//Konstantin Vollmer //Felix Kramer

„Let's play Infokrieg! Wie die radikale Rechte (ihre) Politik gamifiziert“

Ein Resümee zum Online-Vortrag von Arne Vogelgesang am 4. Juni 2020 am Kooperationsschwerpunkt Wissenschaft & Kunst

Am 4. Juni 2020 lud der Fachbereich Kommunikationswissenschaft (Abteilung Kommunikationstheorien und Öffentlichkeiten) der Paris Lodron Universität Salzburg in Kooperation mit dem Programmbereich Zeitgenössische Kunst und Kulturproduktion, angesiedelt am interuniversitären Kooperationsschwerpunkt Wissenschaft & Kunst, zum Online-Vortrag von Künstler und Regisseur Arne Vogelgesang ein. Aufgrund der durch Covid-19 verursachten Situation fand der Vortrag als Videokonferenz statt, die von Elisabeth Klaus, der Organisatorin der Veranstaltung, moderiert wurde. Er stieß trotz des digitalen Settings auf großes Interesse: Rund 140 Teilnehmer*innen verfolgten die mit zahlreichen Bild- und Videobeispielen packend gestaltete Präsentation und hatten im Anschluss die Möglichkeit, Fragen zu stellen und sich an einer Diskussion zu beteiligen.

Arne Vogelgesang, geboren in Ostberlin, absolvierte eine Regieausbildung am Max-Reinhardt-Seminar in Wien und ist Gründungsmitglied des Berliner Theaterlabels *internil*, das recherchebasierte und intermediale Theater- und Performanceprojekte verwirklicht. Außerdem schafft er mit verschiedenen Zusammensetzungen von dokumentarischem Material, neuen Medien und Performance innovative Bühnenformate. Während der coronabedingten Ausgangsbeschränkungen produzierte Vogelgesang etwa zusammen mit Marina Miller Dessau für das Staatstheater Darmstadt eine Serie von vier Videos. Sie schlossen sich in einer anonymen Berliner Wohnung ein und dokumentierten ihr Zusammenleben während des Lockdowns. Neben seiner Tätigkeit als freischaffender Videokünstler ist Arne Vogelgesang auch Autor einiger literarischer Veröffentlichungen. Die inhaltlichen Schwerpunkte seines umfangreichen Werks reichen dabei von politischer Radikalisierung, devianten Praktiken bis hin zur Digitalisierung des Menschlichen. Seit mehreren Jahren engagiert er sich auch in der kulturellen Bildung und hält u.a. Vorträge und Workshops zur Ästhetik radikaler Internet-Propaganda.

Gamification

In den Themenbereich der Internet-Propaganda reihte sich der Vortrag *Let's play Infokrieg. Wie die radikale Rechte (ihre) Politik gamifiziert* ein, der in mehrfacher Hinsicht hochaktuelle und brisante Themen aufgriff: die zunehmende Bedeutung von Videospielen; vermehrte Prozesse einer Gamifizierung (engl. Gamification) der Gesellschaft; sowie aktuelle Bedrohungen durch Rechtspopulismus und Rechtsextremismus. Der Begriff *Gamification* steht dafür, dass Prinzipien von Spielen, ihr Design oder ihre Mechanik auf spielfremde Bereiche angewendet und Informationen auf diese Weise spielerisch vermittelt werden (vgl. Zimmermann 2014. 20). (*14)

Vogelgesang führte aus, dass Spiele und insbesondere Videospiele bereits seit fast vierzig Jahren einen großen Einfluss auf das gesellschaftliche Miteinander ausüben. Zum einen beinhalten sie kreatives Potenzial beinhalten, zum anderen haben Menschen auf der ganzen Welt die Möglichkeit, anhand von Spielen miteinander in

Kontakt zu treten (vgl. dazu genauer Fehr 2018: 4f.). (*4) Auf diese Weise entstehen gemeinsame Bezugspunkte und damit ein gemeinsamer sozialer Raum, in dem die Konstruktion von Realitäten digital verhandelt werden kann. Zudem spricht das Medium *Game* ein breites Publikum an, eine Tatsache, wie sie auch aus der steten Weiterentwicklung des deutschen Gamingmarktes ersichtlich wird, wie Vogelgesang anhand der unten dargestellten Abbildung ausführt.

