

Anti-Diversität im Gaming – ein Shortcut in rechtsextreme Gaming-Communitys?

Julia Reinhold & Mick Prinz

Abstract This article examines toxic and right-wing extremist dynamics within digital gaming communities. Gaming has developed into an important social infrastructure in which identities, political views, and cultural conflicts are negotiated. While most gamers use video games as a form of leisure and social interaction, a small but vocal minority exploits platform structures to spread discriminatory narratives and right-wing extremist ideas. The article outlines how far-right actors strategically use gaming spaces for networking, mobilization, and metapolitical influence. Particular attention is paid to anti-diversity discourses that serve as a bridge between toxic online communities and far-right milieus. Using examples from current gaming controversies and online platforms, the article illustrates how narratives about ›wokeness‹, diversity, or alleged censorship are instrumentalized to construct hostile images and normalize far-right interpretations. The article concludes with a discussion of possible countermeasures and emphasizes the importance of digital civil courage, media education, and stronger platform governance.

Keywords Far-right extremism in gaming, anti-diversity narratives, metapolitical influence, platform cultures, digital civil courage

Abstract Dieser Beitrag untersucht toxische und rechtsextreme Dynamiken innerhalb digitaler Gaming-Communities. Gaming hat sich zu einer wichtigen sozialen Infrastruktur entwickelt, in der Identitäten, politische Ansichten und kulturelle Konflikte ausgehandelt werden. Während die meisten Gamer*innen Videospiele als eine Form der Freizeitgestaltung und sozialen Interaktion nutzen, instrumentalisiert eine kleine, aber lautstarke Minderheit Plattformstrukturen, um diskriminierende Narrative und rechtsextreme Ideen zu verbreiten. Der Artikel skizziert, wie rechtsextreme Akteur*innen Gaming-

Räume strategisch für Vernetzung, Mobilisierung und metapolitische Einflussnahme nutzen. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei Anti-Diversity-Narrativen gewidmet, die als Brücke zwischen toxischen Online-Communities und rechtsextremen Milieus fungieren. Anhand von Beispielen aus aktuellen Gaming-Kontroversen und Online-Plattformen veranschaulicht der Artikel, wie Erzählungen über ›Wokeness‹, Diversität oder angebliche Zensur instrumentalisiert werden, um Feindbilder zu konstruieren und rechtsextreme Deutungen zu normalisieren. Der Artikel schließt mit einer Diskussion möglicher Gegenmaßnahmen und betont die Bedeutung von digitaler Zivilcourage, Medienkompetenz und einer stärkeren Plattform-Governance.

Schlagworte Rechtsextremismus im Gaming, Anti-Diversity-Narrative, Metapolitische Einflussnahme, Plattformkulturen, Digitale Zivilcourage

1. Tutorial – Kulturkampf im Gaming

Debatten um Videospiele lassen sich als Spiegelbild gesellschaftlicher Konflikte und damit als eine Gegenüberstellung unterschiedlicher Meinungen verstehen, die auch an vielen anderen Stellen der digitalen und analogen Welt ausgetragen werden. Diskussionen um beispielsweise die Repräsentation unterschiedlicher sexueller Identität, stereotyp-arme Darstellungen von nicht-männlichen Protagonist*innen oder Fragen der Barrierefreiheit werden in Filmen, Serien, aber auch in anderen Kulturmedien schon seit geraumer Zeit geführt. Auch im Gaming sind diese Themen längst angekommen, stoßen hier aber auf spürbar größeren Widerstand als in der restlichen Gesellschaft.

Ist das Kulturgut Games also ein toxischer Spiegel der Gesamtgesellschaft? Nein, eine solche Formulierung würde die Realität verklären und die vielen positiven und progressiven Errungenschaften der Gaming-Kultur negieren. Allerdings gibt es im Gaming eine laute, toxische Minderheit, welche strukturelle Missstände von Gaming-Plattformen, sowie Videospiel-Communitys ausnutzt und versucht, sich als größer zu inszenieren, als sie ist. So beispielsweise auch beim Action-Rollenspiel *Horizon Forbidden West* (2022), bei welchem sich zunächst ein Teil der Spieler*innen über die vermeintlich ›unattraktive‹ und zu wenig ›weibliche‹ Darstellung der Protagonistin Aloy echauffierte. Als dann 2023 mit *Burning Shores* eine Erweiterung für das Spiel erschien und eine gleichgeschlechtliche Liebesszene optional in die Handlung integrierte, illustrierten unzählige negative Kommentare und Bewertungen die Verbreitung

von Queerfeindlichkeit in reaktionären Gaming-Communitys. Während die Fachpresse das Action-Rollenspiel mit 81 von 100 Punkten bewertete¹, führte das Review Bombing² wütender Fans zu einer zeitweise unterdurchschnittlichen Wertung von 3.8 von 10 möglichen Punkten.

Dieser Trend spielt einer weiteren, noch kleineren, aber deutlich gefährlicheren Minderheit im Gaming in die Hände: rechtsextremen³ Gaming-Communitys. Rechtsextremismus im Gaming hat viele Gesichter, die im weiteren Verlauf des Beitrags skizziert werden. An dieser Stelle soll einleitend betont werden, dass auch die Debatten um vermeintlich zu ›woke‹ und ›politische‹ Videospiele strategisches Element eines extrem rechten Kulturkampfes sind. Die Akzeptanz von ›Anti-Diversitätsnarrativen‹ führt dazu, dass sich extrem rechte Videospieler*innen in In-Game-Chats und auf Gaming-Plattformen wohlfühlen und sie ihre Ideologie auch im Kulturgut Games verbreiten. Regelmäßig buhlen rechtsextreme Akteur*innen in Anti-Diversity-Debatten um Aufmerksamkeit und versuchen, eine Anschlussfähigkeit zu reaktionären Gaming-Communitys herzustellen. So auch beispielsweise im Diskurs um das Spiel *Kingdome Come Deliverence II* (2025), als einer der Köpfe der rechtsextremen *Identitären Bewegung*, Martin Sellner, versuchte, in einem Post auf der Plattform X seine rassistisch motivierte Argumentation durch den Aspekt vermeintlicher historischer Genauigkeit zu legitimieren und damit die breite Masse an Spieler*innen abzuholen. Gegenstand der Kritik war die Darstellung eines gebildeten Adligen aus Mali. Der Rechtsextremist⁴ beklagt die Kultur und Darstellungsweise einer nicht-weißen Figur im Rollenspiel und teilte die Mär vom angeblich weißen Mittelalter.

In diesem Beitrag wird zunächst genauer auf den Begriff der toxischen Gaming-Communitys und den Grund für ihr Agieren in Videospiel-Welten eingegangen. Anschließend liefert der Artikel einen Überblick über Rechtsextremismus im Gaming und geht dabei vor allem auf drei zentrale Motive

-
- 1 Durchschnittswert unterschiedlicher Fachrezensionen auf der Plattform Metacritic.
 - 2 Review Bombing meint die gezielte Platzierung von Wertungen von zahlreichen Nutzer*innen. In der Regel sind diese orchestrierten Bewertungen entweder unverhältnismäßig positiv oder negativ.
 - 3 Rechtsextremismus ist im Kern eine Einstellung, die die Gleichwertigkeit aller Menschen ablehnt und auf Ungleichwertigkeitsvorstellungen zielt. Teile eines rechtsextremen Weltbilds sind u.a. Rassismus, Antisemitismus, eine Ablehnung liberaler Demokratien, sowie Autoritarismus und Chauvinismus (Belltower News 2012).
 - 4 Der Verfassungsschutz stuft Martin Sellner als Führungskader der rechtsextremistischen *Identitären Bewegung* ein (Bundesamt für Verfassungsschutz 2024).

ein, wie und warum die extreme Rechte Videospiele nutzt. Zum Abschluss liefert der Beitrag mögliche Handlungsempfehlungen für den Umgang mit aktuellen Herausforderungen.

