

Gaming Propaganda

Eine qualitativ-rekonstruktive Fallstudie zu neurechten Narrativen in »Heimat Defender: Rebellion«

Benjamin Möbus

Abstract *Digital games are increasingly instrumentalized as vehicles of ideological influence – particularly by actors of the New Right. This article examines Heimat Defender: Rebellion (2020) as a metapolitical project initiated by the Identitarian Movement and investigates which New Right narratives are conveyed and how they are mediated through narrative, aesthetic, and ludic means. Drawing on a qualitative-reconstructive research design that employs a screenplay protocol analyzed through a deductive-inductive category system and Pérez Latorre's (2015) three analytical levels, the study identifies five central narratives: the »Great Replacement«, the antisemitically coded »Jewish world conspiracy«, migration and gender diversity as threats, and the »cult of guilt« as a cause of national identity loss. The analysis demonstrates that these narratives are deliberately amalgamated and coherently conveyed across characters, game world, and mechanics, thereby producing a dichotomous friend–enemy schema devoid of ambivalence, condensing disparate motifs into an affectively charged worldview. In doing so, the article addresses a research gap within (far-)right critical game studies and points to further desiderata for both research and media pedagogy.*

Keywords *digital games; New Right; Identitarian Movement; right-wing extremism; game studies*

In der kultur- und medienwissenschaftlichen Forschung besteht (mittlerweile) ein breiter Konsens darüber, dass digitale Spiele nicht lediglich als Unterhaltungsform zu begreifen sind, sondern Träger politischer Deutungsangebote darstellen; so sind diese als kulturelle Artefakte in gesellschaftliche Diskurse eingebettet, in denen politische Bedeutungen rezipiert, diskutiert und produziert werden (vgl. Pfister/Görgen 2020; Pfister 2018a, 2018b). Digitale Spiele können durch das dem Medium inhärente interaktive und immersive Potenzial gar eine spezifisch performative Aneignung politischer Positionen ermöglichen (vgl. Lippert 2024: 160; Krotz 2009; Dovey/Kennedy 2006).

Aktuelle Forschungsbeiträge aus der Radikalisierungs- und Extremismusforschung richten ihren Fokus im Spiegel dieser Erkenntnis zunehmend auf den bewussten und strategisch angelegten Transport politischer Ideologie durch digitale Spiele. Dabei wird insbesondere die gezielte Popularisierung extremistischer Weltbilder – etwa durch jihadistische Gruppierungen, verschwörungsideologische Milieus oder die extreme Rechte – als zentrales Untersuchungsfeld herausgestellt (vgl. u.a. Schlegel et al. 2025; Thompson/Lamphere-Englund 2024; Schlegel/Kowert 2024; Winkler et al. 2024; Winkler 2023; Wells et al. 2023; Brett 2021; Prinz 2021; Rauscher 2020).

Ein paradigmatisches Fallbeispiel für die gezielte und strategische Instrumentalisierung digitaler Spiele durch eine Gruppierung der Neuen Rechten stellt das 2020 veröffentlichte Spiel »Heimat Defender: Rebellion« (HDR) dar, das vom der »Identitären Bewegung« (IB) nahestehenden Entwickler *Kvltgames* veröffentlicht wurde. Das Spiel inszeniert eine dystopische Zukunftserzählung, in der reale Akteure der Neuen Rechten – darunter u.a. Martin Sellner – als spielbare Figuren gegen ein autoritär inszeniertes Regime namens »Globohomo Inc.« gewaltsam kämpfen (vgl. Möbus 2023, 2024). Die Spieler:innen übernehmen dabei die Rolle identitärer »Widerstandskämpfer«, deren Handlungen sich durch physische und symbolische Gewalt gegen ein als dekadent und entmenschlicht inszeniertes System auszeichnen (vgl. Lippert 2024; Möbus 2024).