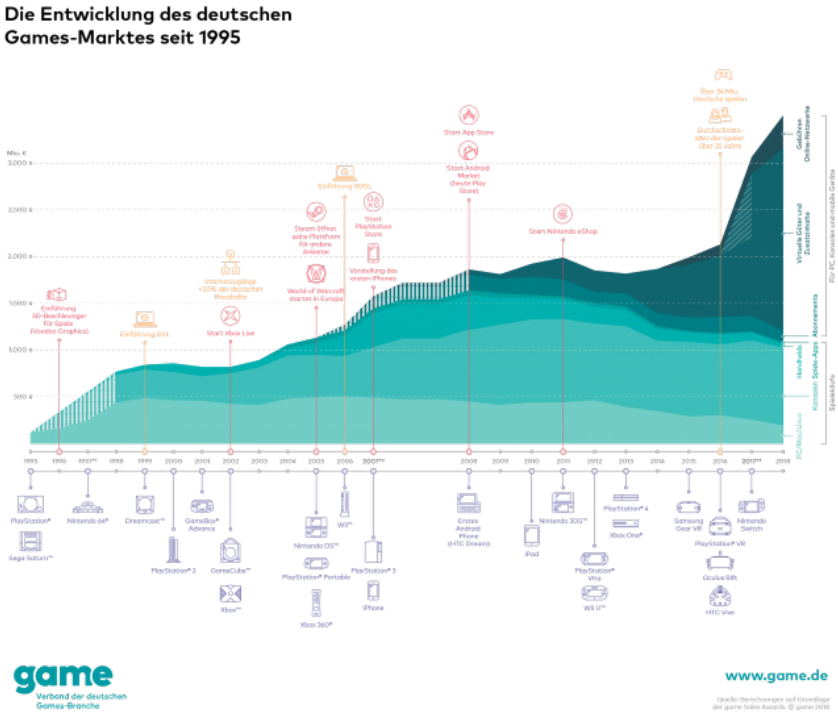

Abbildung 1: Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995 (Quelle: Verband der deutschen Games-Branche 2019)

Arne Vogelgesang bezeichnete die Gaming-Branche als die erfolgreichste und umsatzstärkste Kulturindustrie der Welt und konstatierte, dass sie seit ca. einer Dekade das neue Leitmedium der Massenkultur sei. Aktuell beträgt der Jahresumsatz der Branche rund 135 Mrd. Dollar (vgl. Demary 2019: o.S.) (*2) und das erfolgreichste im App Store und bei Google Play verfügbare Open-World-Spiel *Minecraft* hat weltweit über 300 Millionen aktive Spieler*innen (vgl. Ruch 2020: o.S.) (*9) *(1)

Ein *ludisches* Zeitalter

Zimmerman (2014: 20f.) (*14) spricht von einem *ludischen* Zeitalter, in dem wir uns als Gesellschaft aktuell befinden. Sei es in der Schule, in der Gesundheitskommunikation oder in der Politik – ein spielerischer Ansatz begegnet uns in nahezu allen Lebensbereichen. „Wenn Information spielerisch wird, ersetzen Spiel-ähnliche Erlebnisse lineare Medien. Medien und Kultur im ludischen

Jahrhundert sind immer stärker systemisch, modular, flexibel und partizipativ. Spiele verkörpern all diese Eigenschaften in einem sehr unmittelbaren Sinne.“ (Zimmerman 2014: 21) (*14) Das bedeutet, sie sind eingebettet in übergeordnete Systeme, deren Komponenten über Schnittstellen miteinander interagieren können und die situationsspezifischer, aktiver Entscheidungen bedürfen.

