stattfindende und vermeintlich gezielt von europäischen Eliten beförderte ›Islamisierung der französischen Gesellschaft‹ zu protestieren (Wagner 2017, 205). Damit wurde für viele rechtsextreme Gruppen, insbesondere die IB, ein für die Szene dauerhaft einflussreiches inszenatorisches Drehbuch der gezielten, medienwirksamen Provokation etabliert. Im Sinne dieses Drehbuchs entwickelte sich anschliessend vor allem in Deutschland und Österreich eine anfangs noch sehr lose verbundene, aber ab 2014 durch Vereinsstrukturen institutionalisierte Gruppe von Aktivist:innen, die in expliziter Orientierung an dem Bloc Identitaire vor allem durch provokante, bildgewaltige und symbolbeladene Aktionen sowie eine dies effektiv flankierende digitale Propaganda- und Desinformationsstrategie bekannt wurde (Möbus 2023; Bruns, Glösel, und Strobl 2018).

Den ideologischen Nukleus der IB stellt das Konzept des *Ethnopluralismus* dar (Bruns, Glösel, und Strobl 2018). Dieser gilt im Spiegel der Rechtsextremismusforschung konsensual als «modernisierte Form des Rassismus» (Heider 2022, 270). Zentrale Prämisse des Ethnopluralismus ist die Annahme, dass Individuen einer Gesellschaft als normativ zugehöriger Teil eines als homogen verstandenen Volkes sowie einer ebenso homogen verstandenen Kultur definiert werden (Bruns, Glösel, und Strobl 2018). Eine Vermengung dieser Ethnien gilt dagegen für die IB 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).

Der Ethnopluralismus umfasst zudem die Annahme von potenziell friedlichen, wenn geografisch und kulturell separiert koexistierenden Ethnien, die eingedenk der von politischen, kulturell-medialen und finanzökonomischen Eliten verantworteten Propaganda mit dem Ziel der (als negativ konnotierten) ›Durchmischung‹ der Völker gegeneinander ausgespielt würden:

«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).

Das sinistre Ziel der Eliten sei, so ein weitläufig medial transportiertes Narrativ der IB, durch die Homogenisierung der Völker eine homogene Masse an Konsument:innen zu erwirken, die sich politisch problemlos adressieren und regieren sowie ferner ökonomisch einfach kontrollieren und ausbeuten lässt (BMI 2023, 74). Dementsprechend stellen diese Eliten eines der zentralen Feindbilder der IB dar, welches weitläufig in Propaganda problematisiert wird.

Seit 2016 wird die IB im jährlich erscheinenden Verfassungsschutzbericht explizit erwähnt; seit 2020 wird die IB dort als «gesichert rechtsextrem» (BMI 2021) geführt und insofern auch nachrichtendienstlich überwacht. Im Juli 2020 wurden europaweit die mit der IB als Verein assoziierten sowie die persönlichen Konten besonders bekannter IB-Aktivist:innen seitens YouTube und Twitter geschlossen. Unter den Betroffenen befand sich auch der «mediale Star der deutschsprachigen Identitären-Szene» (Rafael 2018, 131), Martin Sellner. Damit verloren die IB bzw. deren Aktivist:innen, nachdem die Social Media-Konten der Bewegung bereits im Mai 2018 von Facebook und Instagram geschlossen wurden, nahezu alle breitenwirksamen öffentlichen Plattformen. Der Einfluss der IB auf mediale Diskurse sowie deren Bedeutung für die neurechte Szene im Jahr 2023 sind nach den weitläufigen Sperren in den Sozialen Medien umstritten (Hause 2022). Der Bundesverfassungsschutz geht in seinem Bericht für das Jahr 2022 (BMI 2023) zwar (weiterhin) von etwa 500 aktiven Mitgliedern in Deutschland aus, erkennt allerdings (aktuell) einen Mangel an hegemonialen Botschaften (BMI 2023, 73; Schwarz 2020, 35). In den Diskursen der Rechtsextremismusforschung wird die IB dennoch (weiterhin) weitläufig als «Gefahr für die Demokratie» (Rippl und Seipel 2022, 141) markiert. Dementsprechend wird die IB wissenschaftlich und medial (weiterhin) eng begleitet (siehe u. a. Meiering 2022; Vukadinović 2022; Hufer und Schudoma 2022; Rippl und Seipel 2022; Jukschat 2022).

3. Feindbilder in der Rechtsextremismusforschung: Begriff und Funktion

Ogleich die Feindbildforschung disziplinär – zumindest im Rahmen deutschsprachiger Forschungsdiskurse – originär auf die politikwissenschaftliche Friedens- und Konfliktforschung zurückgeht, sind Feindbilder Forschungsgegenstand zahlreicher (sozial-)wissenschaftlicher Disziplinen (Berghold 2007; Weller 1995, 69).

Dementsprechend existieren zahlreiche Begriffsverständnisse, die auf sehr unterschiedlichen disziplinspezifischen theoretischen Zugängen basieren (Fischer 2018, 54; vgl. Jesse 2005, 6f.). Im Rahmen des vorliegenden Beitrags werden Feindbilder im Sinne des in der Rechtsextremismusforschung besonders populären Zugangs der politischen Psychologie (nach Lippert und Wachtler 1988, 78) als «soziale Vorurteile [verstanden], die sich gegen einen einzelnen Menschen, eine Gruppe von Menschen, andere Nationen oder Gesellschaften richten und das soziale Verhältnis zu diesen als antagonistisch definieren». Nach diesem Verständnis gelten Feindbilder als konstitutives Element des Rechtsextremismus, welches insbesondere in Verbindung mit einer dem Rechtsextremismus konzeptionell inhärenten Ideologie der Ungleichheit des Menschen steht (Schneider, Pickel, und Öztürk 2021; Zick, Küpper, und Hövermann 2011; Jaschke 1994).

Nach Wenninger (2000) handelt es sich bei Feindbildern um «ein kognitiv einfaches Weltbild, das nur ‹gut› und ‹böse› kennt.» Eingedenk dieser moralischen Kategorisierung liegt nach Pfahl-Taughber (2005, 25) Feindbildern ein Verständnis des (fiktiven oder existierenden) antagonistischen ‹Anderen› zugrunde, welches grundsätzlich keinerlei Differenzierungen, Ambiguitäten und Mehrdeutigkeiten zulässt. Nach Jesse (2005, 8) implizieren Feindbilder, dass «[d]en Feinden [...] ihre Individualität abgesprochen» wird, sodass im Sinne Pörksens (2005, 53) «das Ich und das Du gewissermaßen kollektiviert und zum Repräsentanten der eigenen und der fremden Gruppe erklärt [werden]». Zu betonen gilt allerdings – diesbezüglich findet sich ein breiter Konsens in der Feindbildforschung –, dass das «Feindbild mit der Realität, mit der tatsächlichen Beschaffenheit des anderen nichts zu tun» (Wagenlehner 1989, 7) haben muss (vgl. Wagener 1999, 28). Insofern wird in der Rechtsextremismusforschung nicht intendiert, «Feindbilder an ihren Vorstellungen von Wahrheit und Wirklichkeit zu messen» (Pörksen 2005, 52). Vielmehr fokussieren aktuelle Beiträge, welche Feindbilder rechtsextreme Gruppen (darunter insbesondere die IB/Neue Rechte) zu etablieren versuchen (siehe u. a. Sirseloudi und de Buitrago 2016; Dantschke 2009), inwiefern diese historisch begründet sind (siehe u. a. Meyer 2022; Holz 2011), wie diese Feindbilder im Spiegel der (digitalen) Propaganda- und Desinformationsstrategie etabliert und repetiert werden (sollen) (siehe u. a. Mathias 2015; Zeyer 2017) sowie wie diesen Feindbildern sinnvoll entgegnet werden kann (siehe u. a. Biskamp 2017; Glaser 2017; Hufer 2017).

In der Perspektive (rechts-)extremer Gruppen werden der gezielten Konstruktion, Etablierung und Repetition von Feindbildern zahlreiche Funktionen zugeschrieben. So dienen Feindbilder

«erstens als ideologisch verzerrtes Erkenntnisinstrument, lassen sich so doch alle beklagten Übel als Resultat des Wirkens eines bestimmten Feindes deuten, zweitens als durch Abgrenzung möglicher Identitätsfaktor, der die Zugehörigkeit zur jeweiligen eigenen Position festigt und stärkt, und [drittens]

als propagandistisch verwendbares Mobilisierungsmittel, das zur Gewinnung von neuen Anhängern und Sympathisanten genutzt werden kann» (Pfahl-Taughber 2005, 25).