Besondere analytische Aufmerksamkeit verdient die narrative Dimension dieses Spiels im doppelten Sinn des Narrativbegriffs: Denn während Narrative in den Game Studies primär als intradiegetische erzählerische Elemente in digitalen Spielen verstanden werden, die die Handlung inszenieren – z.B. durch Charakterentwicklungen, Zwischensequenzen, Dialoge, symbolische Objekte oder die visuelle Inszenierung der Spielwelt –, existiert parallel, aber nur zum Teil kongruent, ein politikwissenschaftliches Narrativverständnis, das Narrative als diskursive Sinnangebote begreift, die Wirklichkeit ordnen, affektive Orientierung stiften und kollektive Identität erzeugen.¹ Gerade dieses politikwissenschaftliche Verständnis liegt auch der Rechtsextremismusforschung zugrunde, die im Kontext strategischer Instrumentalisierung durch (neu-)rechte Narrative deren diskursive Funktion, ideologische Inhalte und affektive Wirkmacht analysiert (vgl. u.a. Bargetz/Eggers 2023; Schilk 2024). Digitale Spiele wie HDR zeigen exemplarisch, wie sich beide Narrativebenen überlagern können.

In der strategischen Kommunikation der IB übernehmen Narrative eine zentrale Funktion (vgl. Virchow 2024; Kutscher 2023; Hentges et al. 2014): Sie reduzieren

1 In Anlehnung an Genettes (1994) Erzähltheorie bezeichnet der Begriff *intradiegetisch* hier die narrative Ebene innerhalb der digitalen Spielwelt, also die Figuren und Handlungen, die in HDR selbst verortet sind. *Extradiegetisch* hingegen verweist auf die Ebene außerhalb der Spielwelt – die Welt der Spieler:innen.

(u.a.) komplexe gesellschaftliche Entwicklungen auf einfache Freund-Feind-Schemata und konstruieren ein bedrohtes, homogenes (nationales) Kollektiv im Kampf gegen eine feindlich codierte Elite. Gerade deshalb bedarf es ihrer kritischen Dekonstruktion; denn solche Narrative stiften nicht nur affektive Feindbilder, sondern fungieren als ideologische Scharnierstellen zur Legitimation von Ausgrenzung, Diskriminierung und Gewalt.

Bislang wurden neurechte Narrative im Kontext der IB vor allem hinsichtlich ihrer strategischen Instrumentalisierung in Musikstücken, Memes und Social Media-Postings analysiert (vgl. u.a. Hajok/Leonhardt 2020; Schmitt et al. 2020; Mašlanka 2019; Zeyer 2017). Neurechte Narrative im Medium des digitalen Spiels hingegen – insbesondere jene, die in HDR transportiert werden – wurden bislang kaum systematisch untersucht. Insofern stellen sich für die vorliegende Studie zwei zentrale Forschungsfragen: Erstens, welche neurechten Narrative in HDR transportiert werden; zweitens, wie diese Narrative nicht nur durch explizite Thematisierung, sondern durch narrative, ästhetische und spielmechanische Mittel vermittelt und im Medium des Spiels operationalisiert werden. Eine systematische Untersuchung der in HDR transportierten neurechten Narrative verspricht nicht nur (weitere) Rückschlüsse auf die Ideologie in dem Spiel, sondern verspricht ebenso weitere Einblicke in die Ziele und Prinzipien der strategischen Kommunikation der IB. Ferner ergibt sich die Relevanz des Forschungsvorhabens daraus, dass die Erkenntnisse potenziell als Grundlage für eine zu den Narrativen kongruente medienpädagogische Aufklärungsarbeit über die strategische Kommunikation dienen und so ggfs. zur Entwicklung gesellschaftlicher Gegennarrative beitragen können (siehe diesbezüglich u.a. Schlegel 2025).

Zur Beantwortung dieser Forschungsfragen wird im Rahmen der vorliegenden Fallstudie ein qualitativ-rekonstruktives Forschungsdesign genutzt, das sich an dem *Digital Game Analysis Protocol* nach Daneels et al. (2022) orientiert und durch ein deduktiv-induktives Kategoriensystem ergänzt wird. Die Analyse basiert auf dem Screenplayprotokoll eines videografierten Walkthroughs und kombiniert theoriegeleitete Kategorienbildung mit der *inhaltlich-strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse*. Dabei wird, in Anlehnung an das Modell von Pérez Latorre (2015), auf drei miteinander verschränkten Analyseebenen gearbeitet: der Repräsentation der Spielfigur und Spieler:innenrolle, der Struktur und Semantik der Spielwelt und den Spielmechaniken und regelbasierten Handlungslogiken.