Spiele wie *Pokémon Go*, die Spielelemente mit Augmented Reality verknüpfen, werden etwa auch für Marketingzwecke genutzt. Gerade *Pokémon Go*, bei dem virtuelle Fantasiewesen eingefangen, gesammelt und weiterentwickelt werden müssen, zeigt aber auch, wie weit die Gamification der Gesellschaft schon fortgeschritten ist. Im ersten halben Jahr seit Veröffentlichung des Spieles im Sommer 2016 legten Millionen von User*innen auf der Suche nach Pokémons im *realen Raum* eine Strecke zurück, die ausreichen würde, um unser Sonnensystem zu verlassen. Bis Ende des Jahres 2018 wurde das Spiel über eine Milliarde Mal heruntergeladen (vgl. Dietzke 2019: o.S.). (*3) Die große Nachfrage und die anhaltende Begeisterung für Spiele erklärt Vogelgesang mit der intrinsischen Motivation zu spielen, die fest in vielen Menschen verankert ist. Spielen macht Spaß, da es auf einer freiwilligen Entscheidung beruht und den User*innen zudem ein Gefühl von Handlungsmacht verleiht.

Vom Sagbaren und Spielbaren zum Machbaren: Gamification innerhalb rechtsextremer Onlinekommunikation

Vor diesem Hintergrund stellte Vogelgesang in seinem Vortrag die Frage, was passieren könne, wenn Prinzipien und Techniken der Gamification innerhalb rechtsextremer Strukturen für demokratiefeindliche Aktivitäten adaptiert würden. Längst haben Rechte und rechtsextreme Gruppierungen das Potenzial von digital vernetzten Medien und insbesondere Spielen und Gaming-Plattformen erkannt. Mittels Gamification verbreiten sie Hassbotschaften und versuchen vor allem Jugendliche für rechtes Gedankengut zu gewinnen. Rechte sind in der Gaming Szene fest verankert und sie gamifizieren auch ihre Politik (vgl. Heid 2020: o.S.). (*5)

In diversen rechtsradikalen Online-Communities und mitunter auch in der Gaming-Szene verwurzelt waren auch die Protagonisten der mörderischen und rechtsextremen Anschläge in Oslo/ Utøya, Christchurch, Halle und Hanau. Der Täter in Halle beispielsweise verwendete sowohl in der Ankündigung seiner Tat als auch während er die Morde ausführte, Fachtermini aus der Gamingszene. Nicht nur vom Sagbaren zum Machbaren (vgl. Séville 2019: o.S.), (*10) sondern auch vom Spielbaren zum Machbaren gibt es deutliche Verbindungen (vgl. Klaus 2020). (*6) Jean-Philipp Baeck und Andreas Speit (2020) (*1) sprechen vor diesem Hintergrund in ihrem Buch *Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat* von einer „Gamification des Terrors“. So empfiehlt etwa der rechtsextreme Attentäter von Norwegen, der im Jahr 2011 77 Menschen, darunter viele Kinder und Jugendliche, ermordet hat, bestimmte Computerspiele als Vorbereitung für künftige Attentate zu spielen.

Das Überschreiten von Grenzen

Im Vortrag wurde beschrieben, wie die Breitenwirkung des Phänomens der

Gamification von Neonazis für eine zielgruppengerechte Ansprache genutzt wird, etwa in sogenannten *Chans*, also Internet Imageboards. Ein Beispiel dafür ist die rechtsextreme, Gewalt verherrlichende und den Holocaust leugnende Seite *daily stormer*. Der Name orientiert sich an der nationalsozialistischen und antisemitischen Wochenzeitung der NSDAP *Der Stürmer*, einem zentralen Propagandainstrument zur Vorbereitung und vorgeblichen Begründung des Holocaust. Im *daily stormer* werden vor allem Memes produziert, die die beschriebene Wertehaltung widerspiegeln. Darüber hinaus orchestriert die Seite eine Trollarmee, organisiert also virtuelles Stalking- und Hetzkampagnen, die in sogenannten *raids* gipfeln, also Überfällen gegen politisch Andersdenkende.