2. Toxische Gaming-Communitys – eine Bestandsaufnahme

Mehr als die Hälfte der Deutschen spielt Computer- oder Videospiele, viele davon online (Bitkom 2025). Für viele Menschen ist Gaming dabei in erster Linie ein Hobby und schafft einen sozialen Raum, in dem sie Freund*innen treffen, miteinander spielen und sich über ihre Interessen austauschen. Diese Alltäglichkeit macht Gaming zu einem Ort, an dem nicht nur Unterhaltung geboten wird, sondern auch Beziehungen entstehen und Zugehörigkeit ausgehandelt wird. Digitale Medien zählen für vornehmlich junge Menschen zu den wichtigsten Quellen zur politischen Meinungsbildung (Feierabend et al. 2025: 50ff.). Damit sind auch die unterschiedlichen Gaming-Räume Orte der politischen Sozialisation.

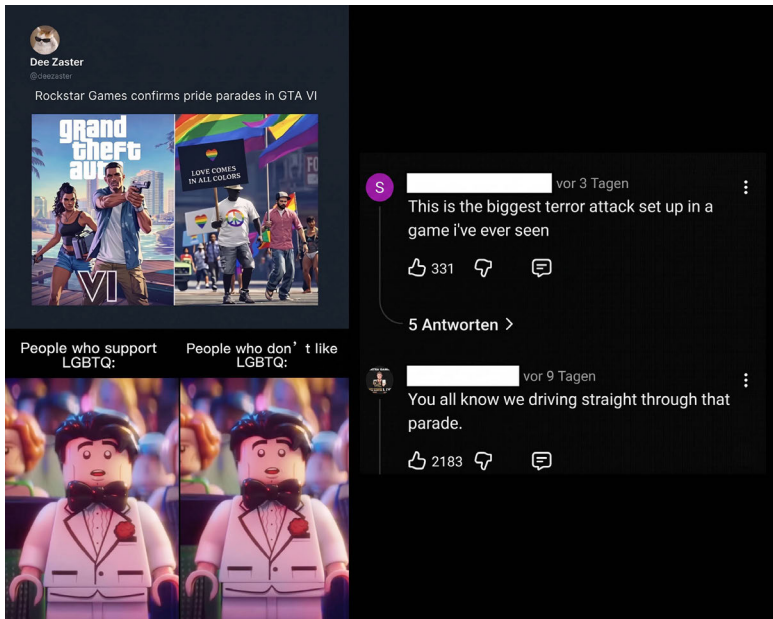
Eine einheitliche ›Gamer-Szene‹ gibt es so nicht, auch wenn das von fachferneren Politiker*innen so oder in ähnlichen Formen wiederholt postuliert wird. So auch beispielsweise vom ehemaligen Innenminister Horst Seehofer nach dem antisemitischen Anschlag von Halle (Spiegel, 2019). Eine Studie der Bertelsmann Stiftung (Rother et al. 2025) hat sich mit der Beschaffenheit und den demokratischen Potenzialen von Gaming-Communitys beschäftigt und verifiziert, dass hier unterschiedlichste Akteursgruppen aufeinandertreffen. Die Erhebung analysiert Einstellungspotenziale von Videospieler*innen aus Deutschland. Hier spielen zwei Drittel der Menschen ab 16 Jahren digitale Spiele. In der Altersgruppe von 16 bis 34 Jahren sind es sogar 86 %. Ein Ergebnis der Studie: Jene, die besonders viel spielen und sich selbst als ›Gamer‹ bezeichnen, nehmen häufiger an demokratischen Prozessen teil. So meldet diese Gruppe der ›Gaming-Enthusiast*innen‹ im Vergleich zur Gesamtbevölkerung eher einen Kommentar bei der Polizei oder bei Sicherheitsbehörden und bezieht häufiger Stellung zu politischen Sachverhalten auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen (ebd.). Die Bertelsmann Stiftung widerlegt damit zum einen die Mär vom vermeintlich ›unpolitischen Gamer‹, unterstreicht im weiteren Studienverlauf aber auch, dass demokratische- und antidemokratische Einstellungspotenziale innerhalb der unterschiedlichen Communitys stark variieren.

In Gaming-Welten werden also viele Einstellungspotenziale widergespiegelt, die sich auch abseits vom Bildschirm in der Gesellschaft identifizieren lassen. Es darf daher nicht überraschen, dass auch hier verschiedene Formen von Diskriminierung und abwertendem Verhalten präsent sind. Je nach Plattform, Community oder Spiel werden Spieler*innen früher oder später mit toxischem Verhalten konfrontiert oder selbst in Berührung kommen. Aber was meint das überhaupt?

Communities, in denen Beleidigungen, Mobbing, unsportliches Verhalten wie ›Griefing‹ (die Sabotage des Spielerlebnisses für Mitspieler*innen) und ›Intentional Feeding‹ (absichtliches Verlieren, um das eigene Team am Sieg zu hindern), sowie diskriminierende und abwertende Sprache zum alltäglichen Ton gehören, werden im Folgenden als ›toxische Communities‹ bezeichnet. Toxisch heißt giftig und beschreibt belästigendes Verhalten, das andere angreift oder auf verschiedene Weise einschränkt, also die Kommunikation in einer Gemeinschaft metaphorisch ›vergiftet‹. Der größte Teil der Gamer*innen hat dabei schon Hass in Videospielräumen erlebt – ob innerhalb der Spielechats, auf Plattformen oder durch private Nachrichten. Eine Studie der *Anti-Defamation League* (ADL) zeigt, dass 76 % der Ü18-Spieler*innen schon Hassrede im Gaming wahrgenommen haben (ADL 2024). Auch 15 % der erwachsenen Spieler*innen sind schon auf eindeutig rechtsextreme Agitationen in Gaming-Communities gestoßen. Die Studie zeigt, dass es besonders häufig weiblich gelesene Spielende, nicht-weiße Spieler*innen und jüdische Spieler*innen, sowie Mitglieder der LGBTQIA+-Community sind, die Hass erfahren. Diesen Spieler*innen wird häufig mit u.a. queerfeindlichen, rassistischen oder anderen menschenfeindlichen Aktionen begegnet, wenn sie sich in Lobbys, Voice-Chats oder im Profiltext als Teil einer von Diskriminierung betroffenen Gruppe zu erkennen geben (ebd.). Das zeigt beispielsweise auch die jüngste Debatte um die Abbildung von Pride-Paraden im angekündigten neuen Ableger der GTA-Reihe. Laut unbestätigten Gerüchten (Stand Januar 2026) beinhaltet die Spielwelt von GTA 6 dynamische Pride Paraden als Teil der Spielwelt von Vice City. In Kommentaren unter Memes auf Reddit, Instagram und YouTube sammeln sich dabei pseudohumoristische Kommentare, während an anderer Stelle der Anti-Diversitäts-Backlash deutlich wird und sich Spieler*innen negativ gegenüber der Einbindung von LGBTQIA+ äußern. So wird beispielsweise unter einem YouTube Short mit Memes über GTA 6 (siehe Abb. 1) kommentiert, »This is the biggest terror attack set up in a game I've ever seen« oder noch konkreter »You all know we driving straight through that parade« und letzterer Kommentar, erhält tausende Likes. Dabei muss

unterstrichen werden, dass nur ein Teil der Spieler*innen hinter den eigenen toxischen Aussagen stehen. Bei vielen steht die Provokation und das Ausreizen von Grenzen im Vordergrund, was umgangssprachlich auch als ›edgy‹ (s. dazu auch Niegl in diesem Band) Verhalten benannt wird.

Abb. 1: Screenshots eines Memes über GTA 6 in einem YouTube Short. Der dazugehörige Kommentarbereich voller ›edgy‹ und toxischer Kommentare, erstellt am 14.01.26.