Der Beitrag gliedert sich wie folgt: Zunächst wird in Kapitel 1 der Begriff des politischen Narrativs theoretisch fundiert und im Kontext der strategischen Kommunikation der IB verortet. Kapitel 2 widmet sich HDR als Fallbeispiel und stellt zentrale Erkenntnisse des bisherigen Forschungsstandes dar. Kapitel 3 erläutert das methodische Vorgehen sowie das konkrete Forschungsdesign. In Kapitel 4 werden die Ergebnisse der Analyse der in HDR transportierten Narrative dargestellt und diskutiert. Abschließend werden in Kapitel 5 zentrale Befunde zusammengeführt,

Limitationen des Forschungsvorhabens reflektiert sowie Perspektiven für zukünftige Forschung und medienpädagogische Anschlussmöglichkeiten aufgegriffen.

1 Neurechte Narrative als Element der strategischen Kommunikation der »Identitären Bewegung«

1.1 Politische Narrative als diskursive Deutungsmuster: Struktur, Funktion und Zugänge

In den vergangenen Jahren lässt sich eine Zunahme theoretischer wie empirischer Arbeiten zu politischen Narrativen beobachten – bei gleichzeitig fortbestehender begrifflicher Unschärfe und entsprechenden Konturierungsversuchen (vgl. Franke-Schwenk 2014). Im Spiegel aktueller Forschungsdiskurse werden politische Narrative wesentlich als erzählende Deutungsmuster beschrieben, die soziale und politische Wirklichkeit strukturieren, ordnen und affektiv aufladen (vgl. Bargetz/Eggers 2023). Sie verknüpfen historische Bezüge, moralische Bewertungen und kollektive Erwartungshaltungen zu symbolisch verdichteten Sinnangeboten, die komplexe Entwicklungen in einfache Konfliktschemata übersetzen und kollektive Identität stabilisieren (vgl. Schlegel 2025; Viehöver 2014; Gadinger et al. 2014).

Diese Funktion der Komplexitätsreduktion wird u.a. bei Hegemann (2019) hervorgehoben, der zeigt, dass politische Narrative insbesondere in Krisenzeiten Handlungsfähigkeit simulieren, indem sie unübersichtliche Problemlagen in einfache Konfliktlogiken übertragen. Daran anknüpfend beschreibt Salomon (2004), wie kollektive Erzählungen in konflikthafter Situationen Opferrollen inszenieren und symbolische Legitimität erzeugen. Schlegel (2025) hebt hervor, dass Narrative nicht nur beschreibend wirken, sondern als ideologische Projektionsflächen Ordnungsvorstellungen symbolisch vorstrukturieren. Forchtner (2021) wiederum betont die performative Dimension, indem Narrative soziale Gruppen nicht nur darstellen, sondern konstituieren.

Besondere Aufmerksamkeit gilt der affektiven Anschlussfähigkeit: Politische Narrative wirken nicht durch faktische Richtigkeit, sondern durch emotionale Kohärenz und Sinnstiftung. Ajit Maan (zit.n. Ricks 2015) bringt dies prägnant auf den Punkt: »Narratives are about meaning, not truth.« In ähnlicher Weise verweist Gess (2023) auf narrative »Halbwahrheiten«, die weniger auf Belegbarkeit als auf Suggestion und affektive Anschlussfähigkeit zielen. Ergänzend zeigt Jarzebski (2020), dass politische Kommunikation narrativ strukturiert ist – mit typischen Figuren wie Held:innen, Gegner:innen und klimaktischen Wendepunkten, die Kohärenz erzeugen und Orientierung vermitteln.

Zunehmend wird im politikwissenschaftlichen Diskurs die begriffliche Unschärfe des Narrativbegriffs problematisiert. Der Begriff wird teils synonym mit

»Erzählung«, »Diskurs« oder »Framing« genutzt, was systematische Forschung erschwert (vgl. Müller 2019; Titzmann 2013). Demgegenüber schlagen Bargetz und Eggers (2023) ein Modell vor, das Narrative als dreigliedrige Struktur begreift – bestehend aus Geschichte, Erzähler:in und adressiertem Publikum. Schilk (2024) ergänzt eine intertextuelle Dimension: Narrative verdichten sich über Texte hinweg zu stabilen kulturellen Deutungsmustern, fungieren als kollektive Wissensstrukturen und wirken zugleich reproduktiv wie transformativ (vgl. Viehöver 2006; Müller-Funk 2002).