Die soziale Funktion der Gruppenkohäsion findet sich auch erweitert bei Fischer (2018, 63), wenn Gruppen, basierend auf einem gemeinsamen Feindbild, «als gemeinsamer Akteur handlungsfähiger werden und gegenüber dem Feind geschlossen auftreten können». Nach Pörksen (2005, 54) kommt Feindbildern ferner die Funktion zu, «eine als zu vielschichtig und verwirrend erfahrene Welt der Geschehnisse auf klare Linien zu kondensieren und dem Chaos der Beobachtungen eine Struktur von unbedingter Eindeutigkeit zu geben». Im Spiegel der durch Feindbilder insofern ermöglichten Erklärung von als negativ bewerteten Zuständen der Gesellschaft können diese auch gewaltsames politisches Handeln rechtfertigen, welches im Kontext rechtsextremer Gruppen zumeist als Selbstverteidigung legitimiert wird (Sobich und Bischoff 2015; Jesse 2011):

«Rechtsextremist:innen bauen hierzu strategisch Feindbilder auf, z. B. indem sie Muslim:innen und Jüd:innen für gesellschaftliche Konflikte verantwortlich machen – bisweilen sogar in Kombination miteinander [...]. Damit instrumentalisieren sie in der Bevölkerung bestehende Ängste für sich und befördern diese Ängste gezielt durch den Aufbau von Narrativen und Propaganda» (Schneider, Pickel, und Öztürk 2021, 586).

4. Methodische Überlegungen: Feindbildanalyse in Heimat Defender: Rebellion
Obgleich die Analyse von Feindbildern der IB (und/oder anderer rechtsextremer Gruppen), die medial transportiert werden (sollen), im Rahmen der Rechtsextremismusforschung weitläufig praktiziert wird, mangelt es disziplinar bisher an einer methodisch überzeugenden Näherung an Feindbilder in Computerspielen. Auch in den Game Studies finden sich diesbezüglich nur vereinzelte Beiträge, aber kein diesbezüglich etabliertes Verfahren:

«Despite some of these very public examples highlighting concerns over enemy imagery in games, scholars have not systematically investigated the ways in which digital games represent enemies [...]» (Valeriano und Habel 2016, 3).

Dementsprechend gilt es, eingedenk des Ziels des vorliegenden Beitrags, ausgewählte methodische Zugänge aus den Game Studies in ein kohärentes und dem Forschungsziel entsprechendes Vorgehen zu überführen.

Hinsichtlich eines diesbezüglichen Vorgehens gilt es festzustellen, dass sich seitens der interdisziplinären Game Studies als genuin mit dem Forschungsgegenstand *Computerspiele* – pragmatisch verstanden als «alle Arten von Spielen [...], die auf elektronischen Geräten gespielt werden, [wazu neben] Personal Computern, Laptops sowie stationären und portablen Konsolen auch Tablets oder Smartphones [zählen]» (Düerkop 2020, 258) – betrauter Disziplin sehr unterschiedliche Methoden sowie Analyseebenen finden, mit deren Hilfe spezifische Phänomene von Computerspielen analysiert werden können (siehe u. a. Fernández-Vara 2019; Eichner 2017).

Methodisch bietet sich im Sinne des Ziels dieses Beitrags (im Spiegel der Besonderheiten von HDR – siehe Kap. 5) eine pragmatische Näherung an Feindbilder über die Videospieldanalyse nach Eichner (2017, 526f.) an. Basierend auf einem aus der Literaturwissenschaft stammenden, um die Eigenarten des Mediums entsprechend ergänzten Textverständnis – «Texte[,] die mittels eines physischen Aufwands erarbeitet werden müssen» (Eichner 2017, 525) –, mit Zugängen der Film und Fernsehanalyse vermischt, gliedert sich die *Videospieldanalyse* in verschiedene heuristische Arbeitsschritte zur Analyse von spezifischen Phänomenen in Computerspielen. Diesbezüglich gilt es, folgende Schritte anzuvisieren:

1. *Beschreiben*, d. h. das durch die deskriptive Explizierung erfolgende Sichtbarmachen der spezifischen Phänomene;
2. *Analysieren*, d. h. die systematische diesbezügliche Herausarbeitung relevanter Erkenntnisse;
3. *Interpretieren*, d. h. die Inbeziehungsetzung der analytisch gewonnenen Erkenntnisse in den theoretischen Zusammenhang und Kontext (Eichner 2017, 526; Mikos 2017).

Hinsichtlich der notwendigen Spezifizierung des Fokus der Analyse – d. h. was genau in HDR hinsichtlich der Feindbildkonstruktion analysiert werden soll – bietet sich in Inspiration am generischen Modell der *allgemeinen Spielanalyse* (nach Fernández-Vara 2019) sowie im Sinne Preisingers (2022, 48), welcher insbesondere die «Interaktionsregeln und -formen in der Spielwelt und zwischen Spieler:innencharakteren und Nichtspieler:innencharakteren» als bedeutsam erkennt, eine analytische Näherung an die Feindbilder über die Analyse der intradiegetischen Levelendgegner:innen (LE) an. In Referenz zur Erzähltheorie von Genette (1994) wird hier «intradiegetisch» als die narrative Ebene verstanden, die innerhalb der digitalen Spielwelt liegt, hier konkret Charaktere und deren Handlungen, die in der Spielwelt von HDR vorkommen. Als «extradiegetisch» wird insofern die Welt ausserhalb der Spielwelt, d. h. diejenige der Spieler:innen verstanden.

LE, hinsichtlich derer zahlreiche Synonyme und verbundene Konzepte (wie Endgegner:innen, Levelbosse, Bossgegner:innen, etc.) existieren und die als Nichtspieler:innencharaktere (NPC) vonseiten der Programmierung/der künstlichen

Intelligenz verantwortet werden, kommt im Rahmen von Computerspielen eine bedeutsame Funktion zu – auch als existenzielle Gefahr: «[they] are usually significantly stronger than other enemies, often having some significance to the plot of the game's story» (Wood und Summerville 2019, 1). Insofern treten LE insbesondere zum Ende solcher Abschnitte in Computerspielen in Erscheinung, die mit besonders relevanten narrativen Progressionen in Verbindung stehen (Segschneider 2022, 13f.; Rato und Prada 2021):

«[they] provide a moral compass – they show behaviours that are threatening to society, because they cause others physical harm, deny the rights and freedom of others, create chaos, would betray others, or perform actions that are disgusting» (Pradantyo, Birk und Bateman 2021, 2).

Eingedenk der besonderen narrativen Funktion von LE (vor allem in HDR, siehe Kap. 5) bietet sich ferner die Analyse der immanenten spielmechanischen Elemente in HDR an, denen im Kontext der LE eine narrative Funktion zukommt.

5. Feindbilder und Feindbildkonstruktion in Heimat Defender: Rebellion

Im Sinne der zuvor skizzierten methodischen Überlegungen erfolgt im Rahmen dieses Kapitels die Analyse, Bestimmung und Diskussion der Feindbilder und Feindbildkonstruktion der IB in HDR. Zunächst wird hierfür grundlegend in das Computerspiel HDR eingeführt, d. h. der Entwicklungskontext sowie die technischen und ästhetischen Eigen- und Besonderheiten sowie die Narration in HDR werden vorgestellt (siehe Kap. 5.1). Darauf folgend werden die LE in HDR (in Anlehnung an das Vorgehen der Videospieleanalyse (nach Eichner 2017) hinsichtlich der besonderen narrativen und spielmechanischen Merkmale jeweils zunächst beschrieben und personell bestimmt (siehe Kap. 5.2). Darauf folgen die Diskussion der spezifischen Feindbilder sowie die Diskussion der Feindbildkonstruktion im Spiegel der Ideologie der IB (siehe Kap. 5.3).

5.1 Heimat Defender: Rebellion – Eine kritische Hinführung

HDR wurde als erstes (semiprofessionelles) Computerspiel von dem in Österreich ansässigen Entwickler Kvltagames mit finanzieller Unterstützung des Vereins Ein Prozent entwickelt. Der personell Hauptverantwortliche für die Entwicklung seitens Kvltagames, Roland Moritz, fungierte Mitte der 2010er-Jahre als Leiter der IB in Oberösterreich und intendiert nach eigenen Aussagen, die Ziele der IB über die Entwicklung «patriotischer Computerspiele» zu unterstützen (Kracher 2020): «Wir möchten mit unseren Spielen nämlich nicht nur unterhalten, sondern auch patriotische Werte vermitteln und damit zu einem neuen Bewußtsein innerhalb der Gamingszene

beitragen» (Kvltgames 2023). Ein Prozent e.V. steht gemäss der Eigen- und Fremdbeschreibung seitens der deutschen Verfassungsschutzbehörden ebenfalls der IB nahe und wird seit März 2023 als «gesichert rechtextrem» geführt (BMI 2023, 9). Der Verein tritt nach Einschätzung des deutschen Verfassungsschutzes gar als eigenständiger Akteur mit vergleichbaren metapolitischen Zielen wie die IB auf. *Metapolitik* wird hier verstanden als das Bestreben, Einfluss auf die gesellschaftlichen Diskurse und Werte zu nehmen, um dadurch politische Entscheidungen zu beeinflussen. Hierfür unterstützt der Verein Projekte der IB/Neuen Rechten finanziell und organisatorisch (BMI 2023).