Trotzdem: Dieses toxische Verhalten und die dazugehörigen Communities exkludieren vor allem marginalisierte Gruppen aus verschiedenen Interaktionsfeldern der Gaming-Kultur und schränken ihr Verhalten und Auftreten ein. Regelmäßig wird versucht, demokratische und progressive Stimmen zum Schweigen zu bringen. Diese Strategie nennt sich ›Silencing‹ und ist zudem beliebte Praxis der sogenannten ›Neuen Rechten‹, um Menschen aus sozialen Netzwerken zu verdrängen (BMI 2024: 10f.). Dieses toxische Verhalten im Gaming umfasst also Beleidigungen, Hassrede, sexuelle Belästigung, diskriminierende Profile/Nicknames, Doxxing (Veröffentlichung personenbezogener Daten) und die gezielte Verbreitung von Desinformation.

3. Rechtsextremismus im Gaming – Ein Überblick

Um den Einfluss rechtsextremer Akteur*innen im Gaming zu verstehen, muss Gaming selbst als das betrachtet werden, was es in der Praxis ist: eine große soziale Infrastruktur. Wer spielt, bewegt sich heute fast automatisch durch ein Ökosystem aus Plattformen, die unterschiedliche Funktionen erfüllen und jeweils eigenen Kommunikationslogiken folgen (Röther et al. 2024). Spiele werden über Distributionsplattformen wie Steam gekauft und bewertet, Kommunikation läuft während des Spielens über Dienste wie Discord und auf Twitch, YouTube oder Reddit werden Inhalte weiterverbreitet, kommentiert und memefiziert. Gaming ist nicht nur Unterhaltung, sondern ein dauerhafter sozialer Bezugsrahmen mit einer eigenen Kommunikationskultur.

Vor diesem Hintergrund wird verständlich, warum Gaming als Bühne für die extreme Rechte so attraktiv ist. Die Einstiegshürden sind niedrig, die Reichweite hoch, und Beteiligung ist in vielen Formaten Teil des Systems. Zusammenhalt entsteht dabei seltener durch politische Nähe als durch geteilte Erfahrungen: Gemeinsam spielen, Missionen verfolgen, Siege feiern oder Niederlagen beklagen. Daraus entwickelt sich schnell eine gemeinsame Sprache aus Memes, Insider-Witzen und Codes. Für viele schafft das ein Gefühl der Identität und kann als sicherer Raum dienen.

Problematisch wird es, wenn genau diese Nähe und gemeinsame Sprache bewusst genutzt werden, um Einfluss auszuüben: wenn Debatten gekapert, Grenzen des Sagbaren verschoben und Feindbilder gezielt stabilisiert werden. Dadurch können sowohl langjährige Mitglieder der Community als auch Personen, die neu in diese sozialen Räume stoßen und Anschluss suchen, langsam an bestimmte Deutungen herangeführt werden. Rechtsextreme Akteur*innen nutzen dabei typischerweise drei Strategien, die ineinandergreifen: Vernetzung, Mobilisierung und metapolitische Einflussnahme. Diese werden im weiteren Verlauf analysiert.

3.1 Vernetzung

Gaming-bezogene Räume sind für rechtsextreme Akteur*innen ein attraktives Umfeld, nicht nur, weil sie einen niederschweligen Zugang zu einem breiten Publikum ermöglichen, sondern auch, weil ihr Engagement dort mit vergleichsweise geringen Risiken verbunden ist. Aufgrund uneinheitlicher Moderation und der weit verbreiteten Charakterisierung von Gaming-Communi-

tys als ›unpolitisch‹ werden die von ihnen produzierten Inhalte in vielen Fällen nicht als extremistisch erkannt, geahndet oder entfernt.

Zugleich bringen die Plattformen die notwendige Infrastruktur für Netzwerkarbeit und Beziehungsaufbau bereits mit. Community-Funktionen wie Gruppen, Profile, Freundeslisten und Chats erleichtern es, Kontakte zu knüpfen, Ideen auszutauschen und auf der Grundlage eines gemeinsamen Hobbys langfristige Verbindungen zu etablieren. Diese Vernetzung findet zu Beginn selten unter einem politischen Label statt. Stattdessen adaptieren rechtsextreme Akteur*innen die kulturellen Codes der Szene, um sich als authentischer Teil der Community zu inszenieren. Im Vordergrund stehen weniger die Argumente, sondern Anerkennung und Zugehörigkeit.

In der Praxis nutzen rechtsextreme Akteur*innen häufig sichtbare Erkennungszeichen, um sich untereinander zu identifizieren. Auf Plattformen wie Steam gibt es tausende Profile, Gruppen und Kommentare mit rechtsextremen Symbolen, Zahlencodes oder Anspielungen, die auf eine ideologische Zugehörigkeit hindeuten, ohne dass man offen politisch Stellung beziehen müsste. Dazu gehören Gruppen, die den Nationalsozialismus verherrlichen oder sich explizit auf rechtsterroristische Bewegungen beziehen. Diese Signale erleichtern es, Gleichgesinnte zu erkennen, Kontakte herzustellen und sich in der Szene zu orientieren. Ähnliche Dynamiken lassen sich auch in Spielwelten beobachten, insbesondere dort, wo Nutzer*innen eigene Inhalte erstellen können. Sandbox-Plattformen wie *Roblox* bieten umfangreiche Tools, mit denen die Spieler*innen eigene Spieleumgebungen, Rollen und Szenarien gestalten können. In einigen Fällen wird dieser Gestaltungsspielraum genutzt, um rechtsextreme Symbole und Feindbilder in spielerische Kontexte einzubetten, etwa wenn Rollenspiele entstehen, in denen Spieler*innen als SA- oder Wehrmachtsoffiziere auftreten oder rechtsextreme Gesten und Emotes verwenden. Relevant ist dies auch vor dem Hintergrund der Nutzer*innenstruktur: *Roblox* wird vor allem von sehr jungen Spieler*innen genutzt und ist laut JIM-Studie 2025 eines der beliebtesten digitalen Spiele bei Kindern und Jugendlichen zwischen 12 und 15 Jahren. Das bedeutet, dass rechtsextreme Referenzen ein Publikum erreichen, das nicht in der Lage ist, solche Inhalte angemessen zu kontextualisieren und dazu verleitet wird, sie als spielerische Elemente zu normalisieren.

Viele große Gaming-Plattformen dienen damit als Einstiegspunkte in den Rechtsextremismus. Öffentliche oder halböffentliche Bereiche sind Kontaktzonen, in denen rechtsextreme Akteur*innen Präsenz zeigen und Verbindungen anbahnen. Die anschließende Konsolidierung verlagert sich

häufig auf kleinere private Server oder (semi)geschlossene Kanäle (Heider 2025: 179f.). In solchen besser kontrollierbaren Umgebungen kann sich das soziale Klima schnell verändern: Loyalität, Hierarchie und sozialer Druck steigen innerhalb dieser ausgewählten Gruppe, während Widerspruch riskanter wird. Dabei handelt es sich um einen zentralen Mechanismus extremistischer Rekrutierung. Viele Neumitglieder treten nicht aus ideologischer Überzeugung ein, sondern weil sie Zugehörigkeit, Orientierung oder Anschluss an eine vermeintlich exklusive Gemeinschaft suchen (Ebner 2020: 82f.). Geschlossene Online-Räume erleichtern es extremistischen Akteur*innen, neue Mitglieder emotional zu binden, klare Verhaltensnormen zu etablieren und Lock-In-Effekte zu erzeugen, die einen späteren Ausstieg erschweren (ebd.).

Diese Vernetzungsprozesse können reale Konsequenzen haben, wie Fälle zeigen, in denen digitale Kontakte in Gewalt eskaliert sind. Beim rechtsterroristischen Anschlag am Münchner Olympia-Einkaufszentrum 2016 war der Täter in einer migrationsfeindlichen Gruppe auf Steam aktiv, wo er sich unter anderem über Ideologie und Waffenbeschaffung austauschte (Bernstein 2018). Ein weiteres Mitglied desselben Netzwerks verübte später einen tödlichen Anschlag in den USA. Die Rolle der digitalen Vernetzung für analogen Rechtsterrorismus wurde von den Sicherheitsbehörden zunächst unterschätzt.

3.2 Mobilisierung

Sobald diese Vernetzung hergestellt ist, bildet sie oft die Grundlage für weitere Mobilisierung. In abgeschirmten Räumen geht es nicht mehr nur darum, Teil einer ›ausgewählten‹ Gruppe zu sein, sondern darum, gemeinsam zu handeln.

