

Analyse von Extremismus in Online-Spieleplattformen

Ansätze und Herausforderungen.

Von Michael S. Daubs und Jeffrey Wimmer

Abstract Online-Spieleplattformen spielen weltweit eine zentrale Rolle bei rassistisch motivierten Massenschießereien. Um dieses Phänomen kritisch zu reflektieren, skizziert der Beitrag aus theoretischer Perspektive die alltagkulturelle Wirkmächtigkeit von Computerspielen und die verschiedenen Dimensionen und Elemente von Computerspielkulturen. Zwei Faktoren, die die Radikalisierung von Spieler:innen begünstigen, werden mittels eines Forschungs-überblicks herausgearbeitet: die Instrumentalisierung von sozialen und emotionalen Beziehungen in Spieler:innen-Communities durch Extremist:innen sowie die kommunikativen Affordanzen der Spiele-Plattformen. Weiterführende Forschung muss die Vielfalt und Diversität von Computerspielen und deren komplexe Nutzungsformen berücksichtigen.

*Dr. Michael S. Daubs
ist Mitdirektor am
Kötaha – dem Internet, Social Media and
Politics Research Lab
der Victoria University
of Wellington in Neu-
seeland und Wissen-
schaftlicher Mitar-
beiter am He Whenua
Taurikura – dem
Centre of Excellence
for Countering Violent
Extremism.*

*Dr. Jeffrey Wimmer
ist Professor für
Kommunikations-
wissenschaft mit
Schwerpunkt
Medienrealität an der
Universität Augsburg.*

Nach dem Terrorangriff auf zwei Moscheen in Christchurch, Neuseeland, am 15. März 2019, bei dem 51 Menschen ermordet wurden, richteten Forscher:innen und Regierungen weltweit ihr Augenmerk auf rechtsextreme Webinhalte im Internet als eine Hauptursache der Radikalisierung. Internetseiten wie beispielsweise 8chan sowie soziale Netzwerke, darunter Facebook, Twitter und YouTube, erregten die meiste Aufmerksamkeit. Dieser Terrorangriff führte im Mai 2019 zum „Christchurch Call“ (2019), einer internationalen Vereinbarung zwischen mehreren Regierungen und Technologiekonzernen, um terroristische und gewalttätige Webinhalte zu beseitigen. Heute sind über 140 Länder und 14 Technologiekonzern, einschließlich Amazon, Google, Meta, YouTube, Twitter und Microsoft, Unterzeichner dieser Verein-

barung. Seit dieser Deklaration bemerken Journalisten:innen und Forscher:innen verstärkt, dass Online-Spieleplattformen und damit verbundene Plattformen, darunter Steam, DLive, Stadia, Twitch und Discord, auch rechtsextreme Inhalte beherbergen. Einige dieser Spieleplattformen spielten eine zentrale Rolle bei Massenschießereien, nicht nur in Neuseeland, sondern auch in den USA und Deutschland (vgl. Chayka 2022). Diese Spieleplattformen bieten laut Clark (2022) „the structures and the infrastructure for extremists to organize, mobilize and spread their hateful and extreme ideologies“.

Um vor diesem Hintergrund das Phänomen von Extremismus auf Online-Spieleplattformen kritisch zu reflektieren, gliedert sich der Beitrag in mehrere Abschnitte: Zuerst wird auf die alltagskulturelle Wirkmächtigkeit von Computerspielen eingegangen. Dieses Verständnis legt die Basis für eine theoriegeleitete Systematisierung der verschiedenen Dimensionen und Elemente von Computerspielkulturen (Abschnitt 2). Darauf aufbauend werden ausgewählte empirische Studien und ihre Befunde zu den Wirkmechanismen von Rechtsextremismus in Online-Spielwelten vorgestellt (Abschnitt 3) und anschließend wird auf die Affordanzen der Plattformen eingegangen (Abschnitt 4). Der Beitrag endet mit weiterführenden Forschungsfragen (Abschnitt 5).