Im Spiegel dieser Ansätze lässt sich der politologische Narrativbegriff systematisch an erzähltheoretische Überlegungen anschließen. Während Ricœur (1988) Sinnstiftung als das zentrale Moment narrativer Struktur begreift – also das Ordnen von Ereignissen über Zeit und Kausalität –, verweist Fisher (1985) auf Kohärenz und Plausibilität als Bedingungen narrativer Überzeugungskraft. Beide Ansätze verdeutlichen, dass Narrative weniger durch empirische Faktizität als durch ihre strukturierende und sinnstiftende Funktion wirken. Diese erzähltheoretische Perspektive erlaubt, politische Narrative als symbolische Ordnungen zu verstehen, die Ereignisse selektiv verknüpfen, Ursachen und Folgen deuten und damit soziale Wirklichkeit erzählerisch konstruieren.

Im Anschluss daran beschreiben Müller (2019) und Titzmann (2013) Narrative als elementare Strukturform, die auf einem Ausgangspunkt, einem verändernden Ereignis und einem veränderten Endzustand basiert – eine Struktur, die auch politischen Narrativen zugrunde liegt, wenn sie Krisen, Konflikte oder gesellschaftliche Transformationen in erzählbare Sequenzen übersetzen.

Zusammenfassend lässt sich in der politikwissenschaftlichen Narrativforschung – insbesondere im Kontext rechtsextremer Ideologien (vgl. Schlegel 2025; Forchtner 2021; Viehöver 2014) – festhalten, dass Narrative politische Wirklichkeit nicht abbilden, sondern aktiv strukturieren, Zugehörigkeit erzeugen und affektive Mobilisierung ermöglichen.

1.2 Ideologie, Entwicklung und kommunikative Strategie der »Identitären Bewegung«

Die IB gilt in der deutschsprachigen Rechtsextremismusforschung als paradigmatisches Beispiel einer Gruppierung der Neuen Rechten (vgl. von Olberg 2020; Bruns et al. 2018; Boehnke 2019; Pleul 2018; Hentges et al. 2014). Ihre ideologischen Grundlagen speisen sich wesentlich aus dem Konzept des *Ethnopluralismus* (vgl. Rippl/Seipel 2012; Boehnke 2019; Bruns et al. 2018; Camus 2017). Dieser geht von einer kulturellen Unvereinbarkeit (vermeintlich) homogener ethnischer Kollektive aus und fordert deren absolute territoriale Trennung – eine Argumentation, die biologische durch kulturelle Differenzsetzungen ersetzt. In der Forschung wird dies als »Rassismus ohne Rassen« (von Olberg 2020) oder als »modernisierte Form

des Rassismus« (Heider 2022: 270) charakterisiert. Der Ethnopluralismus bildet die ideologische Grundlage für zahlreiche neurechte Narrative, auf die die IB in ihrer Kommunikation zurückgreift – exemplarisch seien an dieser Stelle der »Große Austausch« und die antisemitische Verschwörungserzählung der »jüdischen Weltverschwörung« genannt, die an späterer Stelle noch detaillierter beschrieben werden (vgl. Önnersfors 2021).

Kennzeichnend für die IB ist nach wie vor ihr symbolisch-performativer Aktivismus, der sich auf öffentlichkeitswirksame Aktionen und hybride Kommunikationsformen stützt.² Von digitalen Inszenierungen auf Plattformen wie YouTube, Instagram und TikTok bis hin zu analogen Interventionen – etwa Proteste gegen Geflüchtetenunterkünfte oder die Kampagne *Defend Europe* (vgl. Jakob 2017) – verfolgt die IB eine Form strategischer Kommunikation, die weniger auf unmittelbare politische Einflussnahme zielt, sondern auf die affektive Durchdringung öffentlicher Diskurse; diese kommunikative Strategie folgt der Strategie der Metapolitik, die gesellschaftliche Transformation nicht durch parlamentarische Mandatierungen und/oder parteipolitische Beeinflussung, sondern eben durch diskursive Einflussnahme zu erzielen versucht (vgl. von Olberg 2020; Boehnke 2019; Bruns et al. 2018; Pleul 2018; Hentges et al. 2014). Metapolitik, ursprünglich in der marxistischen Hegemonietheorie Antonio Gramscis verortet, wurde von der französischen Nouvelle Droite funktional umgedeutet: In der neurechten Adaption beschreibt sie eine langfristig angelegte kulturelle Einflussstrategie, die insbesondere durch semantische Rekodierung, mediale Präsenz und symbolische Interventionen hegemoniale Deutungsmuster verschieben will (vgl. von Olberg 2020; Goetz 2019; Bruns et al. 2018; Wagner 2017).