HDR wurde am 15.09.2020 nach einer kurzen transmedial organisierten und in der neurechten Szene weitläufig rezipierten Werbekampagne kostenlos über die Website des Entwicklers zum Download angeboten. Als Werbekampagne wurden u. a. eine Graphic Novel, die die Vorgeschichte der Handlung ergründet, YouTube-Diskussionen zur metapolitischen Bedeutung des Computerspiels für die «patriotische Szene» mit prominenten Neurechten (wie u. a. Martin Sellner) und ein Werbe-trailer veröffentlicht (Huberts 2022; Kracher 2020). Obgleich HDR auf der Website der Entwickler zum Download zur Verfügung gestellt wurde, war ergänzend ange-dacht, zeitnah eine Veröffentlichung über die auf den Vertrieb von digitalen Compu-terspielen spezialisierte und unter Computerspieler:innen besonders populäre Dis-tributionsplattform *Steam* anzubieten (Wagner 2020). Diese Veröffentlichung wurde allerdings nach Protesten von Computerspieler:innen und einer kontroversen me-dialen Debatte, die insbesondere die diesbezügliche moralische Verantwortung der Distributionsplattformen problematisierte, seitens des hinter *Steam* stehenden Un-ternehmens *Valve* unterbunden (Kampf und Prinz 2022).

Die BpJM entschied am 07.12.2020, HDR in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufzunehmen, da es grundsätzlich geeignet sei, «die Entwicklung von Kin-dern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden» (BpJM 2020, 10). Infolge der Indizierung darf HDR in Deutschland weder Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht noch in der Öff-entlichkeit beworben werden. Die Indizierung wird in der ausführlichen Stellung-nahme seitens der BpJM – unter sehr umfänglicher Abwägung der Kunst- und Mei-nungsfreiheit im Spiegel des Jugendschutzes – insbesondere damit begründet, dass HDR «Menschengruppen diskriminiert und verrohend wirken kann» (BpJM 2020, 34) sowie spezifische gesellschaftliche Gruppen – die Begründung fokussiert exempla-risch die LGBTQ+-Bewegung – herabwürdigte und verunglimpfe.

Hinsichtlich des Genres lässt sich HDR, als Computerspiel für eine:n Spieler:in, den *Plattformspielen* zuordnen: «Plattformspiele sind der Sammelbegriff für ver-schiedene Spielgenres, bei denen das Springen und Rennen auf Plattformen und das Ausweichen von Hindernissen spielbestimmend sind» (Breiner und Kolibius 2019, 56). Als Subgenre kann es ferner unter die *2D-Jump'n'Runs* subsumiert werden,

bei welchen «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). (Sound-)Ästhetisch orientiert sich HDR an den 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.

HDR ist für die Betriebssysteme Microsoft Windows, Apple MacOS und Linux verfügbar; technisch zeichnet es sich insbesondere durch niedrige Systemanforderungen aus. Inklusive Intro- und Outrosequenz, LE und der regulären Level lässt sich HDR in 15 Abschnitte gliedern. Für ein vollständiges Beenden der Haupthandlung von HDR werden, je nach Schwierigkeitsgrad und Kompetenz der Spieler:innen, etwa zwei bis drei Stunden benötigt.

Das Setting in HDR stellt Deutschland im Jahr 2084 dar, welches durch sogenannte «Cyber-Globalisten» und den global agierenden Megakonzern Globohomo Corp. ausgebeutet wird. So heisst es diesbezüglich in dem in die fiktionale Spielwelt einführenden Text:

«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 willenslosen Konsumenten, sogenannten NPCS, transformiert, deren Gedanken sie von der Globohomo-Zentrale in den Lüften steuern.»

Als virtuelle Spielfiguren treten, je nach Level, Martin Sellner, Alex Malenki, Outdoor Illner oder der dunkle Ritter, eine an Götz Kubitschek angelehnte Figur, auf, d. h. die Protagonisten des Computerspiels sind alle an realweltliche Vertreter der IB/neurechten Szene angelehnt. Die Spielfiguren werden – dies wird allerdings nur in der HDR begleitenden Graphic Novel dargestellt – durch eine Zeitreise in das Jahr 2084 transportiert (Glaser 2020, 3). Zentrales, bereits zu Beginn der Handlung durch intradiegetische Dialoge zwischen den Spielfiguren expliziertes Ziel der virtuellen Spielfiguren ist, das sinistre Agieren der Globohomo Corp. und ihrer Unterstützer:innen zu unterbinden resp. den Megakonzern daran zu hindern, weiterhin die Bevölkerung durch sogenannte «Schuldenergie» zu beeinflussen. So stellt sich im Rahmen der Handlung heraus, dass die Schuldenergie, welche durch die hochtechnisierte Globohomo Corp. weitläufig durch Strahlen unter die Bevölkerung in ganz Deutschland gebracht wird, diese zu willen- und emotionslosen und ferner identitätslosen Konsument:innen transformiert. Letztendlich gelingt es den virtuellen Spielfiguren die wesentlichen Akteure (= LE), die die Globohomo Corp. unterstützen, auszuschalten und die Bürger:innen von der Beeinflussung durch Schuldenergie (vorerst) zu befreien.

Die Narration erfolgt in HDR vor allem über die intradiegetischen Dialoge zwischen den Spielfiguren und den mit den virtuellen Spielfiguren verbündeten NPCs, d. h. u. a. Philip Stein (als realweltliches Gründungsmitglied von Ein Prozent e.V.), Martin Lichtmesz (neurechter Publizist) und Björn Höcke (der Neuen Rechten nahestehender Politiker der AfD), die als Tipp-, Hinweis- und Auftraggeber fungieren. Ferner werden den Spieler:innen extradiegetisch in Form von Ladebildschirmen, einer Intro- und Outrosequenz sowie Textboxen Informationen über die Spielwelt und den Handlungsverlauf offeriert.

5.2 Beschreibung und personelle Bestimmung der Levelendgegner:innen

Nachfolgend werden die LE in HDR jeweils zunächst hinsichtlich ihrer ästhetischen und spielmechanischen Besonderheiten, der intra- und extradiegetischen Informationen, die über diese in HDR offeriert werden, sowie hinsichtlich ihrer Bedeutung im Rahmen des Handlungsverlaufes (kurz) beschrieben und im Spiegel dieser Deskriptionen anschliessend personell bestimmt. Im Rahmen des Verständnisses von LE im Sinne der Game Studies finden sich in HDR vier LE: Inquisitor Memel, Direktor Zoon, Wankerhofer und der Verwalter. Ergänzend zu den LE wird auch Commander Kurtz beschrieben und bestimmt, der zwar seitens der virtuellen Spielfiguren nicht direkt als LE bekämpft werden kann, aber dennoch als narrativ besonders bedeutende Figur am Ende von HDR eingeführt wird und dem insofern eine ähnliche narrative Funktion zukommt wie den LE.

Inquisitor Memel (Level 4) – Als erster LE tritt Inquisitor Memel auf, welcher die virtuellen Spielfiguren zu Spielbeginn (zunächst als Hologramm) mithilfe einer robotisierten Polizeieinheit (siehe Abb. 1) im Namen der Globohomo Corp. festzunehmen versucht. Die Festnahme misslingt, die virtuellen Spielfiguren können fliehen und Inquisitor Memel später in HDR stellen. In einem extradiegetischen Ladebildschirm wird Memel – hier als Oberinquisitor Memel – wie folgt charakterisiert:

«Wie sein Titel bereits verrät, ist der Oberinquisitor Memel hauptverantwortlich für die Verfolgung und Verurteilung aller Rebellen, die weiterhin gegen die Globohomo Corp. ankämpfen. Längst basiert der private Polizei-Apparat des Riesenkonzerns nicht mehr auf Menschen aus Fleisch und Blut, sondern auch hier wurden die Beamten mit Gehirn-Implantaten zu NPCs umgewandelt, die hirnlos sämtlichen [sic!] Befehle des Oberinquisitors befolgen, Verhöre und Folterungen nimmt Memel am liebsten persönlich vor und zwar in seinen Räumlichkeiten im abgeschotteten Gated Community-Bereich.»



Abb. 1: LE Inquisitor Memel im Intro.



Abb. 2: LE Inquisitor Memel.

Der Kampf gegen Inquisitor Memel findet intradiegetisch bei dem alten Völkerschlachtdenkmal in der Megacity Halleipzig statt, welches seitens «der Globalisten» nun – intradiegetisch (vermeintlich) denunzierend – an die «Verdienste der schwarzen Trans-Frauen» erinnern soll. Nachdem Inquisitor Memel seitens der virtuellen Spielfigur besiegt wird, lauten seine letzten Worte «Sie sind überall! Tötet sie! Tötet sie!»