Vogelgesang betonte, wie schwierig es sei, einerseits das Ausmaß und die Brutalität des Phänomens zu vermitteln und andererseits nicht verstörend auf das Publikum des Vortrages zu wirken. Zugleich, so betonte er, sei ein zentrales Prinzip der Gamification von rechts das Spielen mit und das Übertreten von Grenzen in der Gesellschaft. Die unterschiedlichen *Chans* spielen hierbei eine zentrale Rolle und der Übergang vom Hetzen gegen alles, was nicht weiß, männlich und rechtsradikal ist, hin zu physischen Übergriffen bis zum Terror verläuft fließend, wie der Künstler in seinen Ausführungen an verschiedenen Beispielen zeigte.

Ein Beispiel antisemitischer Hetze ist eine von *4chan*, einem Chan mit sehr großer Reichweite, infiltrierte Kampagne eines Softgetränke-Herstellers in den USA. Ziel der Kampagne war es, die Kund*innen via Online-Voting über einen neuen Slogan abstimmen zu lassen. Die ersten zehn Plätze des Votings wurden allerdings durch Troll-Angriffe von *4chan* belegt. Als sich der Slogan „Hitler did nothing wrong“ mit haushohem Vorsprung als Sieger abzuzeichnen begann, musste die Kampagne abgebrochen werden. Ein Ableger der *4chan* Imageboards ist */pol/*, wobei die Abkürzung für „politically incorrect“ steht. Die dort vorzufindenden Inhalte sind größtenteils rassistisch, sexistisch, nationalsozialistisch und rechtsradikal. (Zum Thema *Online Hass* vgl. auch Musyal/Stegemann 2020: o.S.) (*8)

Im Besonderen emanzipatorische Inhalte, etwa pro-feministische und politisch progressive, werden als Angriffe gegen die (vorgeblich unpolitische) Online-Community der Gamer*innen gewertet. Durch verschiedene, oft als humorvoll verbrämte Aktionen wird eine kulturelle Umgebung der Brutalität geschaffen, die Hass und Gewaltbereitschaft steigert. Mit *Gamergate* und *He will not divide us* stellen wir im Folgendem zwei solcher Interventionen vor, auf die Vogelgesang in seinem Vortrag verwies.

Interventionen der Rechten gegen eine demokratische Kultur und kritische Kunst

Als *Gamergate* wurden die Angriffe gegen die Journalistin Anita Sarkeesian bekannt. Sie veröffentlichte Ergebnisse eines via Crowdfunding finanzierten Projekts, in dem sie aus feministischer Perspektive kritisch untersuchte, welche Bilder von Frauen in Games vorherrschen. Das Ergebnis wurde in einer Reihe von spannenden Videobeiträgen veröffentlicht. Als Folge dieser Veröffentlichungen erhielt Anita Sarkeesian Morddrohungen, Androhungen von sexueller Gewalt, es wurde sogar ein Spiel veröffentlicht, dessen einziger Inhalt es war, die Journalistin zu verprügeln. Sie musste ihren Wohnort wechseln, unter Polizeischutz gestellt werden und ihre öffentlichen Auftritte mussten mehrfach wegen Bombendrohungen abgebrochen werden.