Ein bekanntes Muster ist koordinierte digitale Gewalt, die auf Einschüchterung zielt. Gruppen stimmen Angriffe auf Streams, Kommentarbereiche oder Community-Räume ab, beispielsweise in Form von sogenannten ›Hate Raids‹. Untersuchungen zu Hate Raids auf Twitch beschreiben solche Attacken als koordinierte, teils auch bot-gestützte Übergriffe in Echtzeit, die die Plattformlogik ausnutzen und besonders häufig marginalisierte Streamer*innen ins Visier nehmen (Cai et al. 2023: 2). Frauen, Mitglieder der LGBTQIA+-Community und nicht-weiße Gamer*innen sind dabei besonders betroffen (ebd.). Typisch ist die massenhafte Flutung von Chats mit beleidigenden Nachrichten, Emotes oder Gewaltandrohungen, wodurch die Moderation systematisch überlastet und Betroffene zum Abbruch der Liveübertragung gezwungen werden. Das Ziel ist maximale Störung: Räume sollen für bestimmte Personen unbenutzbar werden, bis der Rückzug zur naheliegenden

Option wird (Adams et al. 2025: 8f.). An diesem Punkt wird entschieden, wer sichtbar bleibt, wer zum Schweigen gebracht wird und folglich, welches Verhalten und welche Positionen erwünscht sind.

Mobilisierung kann auch durch Community-Events stattfinden, die auf den ersten Blick wie gewöhnliche Szenenformate erscheinen. Dazu gehören ›patriotische‹ Turniere oder ›Game Jams‹ aus rechtsextremen Kreisen, die Technologie, Vernetzung und Propaganda miteinander verbinden. Solche Veranstaltungen stärken die interne Sichtbarkeit und festigen Kontakte, ohne dass die Ideologie im Spiel selbst offensichtlich sein muss. Die politische Wirkung liegt dabei mehr im Sozialen: Es werden neue Kontakte geknüpft, Rollen verteilt und das Engagement wächst. So wird die Szene handlungsfähiger, ohne dass offene Propaganda im Vordergrund stehen muss.

In einigen Fällen orientiert sich die Mobilisierung daher gezielt an den Faktoren, die auch das Spielen motivierend machen. Gamifizierung bedeutet, dass Spielelemente außerhalb von Computerspielen zum Einsatz kommen, um Verhalten zu beeinflussen (Schlegel 2021: 2). Dazu zählen etwa Ranglisten, Abzeichen oder sichtbare Statusmarker, die Anerkennung gewähren und Handlungen mit Sinn aufladen. Ein gut dokumentiertes Beispiel ist die rechtsextreme Discord-Gruppe *Reconquista Germanica*, die ein militärisch organisiertes Rang- und Abzeichensystem einführte. So konnten Nutzer*innen durch Aktivität und Beteiligung aufsteigen und ihren Status offen sichtbar machen, wodurch Hierarchien, Loyalität und soziale Anbindung innerhalb der Gruppe verstärkt wurden (Ebner 2019: 188f.). Koordinierte Angriffe oder Kampagnen erscheinen dadurch weniger als politische Arbeit, sondern eher als gemeinsame Missionen, die Ansehen versprechen und Anpassungsdruck erzeugen.

In extremen Fällen findet diese Logik sogar Anwendung auf physische Gewalt. In 2019 benannte der rechtsextreme Attentäter von Halle (Saale) in seinen Texten »Achievements« und bezog sich auf »Highscore«-Vergleiche nach Opferzahlen (BfV 2024: 40). Solche Fälle sind die Ausnahme, machen aber sichtbar, wie Gaming-Bezüge als Deutungs- und Inszenierungsrahmen genutzt werden können.

3.3 Metapolitische Einflussnahme

Während Vernetzung und Mobilisierung auf unmittelbare Effekte abzielen, verfolgt die extreme Rechte mit der sogenannten Metapolitik ein übergeordnetes Ziel. Im Kern beschreibt der Begriff den Versuch, durch kulturelle

Einflussnahme gesellschaftliche Einstellungen und Normen schrittweise nach rechts zu verschieben und die rechtsextreme Ideologie langfristig wieder salonfähig zu machen (Salzborn 2020: 22). Mit anderen Worten: Es handelt sich um einen vopolitischen Kampf um Deutungshoheit. Durch gezielte Kulturarbeit und Raumnahme versuchen rechtsextreme Akteur*innen, das Denken der Bevölkerung fundamental zu beeinflussen. Diese Strategie ist eng mit der Neuen Rechten verbunden und folgt der Annahme, dass Politik nicht erst in Parlamenten entsteht, sondern in Kultur, Alltag und Sprache, dort wo Selbstverständlichkeiten und Normen gesetzt werden (ebd.: 23).

Gaming eignet sich dafür besonders, weil viele Auseinandersetzungen ohnehin als Identitätsfragen verhandelt werden: Wer gehört dazu? Wer stört? Wer darf Kritik üben? Rechtsextreme Akteur*innen setzen genau hier an. Sie suchen Themen, die bereits aufgeladen sind und sich gut skandalisieren lassen, zum Beispiel Moderation und ›Zensur‹, Diversität, Geschlechterrollen oder die Erzählung einer vermeintlich ›aufgezwungenen Wokeness⁵. Daraus entsteht eine wiederkehrende Rahmung: Progressive Kritik gilt als übergriffige Ideologie, rechte Deutungen dagegen als Verteidigung von Freiheit, Humor oder ›echter‹ Gaming-Kultur. Widerspruch erscheint so nicht als normaler Teil einer Debatte, sondern als Angriff auf die Community.

Zentral ist dabei die Verschiebung von Bedeutungen: Sprache und Symbole werden so eingesetzt, dass sie nicht nur Zugehörigkeit signalisieren, sondern auch Interpretationsspielraum öffnen. Rechtsextreme Akteur*innen bewegen sich dabei gezielt in einer Grauzone zwischen Humor, Provokation und Ernsthaftigkeit. Dieses Vorgehen kalkuliert mit ein, dass expliziter Rechtsextremismus viele Menschen abschreckt und schafft daher Zugangspunkte, bevor die Ideologie klar benannt wird. Ironie und vermeintliche Witze dienen dabei als Schutzmechanismus. So entstehen Codes, die auf zwei Ebenen funktionieren: Für Außenstehende wirken sie wie harmloser Netzzargon, für Eingeweihte sind sie eindeutige Signale (Schlözel 2025: 287).

5 ›Wokeness‹ wird in rechten Kontexten als abwertender Begriff für progressive Menschen verwendet. Im Begriff impliziert werden Aspekte wie ›moralische Überlegenheit‹, ›politische Korrektheit‹, ›Kulturmarxismus‹ als auch ›linksgrüne Ideologie‹. Generell soll damit das Feindbild eines totalitär agierenden, sich moralisch überlegen fühlenden progressiven Eiferers inszeniert werden, der weniger ›woke‹ Menschen durch haltlose Vorwürfe des Rassismus/Sexismus/etc. von einem öffentlichen Diskurs ausschließen will (Belltower-News 2026).

Im Gaming-Kontext können solche Codes etwa Begriffe wie ›NPC‹, ›Soyboy‹ oder ›Clown World‹ sein. Sie erscheinen zunächst wie ironische Memes oder provokanter Humor, transportieren in bestimmten Kontexten jedoch politische Bedeutungen. Mit ›NPC‹ werden Personen bezeichnet, denen unterstellt wird, sie würden wie nicht spielbare Figuren (Non-Player Character) in einem Videospiel lediglich vorgefertigten progressiven Skripten folgen. ›Soyboy‹ dient der Abwertung von Männern, die als zu feminin oder politisch progressiv gelten. Der Ausdruck ›Clown World‹ bezeichnet in rechten On-line-Kreisen eine vermeintlich absurde oder degenerierte gesellschaftliche Ordnung und wird häufig verwendet, um Vielfalt, Gleichberechtigung oder progressive Politik als Zeichen des kulturellen Verfalls zu markieren.