Hinsichtlich der Gesichtszüge ähnelt Inquisitor Memel dem SPD-Politiker Heiko Maas, ehemaliger Bundesminister der Justiz (2013-2018) sowie Bundesminister des Auswärtigen (2018-2021). Memels spielmechanisches Auftreten steht in Zusammenhang mit denen (aus Perspektive der IB) mit ihm politisch assoziierten Themenfeldern. So attackiert Inquisitor Memel/Maas, der politisch wesentlich die sogenannte ›Ehe für alle‹ verantwortete, die virtuellen Spielfiguren mit Geschossen in Regenbogenfarben (siehe Abb. 2) sowie mit Raketen, die an das NATO-Symbol erinnern. Der Name ›Memel‹ lässt sich als Referenz zur ersten Strophe des Deutschlandlieds bzw. als verklausulierte Referenz zu Maas verstehen (‹Von der Maas bis an die Memel›). Dass Inquisitor Memel den militaristisch auftretenden Polizeiapparat der Globohomo Corp. verantwortet – hier ist auch die Referenz zu dem Amt des Bundesjustizministers augenscheinlich –, lässt sich auch im Spiegel des sardonisch in Beziehung gesetzten Amtes des ›Inquisitors‹ ablesen, welche im Rahmen der Verfolgung von (vermeintlichen) Häresien die kirchlichen Verfahren verantworteten. Ferner ist die Bezeichnung als Verspottung der politischen Funktion und Arbeit von Maas verstehen.

Direktor Zoon (Level 7) – Als zweiter LE tritt Direktor Zoon auf, der in einem extradiegetischen Ladebildschirm wie folgt charakterisiert wird:

«Obwohl er sich inzwischen zum knallharten Fabrikbesitzer hochgearbeitet hat, kommt Direktor Zoon eigentlich aus dem Showgeschäft. Früher hat er für die Globohomo Corp. eine Propagandasendung moderiert, doch nun widmet er sich einer profitableren Arbeit. Seit geraumer Zeit leitet Zoon nun die NPC-Fabrik in Halleipzig, wo sich Bürger Implantate einpflanzen lassen und so zu NPCs umgewandelt werden. Durch das riesige Vermögen, das er durch die Fabrik angehäuft hat, und seinem [sic!] selbstverliebten Charakter (den er in einen Robo-Körper transferiert hat) ist er auch unter den anderen Führungsfiguren der Globohomo Corp. weitgehend unbeliebt.»

Der Kampf mit Direktor Zoon erfolgt in der NPC-Fabrik in (der neu entstandenen Megacity) Halleipzig. Dort begrüsst er die virtuelle Spielfigur wie folgt: «Na, jetzt, da ich nicht mehr nur eure Gebühren konsumiere, sondern auch eure Gedanken [sic!] lacht ihr nicht mehr, oder?» Direktor Zoon wird als Roboter mit roter Clownsnase resp. als sogenannter Kastenteufel inszeniert (siehe Abb. 3); er attackiert die virtuelle Spielfigur umgehend nach dem Aufeinandertreffen mit mechanischen Armen.



Abb. 3: LE Direktor Zoon.

Hinsichtlich der Gesichtszüge erinnert Direktor Zoon an den Satiriker und TV-Produzenten Jan Böhmermann, der – zum Entstehungszeitpunkt von HDR – u. a. durch das seitens des öffentlich-rechtlichen Rundfunks (ÖRR) finanzierte TV-Magazin *Neo Magazin Royale* in Erscheinung trat, welches sich regelmässig kritisch-satirisch mit Gruppen und Phänomenen des Rechtsextremismus auseinandersetzt; darunter auch die IB. Im Spiegel der intradiegetischen Funktion von Direktor Zoon – dieser verantwortet die NPC-Fabrik, in welcher die Bevölkerung zu willen- und identitätslosen NPCs erzogen werden – und der extradiegetischen Rahmung als Experte für «Propaganda» ist zudem das abstrahierte Feindbild des ÖRR zu erkennen, was auch durch die Referenz zu den Gebühren naheliegt, die Direktor Zoon explizit thematisiert.

Wankerhofer (Level 11) – Der dritte LE ist der KI-Agitator Wankerhofer, welcher in einem extradiegetischen Ladebildschirm wie folgt charakterisiert wird:

«Er gehört zum innersten Zirkel der Führungsebene der Globohomo Corp. und damit ist KI-Agitator Wankerhofer auch zu einem der wichtigsten Entscheidungsträger des «neuen» Europas aufgestiegen. Zu seinen Aufgaben gehört die Koordination und Überwachung des Wahrheitssystems, mit dem die NPCs gefügig gehalten werden. Das funktioniert über Schuld hormone, die die Implantate konstant in ihren Trägern ausschütten. Ironischerweise hat die Arbeit Wankerhofers dazu geführt, dass er inzwischen selbst unter einen massiven Schuld komplex leidet und latent depressiv ist.»

Wankerhofer begrüsst die virtuelle Spielfigur wie folgt: «Aha, ein freier Gedanke! Wäre ja schade, wenn den einer zensieren würde ... [...] Na warte, dich lasse ich mit Schuldgefühlen überlaufen! Asche auf dein Haupt!» Visuell wird Wankerhofer

mit gepeinigter Mine, russverschmiertem Gesicht, weinend und sich selbst auspeitschend visualisiert. Spielmechanisch attackiert Wankerhofer die virtuelle Spielfigur einerseits mit Tränen, andererseits mit herabstürzenden Betonklötzen (siehe Abb. 4).



Abb. 4: LE Wankerhofer.

Auch hinter Wankerhofer lässt sich eingedenk der markanten Gesichtszüge eine konkrete Person der politischen Öffentlichkeit vermuten; so ähnelt der LE optisch dem Aktionskünstler Philip Ruch, dem Gründer des *Zentrums für Politische Schönheit* (ZPS). Im Rahmen seines Selbstverständnisses stellt das ZPS ein Künstler:innenkollektiv dar, welches sich aktionistisch insbesondere für Menschenrechte und die Auseinandersetzung mit dem Holocaust einsetzt:

«Grundüberzeugung ist, dass die Lehren des Holocaust durch die Wiederholung politischer Teilnahmslosigkeit, der Abwehr von Hilfesuchenden und Feigheit annulliert werden und dass Deutschland aus der Geschichte nicht nur lernen, sondern auch handeln muss» (ZPS 2023).

Besonders öffentlichkeitswirksam wurden Ruch und das ZPS rezipiert, als sie Ende 2017 das Berliner Holocaust-Mahnmal in der Nähe des Privathauses des AfD-Politikers Björn Höcke nachbauten und damit gegen Höckes weitläufig kritisierte Äusserungen zu dem Mahnmal («Denkmal der Schande») protestieren wollten (Lutz 2019; Kamann 2017). Eine diesbezügliche Referenz könnten die grauen Betonklötze sein, die Wankerhofer zum Angriff auf die virtuelle Spielfigur einsetzt. Auf Ruch deuten auch die Russchlieren hin, die Ruch (und andere ZPS-Aktivist:innen) als Erkennungszeichen verwendeten; sie sind auch bei Wankerhofer zu finden. Hinsichtlich der Feindbildkonstruktion ist besonders die intradiegetische Rolle Wankerhofers

bemerkenswert, der in HDR die Beeinflussung der Bevölkerung durch die Schuldenergie verantwortet und insofern hinsichtlich einer (vermeintlichen) Instrumentalisierung des Holocaust kritisiert zu werden scheint.

Der Verwalter (Level 15) – Als LE (und Endgegner) tritt in HDR der Verwalter auf, welcher mit pinker Hautfarbe, türkisen Haaren, Roboterhänden, die eine Raute formen, und einer echsenhaften Zunge visualisiert wird. Wenn die virtuelle Spielfigur auf den LE trifft, entgegnet der Verwalter dieser folgendes: «Liebe Mitbürger:innen und Mitbürger [sic!]. Bitte bewahren sie Ruhe, auch in diesen schweren Zeiten. Ich versichere ihnen: Wir schaffen das. [...]» (siehe Abb. 5); extradiegetisch wird der Verwalter dagegen in einem Ladebildschirm wie folgt charakterisiert:



Abb. 5: LE Der Verwalter.

«Was ein biologisches Geschlecht ist, wurde von den Wissenschaftlern der Globohomo Corp. schon früh aus sämtlichen Büchern getilgt. Der Verwalter ist ein androgynes, mathematisch-kühl berechnendes Beamten-Wesen, welches zusammen mit einem riesigen bürokratischen Apparat die Leitung über die Globohomo Corp. innehat. Die Herkunft des Verwalters liegt genauso im unbekanntem, wie dessen tatsächliche Absichten. Oberinquisitor Memel ist mit Sicherheit paranoider, Direktor Zoon unzweifelhaft bekannter und KI-Agitorator Wankerhofer machtbesessener, aber der Verwalter ist ein Knotenpunkt im Globohomo-Reich, an [sic!] dem alle Fäden zusammenlaufen.»