Ein anderes Beispiel zeigt, wie sich die radikale Rechte auch gegen eine kritische Kunstproduktion wendete. *He will not divide us,* eine Kunstinstallation des New

Yorker *Museum of the Moving Image*, an der u.a. der Schauspieler Shia LaBeouf beteiligt war, musste 2017 aufgrund von rechten Attacken und Sabotagen vorzeitig abgebrochen werden. Da sich der Konflikt um diese Kunstinstallation über einen Zeitraum von über einem Jahr zog, wird er an dieser Stelle ausführlich dargestellt:

Als Reaktion und politisches Statement auf die umstrittene Präsidentschaftswahl von Donald Trump stand die Botschaft „HE WILL NOT DIVIDE US“ in schwarzen Versalien an einer weißen Außenwand des Museums. Darüber war eine Kamera installiert, deren Aufnahmen rund um die Uhr via Livestream im Internet übertragen wurden. Intention der Installation war es, möglichst viele Menschen dazu aufzufordern, die Botschaft vor der Kamera in Form eines Mantras laut auszusprechen. Das Mantra sollte hierbei als ein Zeichen von Widerstand, Beharrlichkeit, Opposition und Optimismus fungieren. *He will not divide us* zielte dabei auf ein US-Amerika ab, das nach der Präsidentschaftswahl zwischen den Anhängern Donald Trumps und der demokratischen Opposition tief zerrissen war. Die Installation sollte während der gesamten Amtsdauer von Donald Trump im Museum ausgestellt werden.

Auf den Imageboard-Websites *4Chan* und *Reddit* wurde die Installation zunächst lediglich kommentiert. Nach und nach erschienen dann Personen vor der Kamera, die Basecaps mit dem Trump-Slogan „Make America Great Again“ trugen und im Hintergrund den Hitlergruß zeigten und Bilder von der Troll-Ikone *Pepe the Frog* hochhielten. Aufgrund zunehmend rassistischer und antisemitischer Äußerungen, in denen z.B. Neonazis ihre angeblich rassische Überlegenheit propagierten, andere Hillary Clinton mit unaussprechlichen Kraftausdrücken beschimpften und wieder andere mit Waffen posierten, musste die Installation bereits nach einer Woche abgebrochen werden (vgl. LaBeouf et al. 2017: o.S.). (*7)

Auch ein zweiter Anlauf, diesmal an der Außenwand des *El Rey Theaters* in Albuquerque, New Mexico, musste aufgrund ähnlicher Troll-Aktionen und Vorfälle nach ca. drei Wochen aufgegeben werden. Das Künstlerkollektiv um LaBeouf zog seine Lehren aus den beiden missglückten Aktionen und setzte das Projekt in einem dritten Versuch in einer etwas anderen – vermeintlich nicht so ‚störanfälligen‘ – Form fort (vgl. Thomanek 2017: o.S.). (*12) Der Fokus der Livestream-Kamera war diesmal nicht auf die an der Installation teilnehmenden Menschen, sondern auf eine mit dem Satz „HE WILL NOT DIVIDE US“ bedruckte Flagge, die an einem unbekannten Ort gen Himmel ragte, gerichtet (vgl. LaBeouf et al. 2017: o.S.). (*7) In weniger als 24 Stunden gelang es den Imageboard-Communities, den Ort ausfindig zu machen und die Flagge durch ein „Make America Great Again“-Basecap sowie durch ein T-Shirt des Internet-Memes *Pepe the Frog* zu ersetzen – hinterlassen als Siegeszeichen jener Trolle, die online zur Sabotage der Aktion aufgerufen hatten.

Später wurde die Installation in Europa gezeigt und die Flagge auf den Dächern unterschiedlicher Museen gehisst. In den einschlägigen Imageboards wurde daraufhin rege diskutiert, wie die Sicherheitssysteme der Kunsteinrichtungen am besten überwunden und die Fahne ‚erobert‘ bzw. zerstört werden könnte. Letzten Endes fielen auch die Installationen in den europäischen Standorten zahlreichen rechten Angriffen zum Opfer, woraufhin das Kunstprojekt in seiner ursprünglichen Form in das Muzeum *Sztuki*, ein Museum für moderne und zeitgenössische Kunst in der polnischen Stadt Lodz, verlegt wurde (vgl. ebd.).