Diese strategische Ambiguität ermöglicht es, sich bei Kritik auf ›ein Missverständnis‹ oder Ironie zu berufen und damit der Verantwortung zu entziehen. Extremistische Inhalte bleiben so präsent, ohne eindeutig benannt oder seitens der Community sanktioniert zu werden.

Was im Kontext der Vernetzung als Erkennungsmerkmal dient, entfaltet auf metapolitischer Ebene einen Gewöhnungseffekt. Durch die wiederholte Verwendung solcher Codes, verschiebt sich nach und nach der Deutungsrahmen innerhalb der Community. Memes und spöttische oder ironische Anspielungen werden dabei zu Trägern politischer Deutungen von Geschlecht, Zugehörigkeit und sozialer Ordnung. Einzelne rechtsextreme Bezüge erscheinen online oft als bloße Provokationen, in der Masse tragen sie jedoch dazu bei, bestimmte Weltanschauungen zu normalisieren und sie als Teil des alltäglichen Kommunikationsstils im Gaming zu verankern. Die Wirkung entsteht hier nicht durch Einzelfälle, sondern durch Dauerpräsenz.

Zwar spielen auch eigene rechtsextreme Kulturproduktionen eine Rolle, sind in der Regel jedoch kein Massenphänomen. Dennoch reicht ihre Existenz bis in die 1980er Jahre zurück. Eines der frühen Beispiele ist ein Vernichtungslager-Simulationsspiel, das primär in rechtsextremen Kreisen zirkulierte und die Ermordung von Migrant*innen und anderen Feindbildern der extremen Rechten zum Spielziel hatte. Neuere Produktionen arbeiten demgegenüber häufig mit verschwörungsideologischen und pseudo-humoristischen Elementen. In einem Actionspiel aus dem Jahr 2024 etwa werden rechtsextreme Narrative spielbar gemacht, indem Spielende gegen angebliche Impf-Zom-

bies, ›Gay Frogs‹ oder wohnungslose Menschen kämpfen, während politische Gegner*innen als Teil eines vermeintlichen ›Deep State‹⁶ porträtiert werden.

Verbreiteter als eigene Propaganda-Produkte sind Modifikationen für populäre Mainstream-Spiele. Mods ermöglichen es, bestehende Spielwelten ideologisch umzudeuten, ohne neue Titel etablieren zu müssen. Gerade in historischen Strategiespielen oder Open-World-RPGs finden sich zahlreiche Erweiterungen, die den Nationalsozialismus relativieren, die Waffen-SS als spielbare Fraktion einführen oder Adolf Hitler als Spielfigur integrieren (s. dazu auch Niegl in diesem Band). In anderen Fällen werden progressive Inhalte gezielt entfernt oder ersetzt, beispielsweise durch das Umschreiben queerer NPCs, das Löschen von Verweisen auf ›Black Lives Matter‹ aus Spielwelten oder die Hypersexualisierung bzw. vollständige Entblößung weiblicher Charaktere. Diese Eingriffe scheinen zwar klein, verändern aber die Bedeutung bestehender Spiele und machen rechtsextreme Interpretationen anschlussfähig für ein breiteres Publikum.

Solche Dynamiken sind nicht neu, sondern haben sich in wiederkehrenden Konflikten innerhalb der Gaming-Kultur erprobt und verfestigt. Immer wieder entzündeten sich Auseinandersetzungen dort, wo Fragen von Repräsentation, Geschlecht und gesellschaftlichem Wandel in den Fokus rücken. Deshalb lohnt es sich, einzelne Fälle genauer zu betrachten, um die Mechanismen nachzuvollziehen.

Dabei bleibt wichtig, dass Rechtsextremismus nicht stellvertretend für eine heterogene Gaming-Kultur und vielfältige Communitys herangezogen werden darf. Aufgrund der dargestellten systemischen Bedingungen innerhalb des Gaming-Ökosystems versuchen rechtsextreme Kräfte jedoch, auch im Kontext von Videospielen Menschenfeindlichkeit zu normalisieren.

4. Anti-Diversity als Bindeglied

Toxische Gaming-Communitys greifen häufig auf das Narrativ vom ›unpolitischen‹ Gaming zurück (Dietrich 2022). Dabei handelt es sich jedoch um ei-

6 Die Idee eines ›Deep State‹ ist Teil einer verschwörungsideologischen Erzählung, die auch in rechtsextremen Milieus verbreitet ist. Dahinter steht die Vorstellung einer geheimen, nicht gewählten Elite, die im Hintergrund die staatlichen Institutionen kontrolliere, während die gewählte Regierung lediglich als Fassade diene (s. Mattsson, Johansson 2022).

ne selektive Regel: Krieg, Gewalt, Männlichkeit oder auch heterosexuelle Liebesgeschichten gelten als reine Unterhaltung. Ein queerer Charakter oder eine Frau*, die nicht dem eigenen Ideal entspricht, wird dagegen schnell zur ›Agenda‹. Politik stört also immer dann im Gaming, wenn sie als progressiv, feministisch oder queer lesbar ist.

Diese Argumentation ist nicht neu. Schon die 2013 beginnende Dynamik um ›Gamergate‹ griff auf ähnliche Argumente und Strategien zurück. Die Gamergate-Kontroverse lässt sich dabei als eine der ersten koordinierten antifeministischen Hetzkampagnen bezeichnen. Was mit den Anschuldigungen eines gekränkten Ex-Partners gegenüber der*dem nicht binären Videospielentwickler*in Zöe Quinn begann, entwickelte sich zu einer strukturierten und anhaltenden Belästigungs- und Diffamierungskampagne gegenüber nicht-männlichen Spielenden. Unter dem Hashtag Gamergate versammelten sich hundertfach misogyne und antifeministische Kommentare. Vor allem die amerikanische ›Alt Right‹ und die rechtspopulistische Medienseite *Breitbart* nutzten Gamergate als Testballon, um die Macht von aggressiven Online-Communitys einzuschätzen und gleichzeitig Sexismus und Queerfeindlichkeit zu verbreiten (Ballweber 2024). Gamergate entwickelte sich rasant zur Hashtag-Kampagne für jene, die progressive Entwicklungen der Gaming-Kultur ablehnten. Vor über zehn Jahren schon versuchte sich also die ›Alt Right‹ an einer gezielten Instrumentalisierung wütender Gamer*innen, um rechtsextreme Narrative schrittweise zu normalisieren (Dietrich 2022). In zahlreichen Videos und Kommentare postulierten Anhänger*innen den vermeintlichen Untergang der Gaming-Industrie aufgrund einer destruktiven ›political correctness‹. Die gegenwärtige Debatte um ›Wokeness‹ und Gaming greift damit auf zahlreiche Argumente und Mechanismen zurück, die also schon vor Jahren mit der aufkommenden Gamergate-Kampagne erprobt und in ähnlichen Worten formuliert wurden.

So auch beim Spiel *Starfield* (2023): Hier genügte die Implementierung einer optionalen Pronomen-Auswahl im Charakter-Editor, um in Teilen der toxischen Gaming-Szene Diskussionen über Indoktrination und eine ›woke Agenda‹ auszulösen (Steam Reviews zu *Starfield* 2023).⁷ Schnell wurden auch Mods veröffentlicht, die diese Option entfernen sollten. Eine ähnliche Debatte entstand um *Kingdom Come: Deliverance II* (2025) rund um eine optionale

7 Zum *Starfield* Release im September 2023 waren die Steam Reviews voll von Anti-Diversity-Bewertungen. Viele dieser Bewertungen wurden Stand 2026 gelöscht.

gleichgeschlechtliche Romanze. In reaktionären Kreisen artete die Diskussion schnell in homophobe Beleidigungen und empörte Kommentare aus, oft begleitet von Behauptungen, dass solche Inhalte »aufgezwungen« würden (Dreßler 2025).