Der Verwalter attackiert die virtuellen Spielfiguren mit Laserstrahlen, die aus den Roboterhänden und Augen geschossen werden, roten Geschossen, die an das EU-Logo, aber in Sichelform angeordnet, erinnern. Wird der Verwalter besiegt,

werden dem LE folgende letzte Worte in den Mund gelegt: «Dieser Punkt steht nicht auf der Tagesordnung. Das muss ein Fehler sein. Für einen Umsturz des Regimes benötigen Sie das Formular A38 und müssen es innerhalb einer zweiwöchigen Frist beim Exekutivrat einreichen. [...]» Nachdem der Verwalter besiegt wird, kann die virtuelle Spielfigur die Wahrheitssystemstabilisatoren zerstören, sodass die NPCs in der Spielwelt nicht mehr direkt seitens der Globohomo Corp manipuliert und gesteuert werden können. Mit dieser intradiegetischen Handlung endet HDR resp. das direkte Spieler:innenhandeln.

Hinsichtlich der äusseren Merkmale erinnert der Verwalter an die ehemalige Bundeskanzlerin der Bundesrepublik Deutschland (2005-2021), die CDU-Politikerin Angela Merkel, die auch anhand der mit ihr weitläufig assoziierten Rautenhaltung ihrer Hände identifiziert werden kann. Auch der für Merkels Flüchtlingspolitik ikonisch gewordene Satz, «Wir schaffen das», welcher seitens des Verwalters expliziert bei dem Aufeinandertreffen mit der virtuellen Spielfigur referenziert wird, lässt sich als entsprechendes Indiz deuten. In HDR wird der Verwalter einerseits als «Knotenpunkt» der Globohomo Corp., andererseits hinsichtlich der eigentlichen Absichten des LE als orientierungslos dargestellt. Ein kritischer Bezug zur Kanzlerschaft Merkels liegt hier ebenfalls nahe.

Commander Kurtz (Outro) – Nachdem die virtuelle Spielfigur den Verwalter besiegt hat und die Globohomo Corp. insofern (vermeintlich) an der Beeinflussung der Bürger:innen hindern konnte, wird Commander Kurtz eingeführt, der «auf einem Globohomo-Schlachtschiff im Orbit» die virtuellen Spielfiguren/die Spieler:innen wie folgt direkt adressiert: «Ihr Narren, habt ihr geglaubt, wir knüpfen das Überleben des Kapitals der Globohomo. Corp. an ein einziges Zentrum von Wahrheitssystem-Stabilisatoren? Hahaha! Backups hochfahren. Zerquetschen wir diese Maden!» Auf einem extradiegetischen Ladebildschirm wird Commander Kurtz ferner wie folgt charakterisiert:



Abb. 6: Commander Kurtz im Outro.

«Über ihn ist nur extrem wenig bekannt! Sicher ist nur, dass der Commander seine militärische Ausbildung zunächst in der EU-Armee begonnen hat, bevor diese dann von der Globohomo. Corp. aufgekauft wurde. Es scheint so, als würde er sich seitdem als Befehlshaber von NPC-Truppen einen Namen machen, die er immer wieder in Guerillakämpfe gegen die eurasische Föderation und andere, der Corporation feindlich gesinnte Staaten schickt. Andere Gerüchte besagen, dass Kurtz wohl bald wieder nach Europa zurückkehren wird.»

Visuell wird Commander Kurtz – vergleichbar dem Verwalter – als Roboter(-kopf) mit türkiser, echsenartiger Haut und neonpinken Haaren dargestellt (siehe Abb. 6). Hinsichtlich der Konstruktion des LE zeigt sich diese als für die Handlung des Computerspiels als eigentlich für die Globohomo Corp. verantwortlich, sodass intradiegetisch dieser hierarchisch noch über Verwalter steht.

Hinsichtlich der Gesichtszüge zeigen sich erkennbare Parallelen zwischen Commander Kurtz und George Soros, welcher als jüdischer Investor im Zentrum zahlreicher antisemitischer Verschwörungstheorien steht, die in ihm das einflussreiche Oberhaupt einer international agierenden jüdischen Finanzelite und Verschwörung zu erkennen glauben. Auch Soros ist bekannt für sein zivilgesellschaftliches Engagement gegen Rechtsextremismus und Menschenfeindlichkeit. Abseits der intradiegetischen Erzählung als eigentlicher Strippenzieher hinter der Globohomo Corp. ist auch die sardonische Referenz, die sich im Namen von Commander Kurtz zeigt, beachtenswert. So scheint naheliegend, dass dieser eine Referenz zu der Romanfigur Colonel Kurtz aus dem Roman *Herz der Finsternis* (resp. dem an den Roman angelehnten Spielfilm *Apocalypse Now*) des Schriftstellers Joseph Conrad (resp. Regisseurs Francis Ford Coppola) darstellt. In Roman und Spielfilm wird Colonel Kurtz als grössenwahnsinnig, gewaltbesessen, totalitär und genozidal erzählt (BMI 2022, 37). In Ergänzung zu Colonel Kurtz lässt sich der Name Commander Kurtz auch als Referenz zu dem 1990 erstmals veröffentlichten MS-DOS-Spiel *Commander Keen* deuten, welches insbesondere hinsichtlich der Entwicklung von 2D-Jump'n'Runs als einflussreich gilt.

5.3 Diskussion: Feindbilder im Spiegel der Ideologie der Identitären Bewegung

Basierend auf der begründeten Annahme, dass es sich bei den LE in HDR um sardonische Zerrbilder der Politiker:innen Heiko Maas und Angela Merkel, der rechts-extremismuskritischen Künstler und Aktivisten Jan Böhmermann und Philip Ruch sowie des jüdischen Investors George Soros handelt, lässt sich feststellen, dass es sich hierbei um personell bereits einschlägig bekannte Feindbilder der IB bzw. der Neuen Rechten handelt. Personell sind diese von HDR aufgegriffenen Personen

bekannt dafür, dass sie Phänomene des Rechtsextremismus einerseits öffentlichkeitswirksam kritisch adressier(t)en sowie andererseits auch als institutionelle Repräsentant:innen gedeutet werden können, die im Rahmen ihrer jeweiligen (seitens der IB zugeschriebenen und/oder tatsächlichen) Handlungsfelder die politische, kulturell-mediale und finanzökonomische Elite repräsentieren. Auch dies verwundert im Spiegel der für die IB konstitutiven Ideologie des Ethnopluralismus keineswegs, in welcher die genannten Eliten weitläufig problematisiert und antagonisiert werden.

Allerdings offeriert die Betrachtung der Figuration der LE in HDR – abseits ihrer reinen Bestimmung – aufschlussreiche Erkenntnisse über die Ideologie der IB, wenn insbesondere die Beziehung und Verbindung der LE betrachtet und diskutiert werden. So zeigt sich etwa in HDR, dass die LE in einer klaren Hierarchie und mit klar konturierten Aufgabenbereichen, aber arbeitsteiligen Abhängigkeiten zueinander stehen: Während etwa Direktor Zoon die Bürger:innen in NPCs verwandelt und Wankerhofer diese ferner über die Schuldenergie weiter beeinflusst, geschieht dies alles unter dem Protektorat des von Inquisitor Memel verantworteten Polizeiapparats; dies alles findet im Sinne der Instruktionen des Verwalters (bzw. eigentlich Commander Kurtz) statt. Alle LE stellen intradiegetisch einen bewussten und mit bestimmten Aufgaben ausgestatteten Teil der Globohomo Corp. dar. Insofern ist allen beschriebenen LE gemeinsam, dass sie bewusst intendieren, gemeinsam die Bürger:innen zu identitäts- und willenlosen Konsument:innen zu transformieren resp. die Homogenisierung der Gesellschaft zu forcieren. Dies impliziert eine weitläufige, auf (vermeintlich) gemeinsamen Interessen basierende Kooperation der verschiedenen gesellschaftlichen Eliten, was abstrahiert als Narrativ in HDR klar erkennbar, wenn auch hyperbolisch verzerrt transportiert wird. Im Sinne der expliziten Rahmung von HDR als Propagandainstrument seitens des IB-nahen Entwicklers ist insofern naheliegend, dass ein solches Narrativ seitens der IB bewusst transportiert und durchaus popularisiert werden soll. Im Spiegel dieses Narrativs wird eine pluralistische, freiheitliche Gesellschaft, in der sich (u. a.) divergierende Interessen, eine freie politische Willensbildung sowie unabhängige intermediäre Institutionen (wie u. a. Medien/Presse, Kunst, NGOs) entfalten können, hinsichtlich der politischen Ausgestaltung der Bundesrepublik Deutschland gezielt, wenn auch fiktionalisiert verschleiert, geschmäht (resp. zumindest wird versucht, das Publikum im Sinn einer solchen Wahrnehmung zu manipulieren).