Zentrale Akteur:innen wie bspw. Martin Sellner fungieren in dieser strategischen Ausrichtung als Multiplikator:innen mit hoher Reichweite, insbesondere in sozialen Netzwerken, wo im Sinne der Metapolitik Diskurse beeinflusst werden sollen (vgl. Altmeyer 2022; Heider 2022). Einige aktuelle Beiträge zeigen, dass neurechte Influencer:innen diesbezüglich gezielt und mitunter erfolgreich auf Formate

2 Die Entwicklung der »Identitären Bewegung« ist eng mit einer strategischen Neuausrichtung innerhalb der extremen Rechten verbunden, die im Kontext der bereits länger bestehenden Strömung der Neuen Rechten zu verorten ist. Nach der Gründung des *Bloc Identitaire* in Frankreich im Jahr 2003 formierte sich 2012 mit *Génération Identitaire* eine jugendliche Aktionsgruppe, deren symbolische Interventionen – wie etwa die Besetzung des Moschee-Baus in Poitiers – europaweit mediale Aufmerksamkeit erhielten (vgl. Bruns et al. 2018; Speit 2017; Wagner 2017). Noch im selben Jahr entstanden erste Ableger in Österreich und Deutschland. Mit der Gründung des *Identitäre Bewegung Deutschland e.V.* im Jahr 2014 formierte sich ein zunehmend professionalisiertes, wenngleich weiterhin lose organisiertes Akteursnetzwerk, das sich ideologisch und strategisch eng an der französischen Mutterorganisation orientierte (vgl. Bruns et al. 2018; Pleul 2018; Speit 2017).

der digitalen Populärkultur – etwa Vlogs, Reportagen oder Memes – zurückgreifen, um ideologische Botschaften in ästhetisierter, humoristisch gebrochener und pseudojournalistischer Weise zu inszenieren (vgl. u. a. Heider 2022). Trotz geringer Mitgliederzahlen – das Bundesinnenministerium nennt für 2022 rund 500 aktive Anhänger:innen in Deutschland (BMI 2023: 73) – ist die mediale Sichtbarkeit der IB im Vergleich zu anderen Gruppierungen der Neuen Rechten insofern als hoch zu bewerten.

Vor diesem Hintergrund kommt den Narrativen der IB eine zentrale strategische Funktion zu: Sie rahmen gesellschaftliche Konflikte affektiv-emotional, vereinfachen politische Wirklichkeit im Sinne der eigenen Ideologie – insbesondere des Ethnopluralismus – und verdichten zentrale Setzungen zu anschlussfähigen Deutungsmustern (vgl. Gebhardt 2024; Bruns et al. 2018). Besonders wirkmächtig ist das Narrativ des »Großen Austauschs«, das eine gezielte demografische Verdrängung der autochthonen Bevölkerung durch Migrant:innen behauptet – häufig angereichert mit antisemitischen und verschwörungsideologischen Motiven (vgl. Oberprantacher 2024; Christoph 2023; Kutscher 2023; Goetz 2020). Solche Erzählmuster stiften, wie bereits dargestellt, kollektive Identität, mobilisieren affektiv und etablieren klar umrissene Feindbilder – etwa Geflüchtete, Muslim:innen oder eine vermeintlich globalistische Elite (vgl. Möbus 2023). Ihre Wirkung entfalten sie über sprachliche Verdichtungen wie »Remigration«, die visuell codiert und über soziale Medien verbreitet werden (vgl. Atzmüller 2024). So gelingt es der IB, völkisch-rassistische Deutungen populärkulturell zu ästhetisieren und diskursfähig zu machen.