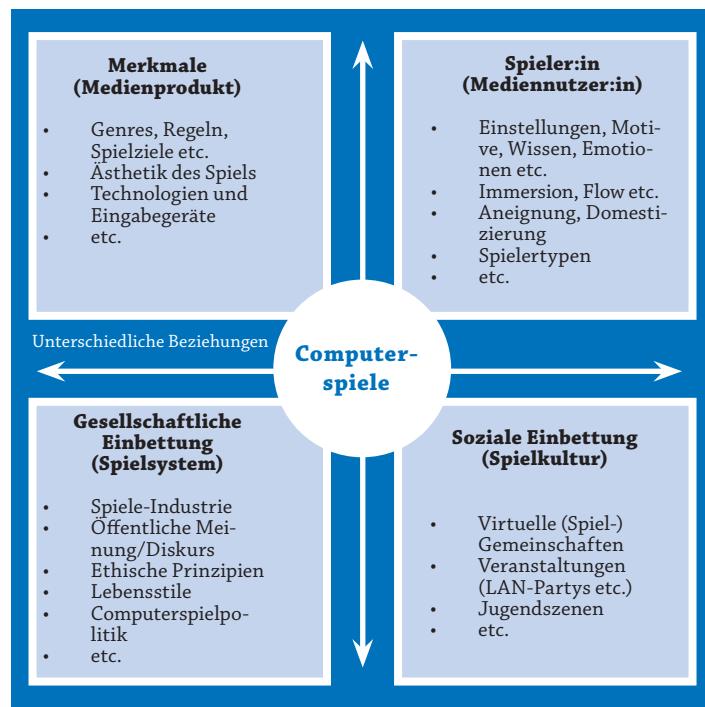
Der Akt des Spiels erscheint als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur. Spielen besitzt die Macht, kulturelle Prozesse anzustoßen.

Globale und transnationale Spielkulturen in Post-Corona Zeiten

Die Klassiker der Spieltheorie veranschaulichen, dass das Phänomen „Spiel“ seit jeher als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung zu verstehen ist. Aus dieser Perspektive erscheint der Akt des Spiels als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur. Spielen besitzt die Macht, kulturelle Prozesse anzustoßen bzw. darauf einzuwirken. Auch die digitalen Formen von Spiel in Gestalt der Computerspiele besitzen heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auch auf soziale, gesellschaftliche und politische Zusammenhänge (vgl. grundlegend Krotz² 2009).

Heuristisch lassen sich die skizzierten Charakteristika und Kontexte der Computerspielnutzung zu vier verschiedenen Komplexitätsebenen zusammenfassen, welche auf einem Kontinuum zwischen Spiel und Gesellschaft, zwischen einer

*Abbildung 1:
Empirische
Dimensionen von
Computerspiel-
kulturen.*



Mikro- und Makroebene verortet werden können (vgl. Abb. 1): beginnend bei den Merkmalen eines Computerspiels als Medienprodukt über dessen Nutzer:innen und deren Einbettung in spezifische Spielkulturen bis hin zur gesellschaftlichen Einbettung des Phänomens. Das prozesshafte Zusammenwirken dieser Ebenen konstituiert sowohl die gesellschaftliche Bedeutung als auch den individuellen Umgang mit Computerspielen. Das Modell soll nicht eine bestimmte Hierarchie der verschiedenen Ebenen implizieren, dafür sind die Zusammenhänge zu komplex.

Computerspielwelten stellen für ihre Nutzer:innen Lebenswelten für Selbstkonstruktion, Identitätserprobung und Gemeinschaftserfahrung dar. Sie sind als eine Art soziales Labor jenseits körperlicher Widerstände und realweltlicher Hindernisse zu verstehen. Diese kommunikativen Konstruktionsprozesse sind trotz ihres medialen Charakters unter bestimmten Voraussetzungen und in spezifischen Kontexten nicht weniger physisch wie psychisch wirksam und damit auch in realweltlicher Hinsicht identitäts- und gemeinschaftskonstituierend. So gesehen kann das virtuelle Eintauchen in Computerspielwelten – jenseits der Zerstreuung und bloßen Unterhaltung – nicht nur einen Akt der individuellen Empfindung, sondern auch wie