Hier zeigt sich zudem das besondere demokratiedesavouierende und antidemokratische Potenzial von HDR, da in dem Computerspiel – u. a. vermittelt über die LE – die Existenz der Grundpfeiler der freiheitlichen Gesellschaftsordnung negiert (und gesellschaftlicher Pluralismus als Feindbild konstruiert) wird. Dies lässt sich insbesondere hinsichtlich Commander Kurtz problematisieren, der in Referenz zu vielfältigen mit George Soros verbundenen Verschwörungstheorien in HDR geradezu

als prototypisch antisemitisches Stereotyp inszeniert wird. Er ist der eigentliche Strippenzieher hinter den sinistren Zielen der Globohomo Corp. – hierarchisch dem Verwalter (Angela Merkel) übergeordnet – und wird als Teil einer globalen jüdischen Finanzelite erzählt. Hier ist das demokratiegefährdende Narrativ zu erkennen, wonach die eigentlichen politischen Machthaber:innen – auch dies weitläufig im Rahmen der digitalen Propaganda- und Desinformationsstrategie der IB erkennbar – abseits der demokratischen Institutionen Einfluss nehmen und Gesellschaften im Sinne ihrer individuellen Interessen manipulieren und ausbeuten. Allerdings – dies gilt es ebenso hinsichtlich HDR als Computerspiel sowie für die LE festzustellen – wird die diesbezügliche Inszenierung und Narration bewusst überspitzt, um dadurch dem potenziellen (und mit dem vorliegenden Beitrag konkreten) Vorwurf des Antisemitismus (vermeintlich) zuvorkommen zu können.

Im Spiegel der Diskussion der Ideologie der IB, die in HDR gezielt transportiert werden soll, zeigt sich auch der analytische Mehrwert der in dem Beitrag erfolgten Näherung an die Feindbilder der IB über die LE resp. den Feindbildbegriff. So werden – wie von der Rechtsextremismusforschung vielfach beschrieben – die LE in HDR allesamt den Spielfiguren als absolut und ambiguitätslos antagonistisch gegenübergestellt sowie im Sinne ihrer intradiegetischen Ziele als für die Spielfiguren (und weiterhin gesamte Spielwelt) existenzielle Bedrohung erzählt. Insofern werden die LE in HDR erkennbar als Feindbilder konzipiert. Dementsprechend ist auch naheliegend – obgleich dies durchaus einen verbreiteten Modus der Erzählung von Computerspielen darstellt –, dass die LE (resp. ihr realweltlichen personellen Entsprechungen) seitens der IB in eben dieser Binarität als absolute Feinde verstanden werden und propagandistisch als Feinde konstruiert werden sollen.

In dem Ansinnen, eine offene Methodenkritik zu ermöglichen, ist diese Prämisse des Beitrages allerdings auch zu problematisieren: So basiert die Analyse auf der unmittelbaren Gleichsetzung der LE in dem Computerspiel HDR mit den Feindbildern der IB. Dies wäre – auch in den Game Studies spielt die literaturwissenschaftlich implikationsreiche These des *Tods des Autors* eine bedeutsame Rolle – im Kontext der Näherung durchaus zu problematisieren, wäre HDR nicht – diesbezüglich scheinen, eingedenk der expliziten Rahmung der Entwickler als propagandistisches Instrument, Zweifel kaum angebracht – dezidiert entwickelt worden, um die Ideologie der IB zu popularisieren (Möbus 2023). Dass HDR die Ideologie der IB (und nicht nur des einzelnen Entwicklers) widerspiegelt, zeigt sich auch in der weitläufigen Vernetzung von Kvltagames und Ein Prozent e.V. (als Finanzier und Publisher von HDR) sowie der positiv-affirmativen Unterstützung des Computerspiels seitens populärer und einflussreicher Aktivist:innen der IB/Neuen Rechten, darunter u. a. Martin Sellner, Götz Kubitschek und Martin Lichtmesz.

6. Konklusion und Ausblick

Basierend auf der beitragskonstituierenden Prämisse, dass es sich bei HDR um ein seitens der IB dezidiert für propagandistische Zwecke entwickeltes Computerspiel handelt, welches im Kontext der digitalen Propaganda- und Desinformationsstrategie der IB bewusst eingesetzt werden soll(te), wurden im vorliegenden Beitrag die Feindbilder, die sich personell (und institutionell) in HDR in Form der LE zeigen, bestimmt und im Spiegel der Ideologie der IB diskutiert. Dabei wurde im Rahmen des Beitrages das Forschungsdesiderat adressiert, dass bisher nur vereinzelt eine Näherung an HDR resp. die Ideologie, die darin transportiert werden soll, erfolgt ist.

Im Sinne der Erkenntnisse der Rechtsextremismusforschung, die als einflussreiches Strategem der Popularisierung von rechtsextremer Ideologie und individuellen Radikalisierungsprozessen die Konstruktion, Etablierung und Repetition von Feindbildern erkennt, wurde in dem Beitrag über die Betrachtung der Konstruktion der LE (in der Tradition der Game Studies) die Konstruktion der Feindbilder der IB analysiert und diskutiert, die sich in HDR personell (und institutionell) hinreichend zuverlässig bestimmen lassen. Die analytische Näherung über die LE erfolgte basierend auf den zahlreichen konzeptionellen Parallelen zwischen LE und Feindbildern.

Hinsichtlich der zentralen Erkenntnisse des Beitrags lässt sich einerseits resümieren, dass sich in HDR sardonisch verzerrt die für die IB/Neue Rechte typischen personellen Feindbilder zeigen, d.h. Politiker:innen wie Heiko Maas und Angela Merkel, die politisch aus Perspektive der IB die (vermeintlich) homogenen Interessen der deutschen Bevölkerung missachten, Künstler:innen und Aktivist:innen, die sich kritisch mit Phänomenen des Rechtsextremismus auseinandersetzen, wie Jan Böhmermann und Philipp Ruch, sowie der jüdische Investor George Soros, der als personalisierte Projektionsfläche zahlreicher antisemitischer Verschwörungstheorien gilt und auch in HDR als einflussreicher Akteur im Hintergrund inszeniert wird. Andererseits – hier offeriert die Feindbildanalyse interessante vertiefende Einsichten in die Ideologie der IB – wird in HDR das Narrativ transportiert, dass die durch die genannten realweltlichen Personen repräsentierten politischen, kulturell-medialen und finanzökonomischen Eliten bewusst im Sinne eines gemeinsamen Interesses gegen die Bürger:innen vorgehen resp. arbeitsteilig die Homogenisierung der Bevölkerung zu forcieren versuchen.

Insbesondere das Narrativ der kooperierenden Eliten, die bewusst und gezielt im Sinne eigener Interessen wie Machterhalt und ökonomische Bereicherung gemeinsam gegen die Bevölkerung agieren, sowie die Darstellung politischer Akteur:innen wie Commander Kurtz, die aus dem Hintergrund einen besonders weitreichenden politischen Einfluss geltend machen können, sind zutiefst antidemokratisch. So liegt die Folgerung nahe, dass diesen Narrativen die Funktion zukommen soll, nicht

nur die bestehenden Eliten, sondern auch die durch sie personell vertretenen (intermediären) Institutionen zu deskreditieren resp. deren Bedeutung im Rahmen der freiheitlichen Gesellschaftsordnung zu unterminieren.

Eine Limitation des Beitrages stellt allerdings die ausschliessliche Analyse der LE dar. Obgleich in dem Beitrag begründet argumentiert wird, dass gerade diesen hinsichtlich der Feindbildkonstruktion eine besonders relevante Rolle zukommt resp. mit deren Hilfe wesentliche Erkenntnisse über die Ideologie der IB gewonnen werden können, existieren intradiegetisch in HDR weitere Gegner:innentypen als NPCs, hinsichtlich derer ebenfalls naheliegt, dass diese den Feindbildern der IB entsprechen und insofern Erkenntnisse über die Feindbildkonstruktion der IB offerieren. Exemplarisch sei diesbezüglich auf Gegner:innen verwiesen, die mit Symbolen versehen sind, die mit der LGBTQ+-Bewegung oder Antifa assoziiert werden. Auch diese werden in dem Computerspiel als Handlanger:innen der Globohomo Corp. erzählt. Zudem stellen die Feindbilder/LE in HDR nur *einen* analytischen Zugang zur Ideologie der IB dar, welcher sich zwar eingedenk der Erkenntnisse der Rechtsextremismusforschung durchaus als relevant zeigt, allerdings nur ein ideologisches Element unter vielen darstellt, die im Rahmen einer Analyse von HDR dekonstruiert werden können. Insofern bedarf es hinsichtlich HDR sowie weiterer (zukünftiger) Computerspiele, die seitens rechtsextremer Akteure dezidiert für propagandistische Zwecke entwickelt werden könnten, weiterer systematischer Näherungen. Exemplarisch sei diesbezüglich auf ein besonders erkenntnisförderndes weiteres analytisches Verfahren der Game Studies, auf den *Neoformalismus* (nach Fromme und Könitz 2014), verwiesen.