In den meisten Fällen reichen schon kleine Details aus, um diese Reaktionen auszulösen: eine nicht-binäre Option im Editor, eine Hauptfigur, die nicht weiß ist, eine queere Liebesbeziehung, ein paar Zeilen Dialog, die sich mit Diskriminierung beschäftigen. Einzelne Designentscheidungen werden dann zu einem kulturellen Signal, die in dem typischen Eskalationsmuster gipfeln: Memes, Kommentarfluten auf Reddit und YouTube, Aufrufe zum Boykott von Studios und sogar gezielte Angriffe auf Entwickler*innen, Journalist*innen oder Wissenschaftler*innen.

Dieses Muster wird häufig als sachliche Qualitätskritik inszeniert. So erscheint Anti-Diversity auf den ersten Blick wie ein Streit über Geschmack, obwohl gezielt versucht wird, die Diskussion zu rationalisieren. Oft geht es um angeblichen Realismus, historische Genauigkeit, »gutes Writing« oder die Frage, ob eine Figur zum Gesamtbild passt. Ein markantes Beispiel dafür lieferte die Debatte um den Weltkriegs-Shooter *Battlefield V* (2018): Die Darstellung kämpfender Frauen wurde von Teilen der Community mit Verweis auf historische Genauigkeit vehement abgelehnt. Der Anspruch, ein vermeintlich realistisches Bild des zweiten Weltkriegs zu zeichnen, wurde so zum zentralen Argument gegen mehr Diversität. Diese Form der Argumentation ermöglicht Abwertung, ohne offen menschenfeindlich zu wirken und wird damit anschlussfähig für die breitere Community. Tatsächlich handelt es sich jedoch um einen kulturellen Konflikt, in dem Zugehörigkeit, Macht und Deutungshoheit verhandelt werden.

Dieser Konflikt steht nicht isoliert im Gaming, sondern lässt sich einer breiteren Anti-Gender-Bewegung zuordnen, die weltweit gegen Gleichstellung, sexuelle Selbstbestimmung und queere Sichtbarkeit mobilisiert. Anti-Genderismus funktioniert dabei als Scharnier zwischen konservativen Milieus und rechtsextremen Akteur*innen (Lang 2015: 174). Er ist so attraktiv, weil er seine antidemokratischen Ziele geschickt hinter dem Bekenntnis zur Bewahrung traditioneller Werte wie vermeintlich natürlichen Geschlechterrollen oder der traditionellen Familie verbirgt. Diese bürgerlich-christlich anmutenden Schutzversprechen sind jedoch direkt mit rechtsextremen Narrativen vom moralischen Verfall und dem Zusammenbruch stabiler Identitäten verwoben (Claus, Virchow 2017: 314). Darüber hinaus sind antifeministische und anti-LGBTQIA+-Einstellungen tief verwurzelte Ressentiments, die nach wie

vor gesellschaftlich akzeptiert sind, da sie als weit weniger menschenfeindlich wahrgenommen werden als beispielsweise Rassismus oder Antisemitismus (Kaiser 2020: 203).

Wie das in der Praxis aussieht, zeigt die Diffamierungskampagne gegen Sweet Baby Inc. (SBI). Das Unternehmen berät Studios unter anderem in Bezug auf Storytelling und Charakterdarstellung. In toxischen Anti-Diversity-Umfeldern wurde diese Tätigkeit in ein Verschwörungsnarrativ überführt, wonach SBI als verdeckter Akteur Spiele »zwangspolisieren« würde (zu Verschwörungsnarrativen siehe Römer, Stumpf 2022; s. zur Kampagne gegen SBI auch Farokhmanesh 2024). Im Februar 2024 formierte sich, unter anderem über Reddit und Discord, eine breit angelegte Mobilisierung mit Boykott-Aufrufen und öffentlichem Druck auf Kooperationspartner*innen. Dabei ging es weniger um die tatsächliche Arbeit der Beratungsfirma, deren Einfluss auf die Gestaltung von Videospielen mit nur 16 Mitarbeitenden überschaubar ist. Stattdessen wurde das Unternehmen als Symbol für eine vermeintlich allgegenwärtige politische Korrektheit gesehen, welche die Gaming-Kultur fest im Griff habe. Verstärkt wurde diese Dynamik durch einen einflussreichen Steam-Kurator, der Spiele nicht anhand von Gameplay, Technologie oder Story bewertet, sondern sie mit kurzen Warnhinweisen versieht, sobald Diversität, LGBTQIA+-Darstellungen oder vermeintliche DEI-Elemente auftauchen (siehe dazu auch Liemann in diesem Band). Statt anzuerkennen, dass Spiele unterschiedliche Zielgruppen adressieren, wird Deutungshoheit über Gaming-Kultur beansprucht. Kauf- und Bewertungs-Entscheidungen werden dadurch in den Kulturkampf eingebettet: Abweichungen vom eigenen Erwartungshorizont gelten als Ausdruck einer gegen die eigene Gruppe gerichteten Agenda.

Im Gaming richtet sich Anti-Diversity insbesondere gegen Frauen, queere und nicht-weiße Menschen. Das passt zur Logik des Anti-Genderismus, der Gleichstellung als Statusverlust deutet. In dieser Erzählung wird Gleichberechtigung zu einem Nullsummenspiel: Die Sichtbarkeit und die Teilhabe anderer gelten als etwas, was Männern zwangsläufig weggenommen würde (Kaiser 2020: 110f.). Dahinter steht ein patriarchales Anspruchsdenken, das Repräsentation nicht als legitime Vielfalt liest, sondern als feindselige »Agenda« umdeutet, die gegen weiße, heterosexuelle Männer gerichtet sei (Kracher 2025: 99). So überrascht es nicht, dass in den letzten Jahren immer wieder Spiele wegen Frauenfiguren angegriffen wurden, die toxische Stimmen als »nicht weiblich genug« etikettierten. Dazu zählen neben dem bekannten Beispiel von Aloy in *Horizon Forbidden West* auch Debatten um Atsu in *Ghost of Yōtei* (2025; sie-

he Abb. 2) oder die Figur Abby in *The Last of Us II* (2020). In letzterem Fall wurde sogar die Schauspielerin zum Ziel massiver Anfeindungen, darunter auch Morddrohungen (Steinlechner 2020). Das ist kein ästhetisches Urteil, sondern eine Normsetzung: So hat eine Frau auszusehen. Wer davon abweicht, wird als ›woke‹ oder ›DEI‹ etikettiert und zur Zielscheibe von Abwertung gemacht.

Abb. 2: Screenshot eines Memes auf Twitter/X zur Darstellung von Atsu in *Ghost of Yōtei* (2025), erstellt am 29. Januar 2026.



Ein Kommentar aus einer Reddit-Diskussion über *Ghost of Yōtei* illustriert diese Logik sehr anschaulich. Dort wird die weibliche Hauptfigur als ›hässlich beziehungsweise durchschnittlich aussehend‹ kritisiert. Zugleich wird behauptet, dies geschehe bewusst, um den sogenannten ›male gaze‹ zu verwei-

gern. Das Spiel richte sich damit gegen das heterosexuelle männliche Publikum und stelle eine Form von ›Misandrie‹ dar. Darüber hinaus wird die Figur als Beleg dafür interpretiert, dass ›Wokeness‹ und Feminismus gezielt in das Spiel implementiert worden seien (Reddit-Kommentar 2025)⁸. Der Standard bleibt der heterosexuelle männliche Blick: Wird diesem nicht entsprochen, gilt dies bereits als politisches Statement gegen Männer. Im Mittelpunkt steht dabei keine ästhetische Entscheidung, sondern die Verteidigung eines impliziten Anspruchs auf die sexualisierte Darstellung weiblicher Körper.

