

Computerspiele als rechtsextrêmes Propagandainstrument | Ideologie der Neuen Rechten jugendnah inszeniert

Bericht: Universität Vechta

Rechtsextrême Akteure versuchen neben anderen Bemühungen indirekt, über Beeinflussung der gesellschaftlichen Diskurse und durch die Popularisierung rechtsextrême Ideologie, Einfluss zu nehmen. Musik ist diesbezüglich ein oft instrumentalisiertes Medium. Aber auch Computerspiele können zu der Verbreitung rechtsextrême Ideologie beitragen. „Heimat Defender: Rebellion“ ist ein solches Computerspiel. Benjamin Möbus, wissenschaftlicher Mitarbeiter in den Erziehungswissenschaften der Universität Vechta, hat die im Spiel transportierten Feindbilder und die dahinterstehende Ideologie untersucht.

Das Computerspiel, welches 2020 veröffentlicht wurde, ist ein 2D-Jump'n'Run-Game, welches nach Aussagen des Entwicklers dezidiert für propagandistische Zwecke der rechtsextrême Identitären Bewegung entwickelt wurde. Das Szenario in Heimat Defender: Rebellion folgt insofern dem bekannten propagandistischen Drehbuch aus der rechtsextrême Szene: Die Spielwelt zeigt ein – aus Perspektive der Identitären Bewegung – dystopisches Deutschland im Jahr 2084. „Eine machtbesessene und korrupte politische, kulturelle und ökonomische Elite – unter anderem bestehend aus Zerrbildern von Politiker*innen wie Dr. Angela Merkel, rechtsextrémuskritischen Satiriker*innen wie Jan Böhmermann und Wissenschaftler*innen wie Prof. Dr. Matthias Quent – versucht die deutsche Bevölkerung durch sogenannte ‚Schuldenergie‘ zu identitätslosen Konsument*innen zu erziehen“, erklärt Möbus; Migration hat in der Spielwelt zu bürgerkriegsartigen Zuständen geführt und die Straßen werden von Aktivist*innen der LGBTQ+-Bewegung gewaltsam terrorisiert. „Dies alles wird von einem geheimen Strippenzieher verantwortet und kontrolliert, der an den jüdischen Investor George Soros, welcher im Zentrum zahlreicher antisemitischer Verschwörungstheorien steht, erinnern soll“, fasst es der Wissenschaftler zusammen. Ziel dieser Eliten ist es – laut der Erzählung des Spiels –, sich an den Bürger*innen ökonomisch zu bereichern und diese politisch zu kontrollieren. Allerdings gelingt es einer kleinen Gruppe an politischen „Aktivsten“, die auch außerhalb des Computerspieles mit der Identitären Bewegung assoziiert werden, gewaltsam diese Elite zu stürzen und die Bürger*innen von „Unterdrückung“ und „Ausbeutung“ zu befreien. Unter den Spielfiguren, die von Seiten der Spieler*innen aktiv gesteuert werden, befindet sich auch der rechtsextrême Vordenker der Identitären Bewegung Martin Sellner, der laut Recherchen ebenfalls Teil des Geheimtreffens in Potsdam war.

Zielgruppe dieser Propaganda seien vor allem Jugendliche und junge Erwachsene, was insofern auch die Institution Schule in die Pflicht nehme, der Förderung der kritischen Medienbildung einen höheren Stellenwert zukommen zu lassen, so Möbus. „Abseits dessen erscheint weiterhin ein ‚deplatforming‘ rechtsextremer Akteure ein sinnvolles Vorgehen – also das konsequente Ausschließen von Rechtsextremen von zum Beispiel Gamingplattformen, sodass es ihnen erschwert wird, die rechtsextreme Propaganda dort zu popularisieren.“ Darüber hinaus sei die Dekonstruktion und das Sichtbarmachen rechtsextremer Narrative, Ideologien und Propagandastrategien sinnvoll, sodass sich die Entwickler nicht hinter Andeutungen, (vermeintlich) satirischer Überspitzung und dem Deckmantel der Kunstfreiheit verstecken können, so Möbus. Genau dies gelte es auch bei Heimat Defender: Rebellion aufzudecken: „Besonders bei diesem Spiel ist, dass HDR auf den ersten Blick nur schwerlich als rechtsextreme Propaganda erkennbar ist. Das macht es aus meiner Perspektive auch so gefährlich. Ästhetisch und hinsichtlich des Gameplays orientiert sich das Computerspiel an den besonders populären 8-Bit-Retro-Spielen, die an die Popkultur der 80er-Jahre erinnern.“ Dabei seien viele der rechtsextremen Motive – welche die Identitäre Bewegung verbreiten möchte und die im Spiel lediglich angedeutet sind – (vermeintlich) satirisch verzerrt oder als sogenannte ‚dog whistles‘ nur von Szeneinsidern der rechtsextremen Szene erkennbar. Gerade Jugendliche, die das Spiel kostenlos im Internet finden, sollen so niedrigschwellig mit der Ideologie der Identitären Bewegung in Kontakt kommen“, warnt Möbus.

Die Entwicklung und Produktion eines solchen Spiels „ist zeitaufwendig und kostet Geld, welches im Rahmen der Propagandastrategie der Identitären Bewegung auch anderweitig hätte verwendet werden können“, erklärt Möbus. „Dass im Februar der Nachfolger erscheinen soll, impliziert, dass das Spiel durchaus ein propagandistischer Erfolg gewesen sein muss. Inwiefern es tatsächlich Verbreitung finden konnte, lässt sich allerdings nicht unabhängig überprüfen. Es geht aber auch nicht nur darum, dass möglichst viele Spieler*innen gewonnen werden; propagandistisch ist es schon ein Erfolg, dass sich die Identitäre Bewegung durch die Entwicklung eines solchen Computerspiels szenintern als besonders innovativ und jugendnah inszenieren kann.“

31.1.2024
Friedrich Schmidt
Universität Vechta
www.uni-vechta.de