Allerdings lassen sich diese Limitationen in Adresse der Rechtsextremismusforschung (und Game Studies) konstruktiv in analytische Imperative überführen. So gilt es, in dem Bestreben, die Propaganda- und Desinformationsstrategie der IB/Neuen Rechten weiter zu dekonstruieren und damit der politischen, wissenschaftlichen und zivilgesellschaftlichen Adressierung zugänglich zu gestalten, die propagandistische Instrumentalisierung von Computerspielen durch rechtsextreme Akteur:innen weiterhin kritisch zu begleiten. So handelt es sich zwar bei HDR um ein für den deutschsprachigen Rechtsextremismus besonderes, aber sowohl national wie international keineswegs einzigartiges Phänomen. Zudem wurde seitens Kvlgames für Februar 2024 bereits der Nachfolger von HDR, *The Great Rebellion*, angekündigt, was eingedenk der zeit- und ressourcenintensiven Entwicklung und der diesbezüglichen Opportunitätskosten impliziert, dass der Entwickler/die IB HDR als propagandistischen Erfolg erkannt haben muss. Dies könnte auch vor dem Hintergrund zu verstehen sein, dass vor allem die IB, seit die öffentlichkeitswirksamen Sozialen Netzwerke die Konten der IB sowie prominenter IB-Aktivist:innen geschlossen haben, sowohl gesamtgesellschaftlich wie auch sceneintern stark an Bedeutung verloren hat. Insofern ist diesbezüglich zu vermuten, dass HDR sowie

der Nachfolger Instrumente darstellen sollen, die eigene hegemoniale Diskursmacht zu reaktivieren. In Perspektive von The Great Rebellion stellt sich zudem die Frage, inwiefern sich darin die Feindbildkonstruktion von HDR gespiegelt findet oder ob andere Feindbilder konstruiert werden. Aber auch hinsichtlich HDR zeigen sich weiterhin zahlreiche verbliebene Forschungsdesiderate, die im Kontext der kritischen Näherung an die Propaganda- und Desinformationsstrategie der IB/Neuen Rechten relevante Erkenntnisse versprechen. Gerade die rechtsextremen Narrative (und Verschwörungstheorien), die bewusst durch HDR befördert werden sollen und sich eingedenk der Multimodalität und der vielfältigen Besonderheiten des Mediums sehr unterschiedlich repräsentiert finden, versprechen diesbezüglich ein vertieftes Verständnis der Ideologie der IB.

Hinsichtlich der Instrumentalisierung von Computerspielen seitens (rechts-)extremer Akteure gilt es ferner überzeugende Antworten zu finden, wie genau politisch, wissenschaftlich und zivilgesellschaftlich auf eben solche Computerspiele zu reagieren ist. Zudem ist zu vermuten, dass auch abseits des Entwicklers Kvltagames rechtsextreme Akteure das Medium Computerspiel prospektiv zu instrumentalisieren versuchen; auch diese gilt es kritisch zu erforschen.

Literatur

- Auer, Kathrin. 2002. ««Political Correctness» – ideologischer Code, Feindbild und Stigmawort der Rechten». *Österreichische Zeitschrift für Politikwissenschaft* 31(3), 291–303. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-60024>.
- Berghold, Josef. 2007. *Feindbilder und Verständigung. Grundfragen der politischen Psychologie*. Wiesbaden: VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90719-2>.
- Biermann, Kai, Philip Faigle, Astrid Geisler, Karsten Polke-Majewski, und Martín Steinhagen. 2017. «Die Scheinriesen». *Zeit Online* 26.04.2017. <https://www.zeit.de/politik/deutschland/2017-04/identitaere-bewegung-rechtsextremismus-neonazis-mitglieder>.
- Biskamp, Floris. 2017. «Im Zwischenraum von Repression und Anerkennung. Über Bedingungen, Möglichkeiten und Grenzen politischer Bildungsarbeit gegen Rechtsextremismus». In *Ruck nach rechts? Rechtspopulismus, Rechtsextremismus und die Frage nach Gegenstrategien*, herausgegeben von Björn Milbradt, Floris Biskamp, Yvonne Albrecht und Lukas Kiepe, 153–72. Opladen: Barbara Budrich.
- bitkom. 2021. «Halb Deutschland spielt Video- oder Computerspiele». *Bitkom* 23.08.2021. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Halb-Deutschland-spielt-Video-oder-Computerspiele>.

- 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. https://doi.org/10.1007/978-3-658-24299-2_6.
- Breiner, Tobias C., und Luca D. Kolibius. 2019. *Computerspiele. Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Berlin: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57895-7>.
- Bruns, Julian, Kathrin Glösel, und Natascha Strobl. 2018. *Die Identitären. Handbuch zur Jugendbewegung der Neuen Rechten*. München: Unrast.
- Bundesministerium des Innern, für Bau und 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.
- 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.
- 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/heimatdefender.dePr.677-2020Anonym._geschwrzt.pdf?download.
- 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. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-14951-2>.
- DAK-Gesundheit. 2019. «Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung von Kindern und Jugendlichen im Alter von 12 bis 17 Jahren für die DAK-Gesundheit». *DAK* 07.01.2019. https://www.schau-hin.info/fileadmin/content/Downloads/Sonstiges/dak-studie_computerspielsucht.pdf.
- Dantschke, Claudia. 2009. «Zwischen Feindbild und Partner: Die extreme Rechte und der Islamismus». In *Strategien der extremen Rechten. Hintergründe – Analysen – Antworten*, herausgegeben von Stephan Braun, Alexander Geisler, und Martin Gerster, 440–60. Wiesbaden: VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-91708-5>.
- Düerkop, Katharina. 2020. «Computerspiel». In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, herausgegeben von Tobias Kurwinkel, und Philipp Schmerheim, 258–68. Heidelberg: J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04721-2>.
- Eichner, Susanne. 2017. «Videospieleanalyse». In *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, herausgegeben von Lothar Mikos und Claudia Wegener, 524–33. Konstanz: UVK.
- Fernández-Vara, Clara. 2019. *Introduction to Game Analysis* (2nd edition). New York, NY: Routledge.
- Fischer, Fabian. 2018. *Die konstruierte Gefahr. Feindbilder im politischen Extremismus*. Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783845293462>.

- 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. https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11.
- Genette, Gérard. 1994. *Die Erzählung*. München: Wilhelm Fink.
- Glaser, Stefan. 2017. «Dem Hass die Stirn bieten. Plädoyer und Anregungen für eine medienpädagogische Rechtsextremismusprävention». In *Erlebnisswelt Rechtsextremismus. modern - subversiv - hasserfüllt. Hintergründe und Methoden für die Praxis der Prävention*. herausgegeben von Stefan Glaser und Thomas Pfeiffer, 130–48. Frankfurt am Main: Wochenschau.
- Glaser, Stefan. 2020. «Praxisinfo. Computerspiel Heimat Defender: Rebellion. Rechtsextreme Indienstnahme von Web- und Gaming-Kultur». *Jugendschutz.net* 01.09.2020. https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/praxisinfo_computerspiel_heimat_defender_rebellion.pdf.
- 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. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04963-6>.
- Hajok, Daniel, und Ricardo Leonhardt. 2020. «Extremismus im Hip-Hop? Eine vergleichende Analyse von linken und rechten Raptexten». *JMS Jugend Medien Schutz-Report* 43/2020 Heft 1, 7–8. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2020-1>.
- Hause, Frank. 2022. «Wachstumsdynamiken, Inhalte und Emotionen in «identitären» Chatgruppen. Eine Topic-Modelling- und Sentiment-Analyse von Chatgruppeninhalten der «Identitären Bewegung» in Deutschland». *kommunikation@gesellschaft* 23(1), 1-22. <https://doi.org/10.15460/kommges.2022.23.1.880>.
- Heider, Matthias. 2022. «Rechtsextremes Framing auf YouTube. Darstellungsformen und Ästhetik von Influencern der Identitären Bewegung». In *Ästhetik – Digitalität – Macht*, herausgegeben von Benjamin Jörissen, Claudia Roßkopf, Klaus Rummler, Patrick Bettinger, Mandy Schiefner-Rohs, und Karsten D. Wolf, 267–90. Jahrbuch Medienpädagogik 18. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.27.X>.
- Holz, Klaus. 2011. «Brückenschlag: Die antisemitische Verbrüderung der europäischen Rechtsextremen». In *Die Dynamik der europäischen Rechten*, herausgegeben von Claudia Globisch, Agnieszka Pufelska, und Volker Weiß, 187–202. Wiesbaden: VS. https://doi.org/10.1007/978-3-531-92703-9_12.
- 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/>.
- Hufer, Klaus-Peter, und Laura Schudoma. 2022. *Die Neue Rechte und die rote Linie*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.