Anti-Diversity reicht damit weit über die Szene hinaus und funktioniert als ein strategisches Anschlussfeld. Gerade weil es den Anschein einer Diskussion über Geschmack oder ›Qualität‹ erweckt, wird Abwertung schnell massentauglich: Menschen können sich daran beteiligen, ohne sich selbst als politisch positioniert zu sehen. Diese Dynamik schafft ein Umfeld, in dem rechtspopulistische und rechtsextreme Akteur*innen andocken, Konflikte zuspitzen und Mobilisierung organisieren können. Damit wird Anti-Diversity zu einem verbindenden Element zwischen toxischen und rechtsextremen Communitys. Es schafft gemeinsame Feindbilder, stabilisiert ein ›Wir gegen die anderen‹ und forciert die Normalisierung extrem rechter Narrative in gemäßigeren reaktionären und toxischen Bereichen der Gaming-Kultur.

5. Fazit und ein Plädoyer für digitale Zivilcourage im Gaming

Nachdem dieser Artikel einen umfassenden Überblick über die toxischen und rechtsextremen Agitationen im Gaming gegeben hat, werden nun abschließend Handlungsempfehlungen formuliert, die Spieler*innen, Pädagog*innen, aber auch Politik, Behörden und Plattformen adressieren. Für alle Akteursgruppen gilt der zentrale Grundsatz, dass Gaming und die Videospiele-Kultur nicht verallgemeinernd stigmatisiert werden sollen. Das, was dieser Artikel offeriert hat, ist nur ein Teil der Gaming-Welt. Ein Teil über den gesprochen werden muss und dessen Probleme nicht ignoriert oder bagatellisiert gehören. Aber eben auch ein Teil der nicht stellvertretend für eine breite, heterogene und an vielen Stellen diversifizierte Kultur formuliert werden darf. Was sollte jetzt aber passieren?

8 Kommentar unter einer Reddit-Diskussion zum Spiel *Ghost of Yōtei*, Screenshot dokumentiert am 04.12.25, eigene Übersetzung.

Vor allem für Pädagog*innen sollte zentraler Ansatz sein, mit Spieler*innen in den Austausch zu gehen und über Erlebnisse in Gaming-Welten, aber auch über Erfahrungen mit den toxischen Abgründen eben dieser zu sprechen. Dies passiert zu selten und ein differenzierter Austausch über Gaming wird durch Killerspiel-Narrative oder fehlendes Verständnis von Pädagog*innen erschwert. Neben dem Erfahrungsaustausch können Games auch stärker in Vermittlung von Werten und Bildung genutzt werden. Das Modellprojekt ›Games macht Schule‹ der Stiftung digitale Spielekultur hat verdeutlicht, dass der Einsatz von Videospielen in unterschiedlichsten Lehreinheiten einen positiven Effekt auf Motivation und Wissensvermittlung hat. So berichten 71 % der befragten Lehrer*innen das besonders bei passiveren Schüler*innen der Einsatz von Games in der Bildung Motivation steigerte und den Zugang zu Unterrichtsthemen erleichterte (Stiftung digitale Spielekultur 2026). Neben dem Einsatz mit zahlreichen Serious Games gelingt dies auch mit Unterhaltungsgames, wenn beispielsweise über die Darstellung der Hauptfiguren oder die Repräsentation unterschiedlicher Identitäten im Charaktereditor diskutiert wird.

Auch die Spieler*innen selbst können aktiv gegen rechtsextreme Instrumentalisierungsversuche im Gaming vorgehen. Zentral ist an dieser Stelle, dass nicht einfach weggeschaut wird, wenn Menschenfeindlichkeit im Gaming formuliert wird. So können Meldestrukturen auf den jeweiligen Plattformen oder externe Anlaufstellen wie die ›Meldestelle REspect!‹ (vgl. respect im netz e.V.) genutzt werden. Das ist relevant, um Plattformen, aber auch Sicherheitsbehörden auf das Problem hinzuweisen und mögliche Kapazitäten auszubauen. Außerdem können Spieler*innen Gegenrede leisten und z. B. rassistischen, antisemitischen oder queerfeindlichen Äußerungen widersprechen. Die Idee ist dabei weniger, die Person zu überzeugen, die Hassrede geäußert hat, sondern zu unterstreichen, dass gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit nicht widerstandslos stehen gelassen wird. Dies ist vor allem auch für Betroffene wichtig, die zusätzlich mit solidarischen Kommentaren unterstützt werden können.

Vor allem Content-Schaffende mit Reichweite sollten dabei stärker ihre Reichweitenverantwortung nutzen. Das bedeutet nicht, dass sie immer über politische Sachverhalte diskutieren müssen, schließlich kann Gaming auch ein Ort des berechtigten Eskapismus sein. Allerdings helfen klare Baselines und Grundsätze, wie beispielsweise eine Nulltoleranz bei rechtsextremen Beleidigungen im eigenen Chat oder auch die Formulierung eigener Guidelines wie ›Sexismus, Transfeindlichkeit und andere Menschenverachtung hat keinen Platz im Twitch Chat und wird nicht geduldet‹. Eine Haltung fungiert

damit auch ohne auf komplexe Debatten und Konflikte im Detail eingehen zu müssen.

Zusätzlich müssen Videospielplattformen stärker die eigenen Richtlinien durchsetzen und proaktiver hasserfüllten Content moderieren. Plattformen wie Roblox oder Discord haben in den letzten Jahren ihre Bemühungen etwas verstärkt, auch wenn sich hier nach wie vor mit wenigen Klicks toxische Inhalte finden lassen. Auf anderen Plattformen wie Steam oder Twitch wird diese Problemlage noch deutlicher. Es wird Zeit, dass Plattformen hier stärker mit nationalem und europäischem Recht konfrontiert werden und eigene Guidelines effektiv umsetzen. So wird beispielsweise das europäische Gesetz gegen Hass im Internet, der *Digital Services Act (DSA)* im Gaming nur punktuell umgesetzt. Während die Plattform Twitch ihre Meldeverfahren zumindest formell angepasst hat und Meldungen nach dem DSA möglich sind, greift die Gesetzgebung auf anderen Plattformen wie Steam (noch) nicht (Twitch 2026).

Dieser Beitrag hat gezeigt, dass toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys auf zu Teilen ähnliche Narrative und Abwertungsgrundlagen zurückgreifen. Die extreme Rechte versucht dabei gezielt Debatten zu bespielen und eine breite Masse an Gamer*innen für die eigene Ideologie zu erreichen. Obwohl Rechtsextremismus im Gaming eine Minderheit ist, unterstreichen Beispiele wie das Attentat am Münchener Olympia Einkaufszentrum und Gamergate, aber auch Diskurse um ›Diversität im Gaming‹ das Gefahrenpotenzial, welches auch vor Videospiel-Welten keinen Halt macht. Es bedarf mehr digitaler Zivilcourage und einem entschiedenen Auftreten unterschiedlichster Akteursgruppen, um die Diversität und Pluralität im Gaming zu erhalten. Das sollten auch jene Spieler*innen verinnerlichen, die auch nicht alle progressiven Errungenschaften im Gaming teilen. Ansonsten wird die laute Minderheit zu einer noch lauterer Mehrheit und die vielfältige Gaming-Kultur zu einem braunen Pixelbrei.