Neben solchen Interventionen gegen kritische Kunst vereinnahmen auch viele rechte, rassistisch motivierte Projekte das Label ‚Kunst‘ und legen sich den Mantel der ‚Freiheit der Kunst‘ um, um sich vor Strafverfolgung zu schützen. Ein verdeckt operierendes, rechtsextremes Netzwerk, das unter anderem über einen Videokanal

zur „Rückeroberung Deutschlands“ aufruft, inszenierte in einem Video beispielsweise Soldaten mit Stahlhelm und Gewehr neben einem Volksempfänger. Anschließend wurde dies als „ironisches Kunstprojekt“ beschrieben, wobei sich die Gruppe offiziell von jeglichen Formen der Gewalt distanzierte.

Stochastischer Terrorismus

Das Phänomen der medial und digital verbreiteten Herabwürdigung bestimmter Gruppen mit dem Ziel, zu Gewalttaten gegen deren Angehörige aufzurufen, sehen Sicherheitsbehörden auch in Deutschland und Österreich mittlerweile als immer größeres Problem. Seit März 2020 wird dieses Thema im deutschen Bundestag unter dem Begriff des *Stochastischen Terrorismus* debattiert, den auch Vogelgesang in seinem Vortrag verwendete. Der Begriff stammt aus der Wahrscheinlichkeitsrechnung und benennt das zufällige, nicht vorhersehbare Eintreten eines Ereignisses. Dramatisches Abbild davon waren die Anschläge in Halle (Saale) und Hanau, bei denen die Täter insgesamt elf Personen ermordeten. Beide Anschläge waren rassistisch und antisemitisch motiviert und beide Täter haben ihre Taten im Internet angekündigt und waren in einschlägigen Chans aktiv. Der Täter in Halle baute Waffen nach Vorlagen im Internet via 3D-Druck nach, kündigte seine Tat anschließend auf einem Imageboard an und postete einen Link auf die Streaming-Plattform *Twitch*, die eigentlich zum Streamen von Videospielen dient, um dort seine Tat live zu senden. Die Kommentare des Attentäters im Livestream waren durchtränkt von Rassismus, Antisemitismus und Anti-Feminismus.

Resümee

Arne Vogelgesangs Vortrag *Let's play Infokrieg. Wie die radikale Rechte (ihre) Politik gamifiziert* führte nicht nur die zunehmende Bedeutung von (Online-)Videospielen und Gamifizierung der Gesellschaft eindrucksvoll vor Augen, sondern zeigte v.a. auch, welches bedrohliche Potenzial in Games und Gamifizierung steckt, wenn rechte Gruppierungen diese dazu nutzen, ihre Hassbotschaften und ihr rechtes Gedankengut zu verbreiten. Welche Rolle wiederum die Künste und künstlerische Verfahrensweisen einnehmen können – sowohl in rechter Internetpropaganda als auch im Zusammenhang mit Widerstand gegen diese – thematisiert Arne Vogelsang in einem Gespräch mit Katharina Anzengruber und Anita Moser (vgl. ***„Kunst mit politischem Material ist für mich nur dann interessant, wenn es neue Formen von Theatralität enthält“***).

//Zur Person

Konstantin Vollmer

Konstantin Vollmer, M.A., schloss im Herbst 2017 sein Masterstudium der Kommunikationswissenschaft an der Paris Lodron Universität Salzburg ab und arbeitete anschließend in der freien Wirtschaft in den Bereichen PR/Marketing/Sales. Seit Oktober 2019 ist er Doktorand und als wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Kommunikationstheorien und Öffentlichkeiten unter der Leitung von Univ. Prof.in Dr.in Elisabeth Klaus tätig.