- Hufer, Klaus-Peter. 2017. «Nicht flüchten, sondern standhalten». Rechtsextreme Störungen und Reaktionsmöglichkeiten in Veranstaltungen der politischen Bildung. In *Erlebniswelt Rechtsextremismus. modern – subversiv – hasserfüllt Hintergründe und Methoden für die Praxis der Prävention*, 5., aktualisierte Auflage, herausgegeben von Thomas Pfeiffer, und Stefan Glaser, 149–64. Schwalbach i.Ts.: Wochenschau.
- Jaschke, Hans-Gerd. 1994. *Rechtsextremismus und Fremdenfeindlichkeit: Begriffe, Positionen, Praxisfelder*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Jesse, Eckhard. 2005. «Funktionen und Strukturen von Feindbildern im politischen Extremismus». In *Feindbilder und Radikalisierungsprozesse. Elemente und Instrumente im politischen Extremismus*. herausgegeben von Bundesministerium des Inneren (BMI), 5–22. Berlin: BMI. <https://doi.org/10.15496/publikation-4268>.
- Jesse, Eckhard. 2011. «Feindbilder im Extremismus». In *Jahrbuch Extremismus & Demokratie*, Bd. 23, herausgegeben von Uwe Backes, Alexander Gallus, und Eckhard Jesse, 13–36. Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783845237923>.
- 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: Barbara Budrich.
- Kamann, Matthias. 2017. «Was Höcke mit der Denkmal der Schande-Rede bezweckt». *Welt* 18.01.2017. <https://www.welt.de/politik/deutschland/article161286915/Was-Hoecke-mit-der-Denkmal-der-Schande-Rede-bezweckt.html>.
- 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/>.
- Kracher, Veronika. 2020. «Irgendwas mit Heimat». *Jungle World* 17.09.2020. <https://jungle.world/artikel/2020/38/irgendwas-mit-heimat>.
- Kvltgames. 2023. «KVLTGAMES – Infam & inkorrekt». *Kvltgames* 30.05.2021. Zugriff: 10.04.2023. <https://kvltgames.com/>.
- Lippert, Ekkehard, und Günther Wachtler. 1988. «Feindbild» In *Frieden. Ein Handwörterbuch*, herausgegeben von Ekkehard Lippert und Günther Wachtler, 78–84. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Lutz, Christiane. 2019. «Ausloten von Grundrechten». *Süddeutsche Zeitung* 07.06.2019. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/kampfansage-ausloten-von-grundrechten-1.4479112>.
- Mašlanka, Sebastian. 2019. Wie «die Neue Rechte» den Flüchtlingsdiskurs mitprägt – ein Versuch einer wortorientierten Diskursanalyse anhand «Junger Freiheit» und «Compact». *text und diskurs* 12, 65–83. <https://doi.org/10.7311/tid.12.2019.04>.
- Mathias, Alexa. 2015. *Metaphern zur Dehumanisierung von Feindbildern. Eine korpuslinguistische Untersuchung zum Sprachgebrauch in rechtsextremen Musikszenen*. Berlin: Peter Lang.

- Meiering, David. 2022. *Schlüsseltex-te der <Neuen Rechten> – Kritische Analysen antidemokratischen Denkens*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-36453-3>.
- Meyer, Nikolaus. 2022. «Wohnungsnotfallhilfe zwischen historischem Feindbild und neuer Instrumentalisierung. Konkurrierende Wahrnehmungen wohnungsloser Menschen im Rechtsextremismus». *Extrablick: Neue Rechte, Rechtspopulismus und Soziale Arbeit* 46, 255–58. <https://doi.org/10.1007/s12054-022-00503-1>.
- Mikos, Lothar. 2017. «Film- und Fernseh-analyse». In *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, herausgegeben von Lothar Mikos und Claudia Wegener, 516–23. Konstanz: UVK.
- 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»». *Zeitschrift für praxisorientierte Radikalisierungsforschung zepRa* 2 (1): 4–35. <https://zepra-journal.de/index.php/zepra/article/view/30>.
- Moritz, Roland. 2020. «Hinter den Kulissen mit KVLtGames und Retrorebel». *Rechtsausleger Podcast* 01.11.2020. <https://pca.st/opebmiuq>.
- Pfahl-Traughber, Armin. 2005. «Anti-amerikanismus», «Antiwestlertum» und «Antizionismus» – Definition und Konturen dreier Feindbilder im politischen Extremismus. In *Feindbilder und Radikalisierungsprozesse*, herausgegeben von Bundesministerium des Inneren (BMI), 23–41. Berlin: BMI. <https://doi.org/10.15496/publikation-4268>.
- Pleul, Clemens. 2018. «Die Identitären – Soziale Bewegung oder Scheinriese?» In *Jahrbuch Extremismus & Demokratie*, herausgegeben von Uwe Backes, Alexander Gallus, Eckhard Jesse, und Tom Thieme, 165–78. Baden-Baden: Nomos. <https://doi.org/10.5771/9783845296654>.
- Pörksen, Bernhard. 2005. *Die Konstruktion von Feindbildern. Zum Sprachgebrauch in neonazistischen Medien*. Wiesbaden: VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-322-80846-2>.
- Pradantyo, Reyhan, Max V. Birk, und Scott Bateman. 2021. How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Frontiers in Computer Science*, 3, Article 531713. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.531713>.
- Preisinger, Alexander. 2022. *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt am Main: Wochenschau.
- 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.
- Rato, Diogo, und Rui Prada. 2021. «A Taxonomy of Social Roles for Agents in Games». In *Entertainment Computing – ICEC 2021*, herausgegeben von Jannicke Baalsrud Hauge, Jorge C. S. Cardoso, Licínio Roque und Pedro A. Gonzalez-Calero, 75–87. Cham: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1>.
- 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>.

- Rippl, Susanne, und Christian Seipel. 2022. *Rechtspopulismus und Rechtsextremismus. Erscheinung, Erklärung, empirische Ergebnisse*. Stuttgart: Kohlhammer.
- 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/>.
- 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/>.
- Schmitt, Josephine B., Danilo Harles, und Diana Rieger. 2020. Themen, Motive und Mainstreamings in rechtsextremen Online-Memes. *Medien & Kommunikationswissenschaft* 1-2/2020, 73-93. <http://doi.org/10.5771/1615-634x-2020-1-2-73>.
- Schneider, Verena, Gert Pickel, und Cemal Öztürk. 2021. «Was bedeutet Religion für Rechtsextremismus? Empirische Befunde zu Verbindungen zwischen Religiosität, Vorurteilen und rechtsextremen Einstellungen». *Zeitschrift für Religion, Gesellschaft und Politik* 5, 557-97. <https://doi.org/10.1007/s41682-021-00073-1>.
- Schwarz, Karolin. 2020. *Hasskrieger. Der neue globale Rechtsextremismus*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Segschneider, Anja. 2022. *Empathie und Parteilichkeit gegenüber fiktionalen Figuren in Videospielen. Eine Analyse von narrativen Strategien am Beispiel von <The Last of Us Part II>*. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-39046-4>.
- Sirseldoudi, Matenia, und Sybille Reinke de Buitrago. 2016. *Konfrontative Feindbilder und ihre Entstehungsbedingungen. Eine empirische Analyse entlang der Konfliktlinien «links- versus rechtsextremistisch» sowie «muslimfeindlich versus militant salafistisch»*. Berlin: Bundeskriminalamt. https://www.bka.de/SharedDocs/Downloads/DE/Publikationen/Publikationsreihen/Forschungsergebnisse/2016KonfrontativeFeindbilderUndIhreEntstehungsbedingungen.pdf?__blob=publicationFile&v=9.
- Sobich, Frank Oliver, und Sebastian Bischoff. 2015. *Feinde werden. Zur nationalen Konstruktion existenzieller Gegnerschaft: Drei Fallstudien*. Berlin: Metropol.
- Valeriano, Brandon, und Philip Habel. 2016. «Who Are the Enemies? The Visual Framing of Enemies». *Digital Games International Studies Review* 0, 1-25. <http://www.jstor.org/stable/26407950>.
- Vukadinović, Vojin Saša. 2022. *Randgänge der Neuen Rechten*. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839459966>.
- Wagener, Sybil. 1999. *Feindbilder. Wie kollektiver Hass entsteht*. Berlin: Quadriga.
- Wagenlehner, Günther. 1989. «Einführung». In *Feindbild. Geschichte. Dokumentation. Problematik*, herausgegeben von Günther Wagenlehner, 6-9. Bonn: Report Verlag.
- 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/>.
- Wagner, Thomas. 2017. *Die Angstmacher. 1968 und die Neuen Rechten*. Berlin: Aufbau.
- Weller, Christoph. 1995. «Feindbilder und Krieg». *Berliner Debatte INITIAL* 6, 69-78.

- Wenninger, Gerd. 2000. *Lexikon der Psychologie – Band 2*. Heidelberg: Spektrum.
- Wood, Andrew, und Adam Summerville. 2019. «Understanding Boss Battles: A Case Study of Cuphead». *Exag* unbekannt. <https://exag.org/archive/wood2019battles.pdf>.
- Zentrum für Politische Schönheit (ZPS). «Politischer Widerstand im 21. Jahrhundert: Die Macht der Geschichte als Waffe». <https://politicalbeauty.de/ueber-das-ZPS.html>.
- Zeyer, Jens. 2017. *Feindbilder – Mythen – Helden. Rechtsextreme Liedtexte und ihre weltanschaulichen Hintergründe*. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Zick, Andreas, Beate Küpper, und Andreas Hövermann. 2011. *Die Abwertung der Anderen. Eine europäische Zustandsbeschreibung zu Intoleranz, Verteilen und Diskriminierung*. Berlin: Friedrich Ebert Stiftung.
- 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>.

Ludografie

- Commander Keen (id Software: USA, 1990)
- Heimat Defender: Rebellion (Kvltgames: Österreich, 2020)
- The Great Rebellion (Kvltgames: Österreich, 2024)