Literaturverzeichnis

- Adams, Philippa R.; Sommers, Maria; Scholl, Ben; Lusoli, Alberto; Chun, Wendy Hui Kyong (2025): The revenge of ›tribal‹ toxic masculinity: hate raids on Twitch. In: *Journal of Visual Culture*. 24, 1. URL: <https://doi.org/10.1177/14704129251327916>.
- Anti-Defamation League (2024): Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023. In: ADL. URL: <https://www.adl.org/resources/>

- report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023 [Zugriff 27.01.26].
- Ballweber, Jana (2024): Zehn Jahre »Gamergate« – Eine Blaupause für rechten Kulturkampf. In: Evangelische Zeitung. URL: <https://evangelische-zeitung.de/zehn-jahre-gamergate-eine-blaupause-fuer-rechten-kulturkampf/> [Zugriff 09.03.26].
- Belltower-News (2026): Lexikon: Woke/Wokies/Wokeness (Code). In: Belltower-News. URL: <https://www.belltower.news/lexikon/woke-wokies-wokeness-code> [Zugriff 29.01.26].
- Belltower-News (2012): Rechtsextremismus – Welche Komponenten gehören zur rechtsextremen Ideologie? In: Belltower-News. URL: <https://www.belltower.news/welche-komponenten-gehoren-zur-rechtsextremen-ideologie-34536/> [Zugriff 09.03.26].
- Bernstein, Martin (2018): Das Netzwerk der Todesschützen. In: Süddeutsche Zeitung [online]. URL: <https://www.sueddeutsche.de/muenchen/oez-attentaeter-amoklaeufer-kontakt-1.3979444> [Zugriff 27.01.26].
- Bitkom e. V. (2025): Frauen zocken täglich knapp 20 Minuten mehr als Männer. In: Bitkom. URL: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Deutschland-2025> [Zugriff 27.01.26].
- Bundesamt für Verfassungsschutz (BfV) (2024): Rechtsextremismus im Internet: Gefahren digitaler Agitation und Radikalisierung. In: BfV. URL: https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/rechtsextremismus/2024-09-rechtsextremismus-im-internet.pdf?__blob=publicationFile&v=2 [Zugriff 20.01.26].
- Bundesministerium des Inneren für Heimat (2024): Gemeinsam für Demokratie und gegen Extremismus – Strategie der Bundesregierung für eine starke, wehrhafte Demokratie und eine offene und vielfältige Gesellschaft. In: BMI. URL: https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/publikationen/themen/ministerium/BMI24021.pdf?__blob=publicationFile&v=8 [Zugriff 09.03.26].
- Cai, Jie; Chowdhury, Sagnik; Zhou, Hongyang; Wohn, Donghee Yvette (2023): Hate raids on Twitch: Understanding real-time human-bot coordinated attacks in live streaming Communitys. In: Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 7, 2. S. 1–28. URL: <https://doi.org/10.1145/3610191>.
- Claus, Robert; Virchow, Fabian (2017): The Far Right's Ideological Constructions of »Deviant« Male Sexualities. In: Gender and Far Right Politics in Europe. Hg. v. Michaela Köttig, Renate Bitzan u. Andrea Pető. London: Pal-

- grave Macmillan. S. 305–319. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-319-43533-6_20.
- Dietrich, Martin (2022): Die Erben von GamerGate – Gaming-Youtuber beeinflussen den Diskurs über Videospiele. In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.). URL: <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504985/die-erben-von-gamergate-gaming-youtuber-beeinflussen-den-diskurs-ueber-videospiele/> [Zugriff 29.01.26].
- Dreßler, Antonia (2025): Zwischen Gamergate und Woke: Der interessante Fall von Kingdom Come: Deliverance. In: PC Games. URL: <https://www.pcgames.de/Kingdom-Come-Deliverance-2-Spiel-74644/Kolumnen/Zwischen-Gamergate-und-Woke-Der-interessante-Fall-von-Kingdom-Come-Deliverance-1464690/3/> [Zugriff 09.03.26].
- Ebner, Julia (2019): Radikalisierungsmaschinen: Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren. Berlin: Suhrkamp Nova.
- Farokhmanesh, Megan (2024): The Small Company at the Center of Gamergate 2.0. In: WIRED. URL: <https://www.wired.com/story/sweet-baby-video-games-harassment-gamergate/> [Zugriff 29.01.26].
- Fieierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Gerigk, Yvonne; Glöckler, Stephan (2025): JIM-Studie 2025: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. In: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). URL: https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf [Zugriff 29.01.26].
- Heider, Matthias (2025). Rechtsextreme Aktivitäten auf Gaming(-nahen)-Plattformen. In: Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Hg. v. Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel u. Felix Zimmermann. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 175–183.
- Kaiser, Susanne (2020): Politische Männlichkeit. Wie Incels, Fundamentalisten und Autoritäre für das Patriarchat mobilmachen. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kracher, Veronika (2025): Misogynie & Antifeminismus. In: Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Hg. v. Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel u. Felix Zimmermann. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 97–107.
- Lang, Juliane (2015): Familie und Vaterland in der Krise. Der extrem rechte Diskurs um Gender. In: Anti-Genderismus: Sexualität und Geschlecht als Schauplätze aktueller politischer Auseinandersetzungen. Hg. v. Sabine Hark u. Paula-Irene Villa. Bielefeld: transcript. S. 167–181.
- Mattsson, Christer; Johansson, Thomas (2022): The Neo-Nazi Doxa, the Deep State, and COVID-19: Neo-Nazis' Ambivalent Relations to Big Pharma and

- the Anti-Vaccine Movement. In: *Social Identities*. 28, 6. S. 714–727. URL: <https://doi.org/10.1080/13504630.2022.2138310>.
- Reddit (2025): If Atsu in Ghost of Yotei actually looked like this... In: Reddit. URL: https://www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/1o99dh7/if_atstu_in_ghost_of_yotei_actually_looked_like/ [Zugriff: 13.05.26].
- respect im netz e.V. (o.J.): Respect im Netz (Website). URL: <https://respectimnetz.de/> [Zugriff 29.01.26].
- Rother, Joachim; Gerke, Jessica; Brandenburg, Aurelia; Wimmer, Jeffrey (2025): Spielräume für Demokratie. Potenziale und Spannungsfelder im Gaming. In: Bertelsmann Stiftung (Hg.). URL: <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/themen/aktuelle-meldungen/2025/august/das-demokratische-potenzial-von-gaming-communitys-besser-nutzen> [Zugriff 29.01.26].
- Römer, David; Stumpf, Sören (2022): Verschwörungstheorien – und wie sie sprachlich glaubhaft gemacht werden. In: *Verschwörungstheorien. Eine Publikation von Gegen Vergessen – Für Demokratie e.V.* Hg. v. Klaus Müller u. Christopher Kirchberg. Berlin : Gegen Vergessen – Für Demokratie e.V. S. 60–89.
- Röther, Valentina; Reszke, Paul; Böhm, Felix (2024): #Klima – Mediale Logiken eines Diskurses. In: *Aptum Zeitschrift für Sprachkritik und Sprachkultur*. 20, 3. S. 241–257. URL: https://doi.org/10.46771/9783967694512_1.
- Salzborn, Samuel (2020): Die »Neue Rechte« im bundesdeutschen Rechtsextremismus. In: *Die Neue Rechte. Hintergründe und Hauptelemente neurechten Denkens*. Hg. v. Daniel Engel, Adriana Lanza u. David Meier-Arendt. Darmstadt: TU Prints. S. 21–30.
- Schlegel, Linda (2021): *The Role of Gamification in Radicalization Processes* (Working Paper 1/2021). Berlin: modus|zad.
- Schölzel, Stephan (2025): Jugendarbeit. In: *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus*. Hg. v. Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel u. Felix Zimmermann. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 283–290.
- Spiegel (2019): Seehofer will Gamerszene stärker beobachten – und erntet Hohn. In: *Spiegel Netzwelt*. URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/horst-seehofer-shitsstorm-fuer-bemerkung-zur-gamerszene-a-1291347.html> [Zugriff 30.03.26].
- Steinlechner, Peter (2020): Entwickler von The Last of Us 2 bekommen Morddrohungen. In: *Golem.de*. URL: <https://www.golem.de/news/naghty-dog-entwickler-von-the-last-of-us-2-bekommen-morddrohungen-2007-149470.html> [Zugriff 27.01.26].

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH (2016): Initiative: Games machen Schule. In: Stiftung für Digitale Spielekultur. URL: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/games-schule-unterricht/> [Zugriff 29.01.26].

Twitch (2026): Informationen zum Gesetz über digitale Dienste. In: Twitch. URL: <https://safety.twitch.tv/s/article/Digital-Services-Act-Information?language=de> [Zugriff 09.03.26].

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshots eines Memes über GTA 6 (angekündigt für 2026) in einem YouTube Short. Der dazugehörige Kommentarbereich voller ›edgy‹ und toxischer Kommentare, erstellt am 14.01.26.

Abbildung 2: Screenshot eines Memes auf Twitter/X zur Darstellung von Atsu in Ghost of Yōtei (2025). URL: <https://x.com/mrphillipchan/status/1976006553049366943>, erstellt am 29.01.26.