nachfolgend geschildert einen zutiefst gesellschaftspolitischen Akt darstellen. Im Gegensatz zu anderen Medienformen sind Spiele eine Mischung aus Kommunikation und Unterhaltung mit einzigartigen gesellschaftlichen Einflüssen und einem erheblichen Einfluss auf die Bildung individueller Identitäten (vgl. Hand/Moore 2006). Das ist im Kontext von extremistischen Inhalten eine Gefahr, da sich für die Spieler:innen Unterscheidungsproblematiken zwischen Sein und Schein bzw. Realität und Fiktion ergeben. Diese werden noch verschärft, da die Zahl der Online-Spiele zunimmt und nationale Grenzen immer weniger relevant werden (vgl. Elmezeny/Wimmer 2018). Die Erfahrung des individuellen Spielens in einem lokalen, alltäglichen Kontext ist somit strukturell mit einem transnationalen und stark kommerzialisierten Spielsystem verbunden. Die wachsende internationale Bedeutung von Spielen kann u.a. auf die Prozesse der Globalisierung und Digitalisierung zurückgeführt werden, da die Menschen nicht mehr nur mit ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld, sondern ständig miteinander kommunizieren und weltweit spielen.

Forschungsstand: Theorien und Methoden

Dass es rechtsextreme Diskurse auf Gaming-Plattformen gibt, ist keine offene Frage. Im Jahr 2022 berichteten 20 Prozent der erwachsenen Online-Gamer, dass sie rechtsextreme Ideologien in Online-Spielen erlebten. Ebenso gaben 15 Prozent der Jugendlichen (im Alter von 10 bis 17 Jahren) an, solche Erfahrungen gemacht zu haben (vgl. Center for Technology & Society 2022). Die Berichtsreihe „Gaming and Extremism“ der internationalen Non-Profit-Organisation Institute for Strategic Dialogue beleuchtet die Rolle von Online-Spielen in der Strategie der Rechtsextremist:innen. Vier Spieleplattformen wurden von den Forscher:innen untersucht: Steam, Discord, DLive und Twitch. Sie entdeckten, dass alle diese Spieleplattformen rechtsextreme Inhalte, Gemeinschaften und/oder Influencer:innen besitzen, die vergleichsweise offen auftreten und leicht zu finden sind (vgl. Davey 2021, S. 6). Insbesondere Steam verfügt über ein dichtes Netzwerk von rechtsextremen Communities. Einige dieser Communities reichen bis ins Jahr 2016 zurück, was zeigt, wie tief Rechtsextremist:innen verwurzelt sind (vgl. Vaux et al. 2021, S. 4). Das ist eine der Voraussetzungen für tiefergehenden Gedankenaustausch und Solidaritätsprozesse innerhalb der Szene. Die Untersuchung entdeckte

Insbesondere Steam verfügt über ein dichtes Netzwerk von rechtsextremen Communities. Einige dieser Communities reichen bis ins Jahr 2016 zurück.

auch zwei Steam-Gruppen mit Verbindungen zu Terrororganisationen: die „Nordic Resistance Movement“, die 2016 und 2017 in Göteborg zwei Bombenanschläge ausführte, und die „Misanthropic Division“, eine russische Gruppe, die in der Ukraine, in Deutschland, und Großbritannien aktiv ist (vgl. ebd., S. 5).

Bisherige Studien versuchten nicht nur, das Ausmaß des Problems zu erfassen, sondern auch zu verstehen, wie Online-Communities Extremismus unterstützen (vgl. Benigni et al.

2017) oder Wege zur Radikalisierung bieten (vgl. Neo 2019). Einige Forscher:innen führten ethnographische Untersuchungen durch, darunter Interviews mit Gamer:innen, die extremistische Ideologien annahmen, und stellten fest, dass ein Bedürfnis nach Zu-

gehörigkeit einige Spieler:innen empfänglicher für extremistische Diskurse macht. Laut Beauchamp (2018e) ist ein Zugehörigkeitsgefühl besonders verlockend für diejenigen, die sich unzufrieden und entfremdet fühlen, insbesondere „disaffected young men [...] who feel displaced by a world where white male privilege is under attack“.