//Zur Person

Felix Kramer

Mag. Dr. Felix Kramer, hat in Salzburg, Sevilla und Lima Kommunikationswissenschaft und Spanisch studiert und in der Abteilung Transkulturelle Kommunikation promoviert. Er unterrichtet seit mehreren Jahren am Fachbereich Kommunikationswissenschaft und ist aktuell als Senior Scientist in der Abteilung Kommunikationstheorien und Öffentlichkeiten unter der Leitung von Univ. Prof.in Dr.in Elisabeth Klaus tätig.

//Literaturnachweise

*1 *Baeck, Jean-Philipp/ Speit, Andreas (2020): Rechte Egoshooter. Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. Berli: Christoph Links Verlag.*

*2 *Demary, Vera (2019): Gaming erzielt Umsätze in Milliardenhöhe. In: Informationsdienst des Instituts der deutschen Wirtschaft. Online unter: https://www.iwd.de/artikel/gaming-erzielt-umsaetze-in-milliardenhoehe-440882/ (10.06.2020).*

*4 *Fehr, Jacqueline (2018): Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens. Schweizerische Eidgenossenschaft. Online unter: https://www.newsd.admin.ch/newsd/ message/attachments/51746.pdf (05.06.2020).*

*5 *Heid, Ludger (2020): Rechter Terrorismus. Sie sind nicht allein. Online unter: https://www.sueddeutsche.de/politik/rechter-terror-rechtsextremismus-1.4881852 (08.06.2020).*

*6 *Klaus, Elisabeth (2020): Begrüßung und einleitende Worte zu Beginn der Videokonferenz.*

*7 *LaBeouf, Shia/ Rönkkö, Nastja Säde/ Turner, Luke (2017): He will not divide us. Online Unter: http://www.hewillnotdivide.us (13.06.2020).*

*8 *Musyal, Sören / Steegmann Patrick (2020): Christchurch, Halle, Hanau: Vom Online-Hass zum rechten Terror. Blätter für Deutsche und Internationale Politik, April 2020.*

*9 *Ruch, Thomas (2020): Minecraft: Mojang Studios enthüllen neue Spielerzahlen. Online unter: https://www.play3.de/2020/05/18/minecraft-mojang-studios-enthuellen-neue-spielerzahlen/ (10.06.2020).*

*10 *Séville, Astrid (2019): Vom Sagbaren zum Machbaren? Rechtspopulistische Sprache und Gewalt. In: Bundeszentrale für politische Bildung. Online unter: https://www.bpb.de/apuz/301138/vom-sagbaren-zum-machbaren-rechtspopulistische-sprache-und-gewalt (11.06.2020).*

*11 *Swatman, Rachel (2016): Pokemon Go Catches Five World Records. Online unter https://www.guinnessworldrecords.com/news/2016/8/pokemon-go-catches-five-world-records-439327?fb_comment_id=1042775672485563_1042869635809500 (11.06.2020).*

*12 *Thomanek, Gregor (2017): Wie 4chan-Trolle Shia LaBeoufs Livestream zerstörten und seine Geheimlocation aufspürten. Online unter: https://www.vice.com/de/article/wnkzyb/wie-4chan-trolle-shia-labeoufs-livestream-zerstorten-und-seine-geheimlocation-aufspurten (13.06.2020).*

*13 *Wille, Robin (2020): Airbnb in der Coronakrise. Online unter: https://www.spiegel.de/wirtschaft/unternehmen/airbnb-in-coronakrise-so-leiden-die-vermieter-a-17f09956-4f14-4787-b9bf-7c1ef0b75ea8 (11.06.2020).*

*14 *Zimmerman, Erlc (2014): Manifest für ein ludisches Jahrhundert. In: Beil, Benjamin/ Freyermuth, Gundolf/ Lisa Gotto (Hg.): New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse. Bielefeld: transcript, 19-24.*

//Fussnoten

*1 *Als Open-World-Spiele werden solche bezeichnet, die den Spieler*innen nur wenige Vorgaben zum Spielablauf geben und so eine relativ autonome Spielführung ermöglichen.*