2 »Heimat Defender: Rebellion« als Fallbeispiel – Eine kritische Hinführung

2.1 »Heimat Defender: Rebellion« als metapolitisches Projekt der »Identitären Bewegung«

Die skizzierte strategische Instrumentalisierung popkultureller Phänomene zur Popularisierung neurechter Ideologie lässt sich verstärkt auch im Medium des digitalen Spiels beobachten. Gerade digitale Spiele offerieren aufgrund ihrer immersiven, ästhetisch aufgeladenen und interaktiven Struktur ein besonders wirkmächtiges Vehikel zur ideologischen Einflussnahme (vgl. Möbus 2023); HDR stellt dafür ein paradigmatisches Beispiel dar, das gezielt die Ideologie der IB in ludischer Form transportieren soll; die propagandistische Funktion des Spiels wird dabei von seinem Hauptentwickler, Roland Moritz, offen benannt – etwa wenn Moritz (2020) die Sinnhaftigkeit der Entwicklung als Teil der Metapolitik der IB wie folgt kommentiert: »Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun.«

Veröffentlicht wurde das für die Betriebssysteme Windows, macOS und Linux verfügbare Spiel im September 2020 von dem in Österreich ansässigen Indieentwicklerstudio *Kvltgames*, das von Moritz geleitet wird, in Kooperation mit *Ein Prozent e.V.* (vgl. *Kvltgames 2020*), einem Verein, der vom deutschen Bundesamt für Verfassungsschutz als »gesichert rechtsextrem« (BfV 2023) eingestuft wird. *Ein Prozent e.V.* und *Kvltgames* sind eng mit der IB verbunden: So gilt *Ein Prozent* als zentraler Akteur im neurechten Vorfeldmilieu, der regelmäßig (Medien-)Kampagnen der IB finanziell und organisatorisch unterstützt, während *Kvltgames* gar direkt aus dem Umfeld identitärer Aktivist:innen hervorging (vgl. Kracher 2020; Richters 2020) – so leitete Moritz zuvor die Regionalgruppe der IB in Oberösterreich (vgl. Lippert 2024).

HDR spielt im Jahr 2084 in einem dystopischen Europa, das vollständig unter der Kontrolle der sog. »Globohomo Corp.« steht, einem fiktiven Konzern für »globale Homogenisierung« (vgl. Lippert 2024: 166). Dieser »Megakonzern« wird intradiegetisch von »Cyber-Globalisten« kontrolliert, die in der Spielwelt die politische, kulturelle und ökonomische Elite darstellen und denen alle staatlichen und gesellschaftlich relevanten Institutionen u.a. Polizei, Militär, Justiz, unterstellt sind. Die Bevölkerung wird von dieser als sadistisch, korrupt und machtbesessenen erzählten Elite weitläufig kontrolliert, die mit autoritärer Repression, sog. »Schuld-Energie« und »Wahrheitsstabilisatoren« die Bevölkerung in willen- und identitätslose Konsument:innen transformiert. Ein kleiner Kreis von »Widerstandskämpfern« – realweltliche Figuren der Neuen Rechten wie u.a. Martin Sellner oder der neurechte Verleger Götz Kubitschek – stellen sich als Spielfiguren, die von den Spieler:innen gesteuert werden, dieser Elite entgegen und versuchen deren Handeln gewaltsam zu beenden, um die Bevölkerung, in der spielimmanenten Deutung der Spielfiguren, »zu befreien«. Die 15 spielbaren Level des Spieles führen durch symbolisch aufgeladene Schauplätze in Deutschland, wie dem »Völkerschlachtdenkmal« oder »Neo-Connewitz«, und enden mitunter mit ebenso symbolisch aufgeladenen Siegen über Levelendgegner:innen, die sardonisch verzerrt ebenfalls realweltlichen Personen nachempfunden sind – z.B. Heiko Maas oder Angela Merkel (vgl. Möbus 2023).

Das Gameplay orientiert sich hinsichtlich der Spielmechanik an klassischen 2D-Jump'n'Runs, bei denen Spieler:innen mit einfachen Steuerungsbefehlen durch lineare Level navigieren, Gegner:innen vor allem mit Fernkampfaffen adressieren und Objekte wie Lebensenergie, Sekundärwaffen (wie z.B. Schutzschilde) und versteckte Eastereggs einsammeln. Dennoch erscheint das Spiel eingedenk seiner retroästhetischen Pixelgrafik, die an populäre Stilmittel der 1980er- und frühen 1990er-Jahre erinnert, visuell nicht brutal; in dem Spiel wird die dargestellte Gewalt durch starke Überzeichnung bei gleichzeitiger visueller Abstraktion stilisiert, fiktionalisiert und ironisiert (vgl. Lippert 2024: 162f.). Im Verlauf der zwei bis dreistündigen Gesamtspielzeit zwischen Intro und Ende der Haupthandlung können sog. »Kaplaken« eingesammelt werden, d.h. kurze Textpassagen, die an die

gleichnamige Schriftenreihe des neurechten *Antaios Verlags* angelehnt sind. Diese verweisen auf zentrale ideologische Topoi der Neuen Rechten – darunter Metapolitik, kulturelle Selbstbehauptung sowie eine fundamentale Kritik an pluralistischen Gesellschaftsmodellen.³