Extremist:innen versuchen, ein solches Gefühl anzubieten, um ihre Ideologien und Überzeugungen zu verbreiten. Versuche, Computerspieler:innen anzuwerben oder zu indoktrinieren, nutzen Verbindungen zwischen Online- und Offline-Erfahrungen aus. Valentini et al. (2020, S. 2) nennen diese Verbindungen „Onlife“, was sie als einen hybriden Raum beschreiben, der Elemente aus der Online- und Offline-Sphäre nahtlos integriert. Sie betonen, „[R]adicalization is better conceived as a process that unfolds online, and offline, simultaneously in a hybrid onlife space“ (ebd.). Koehler et al. (2022) skizzieren, dass Erfahrungen wie Mobbing oder Familienkonflikte die Online-Handlungen von Menschen prägen und sie empfänglicher für Ratschläge machen können, die sich wieder auf Offline-Handlungen auswirken.

Ein Bericht des amerikanischen Senders NPR beschreibt, wie Extremist:innen auf Discord die Interessen eines Fünfzehnjährigen erlernten und sie nutzten, um eine Freundschaft zu schließen. Sie sprachen auch mit ihm über Probleme, die er in der Schule hatte, und insinuierten, dass seine afroamerikanischen Mitschüler:innen dafür verantwortlich seien. Christian Picciolini, selbst ein ehemaliger Skinhead, beschreibt diese Vorgehensweise als einen Versuch, die Stimmung zu testen (vgl. Kamenz 2018). Er führt weiter aus: „Once they sense that they've got their hooks in them they ramp it up, and then they start sen-

Versuche, Computerspieler:innen anzuwerben oder zu indoktrinieren, nutzen Verbindungen zwischen Online- und Offline-Erfahrungen aus.

ding propaganda, links to other sites, or they start talking about these old kind of racist anti-Semitic tropes” (Kamenetz 2018). Wie dieses Beispiel verdeutlicht, basiert ideologische Indoktrination auf Discord und anderen Spieleplattformen oft auf sozialen und emotionalen Beziehungen, die durch Videospiele entstehen. Koehler et al. (2022) kommen zu der Schlussfolgerung:

„Sharing an interest in video games can be an effective source for building trust, social rapport, and respect, providing the social-emotional glue that binds potential recruits to extremist actors in the absence of other direct personal connections (e.g. going to extremist concerts or rallies together).“

Jugendliche Gamer:innen, die sich ausgegrenzt fühlen, beschreiben diese Beziehungen, die Rechtsextremist:innen mit ihnen aufbauen, als „Freundschaften“ (vgl. ebd.). Für diejenigen, die sich ausgegrenzt fühlen, ist dieses Zugehörigkeitsgefühl anziehend und es macht sie anfällig für Beeinflussung. Koehler et al. (2022) stellen fest, dass diese „freundschaftlichen“ Beziehungen zu einem Abhängigkeitsgefühl von Rechtsextremistengruppen führen. Dadurch wird es unwahrscheinlicher, dass die Jugendlichen andere Gruppen suchen, die ihnen positive Unterstützung, Zustimmung und sozialen Status bieten könnten.

Affordanzen von Spiele-Plattformen

Der Psychologe James Gibson (1977, 1979) entwickelte das Konzept der Affordanzen, um zu verstehen, wie Tiere (und Menschen) Objekte in der Welt wahrnehmen. So bieten Objekte (Materialität generell) spezifische Handlungsmöglichkeiten, die von Akteur:innen in einem spezifischen sozialen Kontext erkannt und realisiert werden. Gibson verdeutlicht Affordanz exemplarisch an einem Stuhl, dem die Handlungsoption des „Darauf-Sitzen“ inhärent ist (vgl. weiterführend aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive Knorr 2022). In jüngerer Zeit hat Ian Hutchby (2001a, S. 30) dargelegt, wie „communicative Affordances“ Möglichkeiten für Handlungen darstellen, die sich aus den Affordanzen gegebener technologischer Formen ergeben. Diese Handlungen werden nicht nur allein durch die Konstruktion oder das Design der Technologien gebildet, sondern sind auch kontext- oder benutzerabhängig und sozial erlernt. Als solches umgeht das Konzept der Affordanzen sowohl Vorstellungen eines technologischen Determinismus als auch ausschließlich sozialkonstruktivistische Auffassungen von

Technologien (vgl. Hutchby 2001b, S. 448). Die Sprache der Affordanzen, wie Bucher und Helmond (2018, S. 242) darstellen, „locates affordances as part of communicative actions and can best be studied in and through the kinds of practices that technology allows for or constrains“.

Die kommunikativen Affordanzen von Online-Plattformen unterstützen die Internationalisierung des modernen Rechtsextremismus. Diese Affordanzen, die durch digitale Medien geboten werden, stellen eine signifikante Verschiebung der Möglichkeiten dar, mit denen Rechtsextremist:innen kommunizieren und

Informations- und Kommunikationstechnologien bieten mehr und größere Möglichkeiten für internationale Kontakte.

sich organisieren können, zusammen mit der Leichtigkeit und Geschwindigkeit, mit der sie dies tun können. Die informellen Netzwerke, die wir heute sehen, haben sich seit mehr als einem Jahrzehnt entwickelt. Jessie

Daniels hat detailliert dargelegt, wie weiße

Rassist:innen in den USA in der ersten Dekade des 21. Jahrhunderts Websites wie Stormfront und soziale Medien wie Facebook nutzten, um eine globale Online-Gemeinschaft über nationale Grenzen hinweg zu entwickeln (vgl. Daniels 2009, S. 4). Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) bieten mehr und größere Möglichkeiten für internationale Kontakte (vgl. ebd., S. 76 f.). Wie Daniels (ebd., S. 39) argumentiert, ermöglicht das Internet Extremist:innen, nationale Grenzen auf Wegen zu überschreiten, die in keiner vorherigen Ära so möglich gewesen waren.

Die Funktionalitäten von Technologien und Plattformen selbst stellen erhebliche Herausforderungen dar. Angehörige der politischen extremen Rechten waren frühzeitig Adoptierende von IKT, nicht zuletzt deshalb, weil sie großes Potenzial in der Nutzung vernetzter Kommunikationstechnologien sahen, um soziale, physische und rechtliche Beschränkungen in Bezug auf die Verbreitung von Rassismus und Antisemitismus zu umgehen (vgl. Donovan et al. 2019, S. 49). Automatische Erkennungsalgorithmen, die zur Identifizierung und Entfernung anstößiger Inhalte verwendet werden, können leicht überlistet werden, indem der Inhalt geringfügig verändert wird, beispielsweise durch Änderung des Zooms, der Geschwindigkeit oder des Seitenverhältnisses vor der erneuten Veröffentlichung.

Auch wenn diese Kopien möglicherweise später erkannt werden, bietet jede Verzögerung die Gelegenheit für andere, den Inhalt zu kopieren und erneut zu verbreiten. Byron C. Clark, ein Forscher und Aktivist aus Neuseeland, berichtet, dass ein Mitglied der extremen Rechten aus Neuseeland einen „Leitfaden“

auf Facebook geteilt habe, der andere in diesen Methoden unterweise, um zu vermeiden, dass ihre Inhalte entfernt würden (vgl. Clark 2019). Der Erfolg dieser Methoden bedeutet, dass Plattformen verstärkt auf die Meldung von Inhalten durch Nutzer:innen und menschliche Content-Moderator:innen angewiesen sind, um Inhalte zu identifizieren und zu entfernen. Die Forschung von Sarah T. Roberts (2019) verdeutlicht, dass diese Methoden ihre eigenen Probleme haben, darunter eine Abhängigkeit von schlecht bezahlten Vertragsarbeitenden, die oft in anderen Ländern mit unterschiedlichen Werten und kulturellen Normen tätig sind und häufig erheblichen Belastungen ausgesetzt sind, wenn sie verstörende Inhalte überprüfen.

Die Leichtigkeit und Geschwindigkeit, mit der digitale Inhalte repliziert werden können, ist eine weitere Herausforderung, wie sie Stunden nach dem terroristischen Angriff am 15. März beobachtet wurde, als allein auf Facebook über 1,5 Millionen Kopien des Videos geteilt wurden. Die meisten wurden entfernt, aber einige Kopien blieben selbst sechs Monate nach dem Angriff bestehen (vgl. Solon 2019). Clark beschrieb Versuche, Inhalte zu blockieren, als ein „Hau-den-Maulwurf“-Spiel, aufgrund der einfachen Replizierbarkeit, die IKT bieten. Er bemerkte auch, dass Personen, die Gruppen in sozialen Medien wie Facebook betreiben, absichtlich zwei oder drei Seiten verwalten, damit sie eine Absicherung haben. Wenn also eine entfernt wird, werden die anderen immer noch vorhanden sein. Clark (2019) führt weiter aus:

Die Leichtigkeit und Geschwindigkeit, mit der digitale Inhalte repliziert werden können, ist eine weitere Herausforderung.

„And, you know, it's not uncommon to see now, like on YouTube in particular, people say, 'Oh, I'm likely to get banned any time now. Follow me on BitChute.' Or even on Facebook they'll be, like, 'Oh, this page will likely get taken down. Follow me on this Telegram channel.' Or, 'My Twitter's going to get taken down. Follow me on Gab.' So, these mainstream social media platforms sort of funnel people to the platforms where there's more extremist content and blocking the most extreme - the platforms that allow the most extremist content – isn't going to end, sort of, the radicalisation to the far-right.“

Obwohl diese technischen Affordanzen viele Herausforderungen bieten, ist vielleicht die größte Affordanz von Spieleplattformen, dass sie ein Zugehörigkeitsgefühl vermitteln.

Fazit

Der Beitrag möchte verdeutlichen, dass es einen wachsenden Wissensbestand über die Formen von Extremismus und Computerspiele gibt, der als Grundlage für politisches Handeln dienen kann (s. tiefergehend RAN 2020). Aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive sind insbesondere die kommunikativen Affordanzen der Plattformen und die Relevanz von Gemeinschafts- und Identitätsprozessen bisher gut dokumentiert. Es stehen allerdings noch differenzierte empirische Studien aus, um die Vielfalt und Diversität des Phänomens Computerspiel und dessen Nutzungsformen in seiner Komplexität zu berücksichtigen.

Interessant erscheint es zu untersuchen, inwieweit sich radikalisierende Kommunikation in Computerspielwelten frühzeitig identifiziert werden kann.

Darüber hinaus stellt sich analytisch die Frage, welche Rolle genau das Online-Spiel für Extremismus und Radikalisierung im Vergleich und/oder Verbund mit anderen Medien, Methoden der Rekrutierung und weiteren Faktoren einnimmt. Interessant erscheint es zu untersuchen, inwieweit sich radikalisierende Kommunikation in Computerspielwelten frühzeitig identifiziert werden kann. Das erscheint nötig, um mögliche weitere Gegenmaßnahmen und Präventionsbemühungen zu entwickeln. Die Forschung fokussierte bislang stark auf die Instrumentalisierung von Computerspielwelten durch Rechtsextremismus, vor allem auch weil er vordergründig leichter zu identifizieren ist, aber natürlich liegt es auf der Hand, dass Extremismus unterschiedlicher Couleur die Faszinationskraft von Computerspielwelten ausnutzt.

Literatur

Beauchamp, Zack (2018): *Jordan Peterson, the Obscure Canadian Psychologist Turned Right-Wing Celebrity, Explained*. In: Vox vom 21.5. <https://www.vox.com/world/2018/3/26/17144166/jordan-peterson-12-rules-for-life>.

Benigni, Matthew C./Joseph, Kenneth/Carley, Kathleen M. (2017): *Online Extremism and the Communities That Sustain It: Detecting the ISIS Supporting Community on Twitter*. In: PloS One, 12. Jg., H. 12, DOI: 10.1371/journal.pone.0181405.

Bucher, Taina/Helmond, Anne (2018): *The Affordances of Social Media Platforms*. In: Burgess, Jean/Marwick, Alice/Poell, Thomas (Hg.): *The Sage Handbook of Social Media*. London, S. 233-253, DOI: 10.4135/9781473984066.

Center for Technology & Society (2022): *Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022*. <https://www.adl.org/sites/default/files/documents/2022-12/Hate-and-Harassment-in-Online-Games-120622-v2.pdf>.

Chayka, Kyle (2022): *The Online Spaces that Enable Mass Shooters*. In: *The New Yorker* vom 19.5. <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/the-online-spaces-that-enable-mass-shooters>.

Christchurch Call to Eliminate Terrorist and Violent Extremist Online Content (2019). <https://www.christchurchcall.com>.

Clark, Byron C. (2019): Interview mit Michael S. Daubs vom 9.3.

Clark, Peter Allen (2022): *Experts Warn About Rising Extremism in Gaming*. In: *Axios* vom 27.4. <https://www.axios.com/2022/04/27/video-games-extremism>.

Daniels, Jessie (2009): *Cyber Racism: White Supremacy Online and the New Attack on Civil Rights*. New York.

Davey, Jacob (2021): *Gamers Who Hate: An Introduction to ISD's Gaming and Extremism Series*. Institute for Strategic Dialogue (Institute for Strategic Dialogue). <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/09/20210910-gaming-reportintro.pdf>.

Donovan, Joan/Lewis, Becca/Friedberg, Brian (2018): *Parallel Ports: Socio-technical Change from the Alt-Right to Alt-Tech*. In: Fielitz, Maik/Thurston, Nick (Hg.): *Post-Digital Cultures of the Far Right*. Bielefeld, S. 49-65.

Elmezeny, Ahmed/Wimmer, Jeffrey (2018): *Games Without Frontiers: A Framework for Analyzing Digital Game Cultures Comparatively*. In: *Media and Communication*, 6. Jg., H. 2, S. 80-89, DOI: 10.17645/mac.v6i2.1330.

Gibson, James J. (1977): *The Theory of Affordances*. In: Shaw, Robert/Bransford, John (Hg.): *Perceiving, Acting and Knowing*. New York, S. 67-82.

Gibson, James J. (1979): *The Ecological Approach to Perception*. London.

Hand, Martin/Moore, Karena (2006): *Community, Identity and Digital Games*. In: Bryce, Jason/Rutter, Jason (Hg.): *Understanding Digital Games*. London, S. 241-266.

Hutchby, Ian (2001a): *Conversation and Technology: From the Telephone to the Internet*. Cambridge.

Hutchby, Ian (2001b): *Technologies, Texts and Affordances*. In: *Sociology*, 35. Jg., H. 2, S. 441-456.

Kamenetz, Anya (2018): *Right-Wing Hate Groups Are Recruiting Video Gamers*. In: *NPR* vom 5.11. <https://www.npr.org/2018/11/05/660642531/right-wing-hate-groups-are-recruiting-video-gamers>.

Knorr, Charlotte (2022): *Soziale Affordanzen der Thematisierung auf Medienplattformen. Vom Kennen über das Können zum Wollen bei der Setzung und Gestaltung von Themen*. Wiesbaden.

Koehler, Daniel/Jugl, Irina/Fiebig, Verena (2022): *Extreme Right Radicalisation of Children via Online Gaming Platforms*. In: *Global Network on Extremism & Technology* vom 24.10. <https://gnet-research.org/2022/10/24/extreme-right-radicalisation-of-children-via-online-gaming-platforms/>.

Krotz, Friedrich (2009): *Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten*. In: *Quandt*,

Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden, S. 25-40.

Neo, Loo Seng (2019): *An Internet-Mediated Pathway for Online Radicalisation*: RECRO. In: Information Resources Management Association (Hg.): *Violent Extremism: Breakthroughs in Research and Practice*. IGI Global, S. 62-89.

RAN (2020): *RAN C&N Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*. https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/ran-cn-extremists-use-video-gaming-strategies-and-narratives-online-meeting-15-17-september-2020_en.

Roberts, Sarah T. (2019): *Behind the Screen: Content Moderation in the Shadows of Social Media*. New Haven, CT.

Solon, Olivia (2019): *Six Months After Christchurch Shootings, Videos of Attack are Still on Facebook*. In: NBC News vom 20.9. <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/six-months-after-christchurch-shootings-videos-attack-are-still-facebook-n1056691>.

Valentini, Daniele/Lorusso, Anna Maria/Stephan, Achim (2020): *Onlife Extremism: Dynamic Integration of Digital and Physical Spaces in Radicalization*. In: *Frontiers Psychology*, Vol. 11. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.00524/full>.

Vaux, Pierre/Gallagher, Aiofe/Davey, Jacob (2021): *The Extreme Right on Steam*. Institute for Strategic Dialogue. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/02-revised-gaming-report-steam.pdf>.

Alle Internetquellen zuletzt aufgerufen am 1.7.2024.