2.2 Erkenntnisse und Befunde zu »Heimat Defender: Rebellion«

HDR wurde bereits in mehreren wissenschaftlichen Fallstudien als Untersuchungsgegenstand der Rechtsextremismusforschung analysiert (vgl. Möbus 2023, 2024; Türker/Gök 2024; Lippert 2024). Die Analysen zeigen konsensual, dass das Spiel zentrale Narrative der Neuen Rechten über narrative, ästhetische und spielmechanische Strategien diskursiv popularisieren soll. Trotz unterschiedlicher methodischer Zugänge bieten die Studien komplementäre Perspektiven auf das Spiel als Medium neurechter Ideologieproduktion.

Möbus (2023) analysiert HDR als metapolitisches Instrument der *IB*, das rechts-extreme Deutungsmuster durch spielimmanente Ästhetik, ironische Brechung und popkulturelle Referenzen normalisiert. Zentrale Erkenntnis ist, dass das Spiel nicht (nur) auf bloße Provokation zielt, sondern als strategisches Vehikel fungiert, um neurechte Sinnangebote in populärkulturelle Codes zu überführen und ideologische Anschlussfähigkeit in vorrangig jugendkulturellen Milieus zu erzeugen.

In einer Folgeuntersuchung identifiziert Möbus (2024) ein symbolisch verdichtetes Ensemble feindbildgenerierender Antagonist:innen, deren Darstellung auf die diskursive Delegitimierung demokratischer Institutionen und pluralistischer Werte abzielt. Besonders markant ist die allegorische Überzeichnung realer Personen wie Jan Böhmermann, Angela Merkel oder George Soros als Levelendgegner:innen, die *pars pro toto* für eine als »dekadent« und »zersetzend« konstruierte Moderne stehen.

Türker und Gök (2024) fokussieren die ideologische Rahmung des Spiels im Kontext der Finanzierung durch *Ein Prozent* und rekonstruieren die systematische

3 Im Dezember 2020 wurde HDR von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien gemäß §18 Jugendschutzgesetz indiziert und in Teil C der Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen (vgl. BPjM 2020). Ausschlaggebend war die Einschätzung des Gremiums, dass das Spiel ein demokratiefeindliches und menschenverachtendes Weltbild vermittele, bewusst jugendliche Spieler:innen anspreche und dabei queere Menschen sowie politische Gegner:innen systematisch entmenschliche und dämonisiere (vgl. BPjM 2020); diesbezüglich potenziell relativierende Argumente wie Fiktionalisierungshinweise sowie die (vermeintlich) humoristische Hyperbolisierung wurden vom für die Indizierung verantwortlichen Gremium als nicht hinreichend überzeugend erkannt, um die (vermeintlich) satirische Funktion im Spiegel der Kunst- und Meinungsfreiheit zu legitimieren. Trotz der Indizierung ist das Spiel auch in Deutschland weiterhin niedrigschwellig und kostenlos zum Download verfügbar (vgl. Zimmermann 2022; Kvltagames 2020).

Konstruktion von Freund-Feind-Dichotomien. Sie zeigen, wie narrative, ästhetische und spielmechanische Mittel ein affektiv aufgeladenes Deutungsangebot schaffen, in dem zentrale Feindbilder der extremen Rechten nicht nur bestätigt, sondern deren gewaltsame Überwindung spielmechanisch eingeübt wird.

Lippert (2024) nähert sich HDR aus kulturgeografischer Perspektive und deutet die Spielwelt als ideologisch codierten Raum, in dem urbane Verfallsräume, »No-Go-Areas« und ethnisierte Bedrohungsszenarien die Bühne einer identitären »Reconquista« bilden. Die performative Rückeroberung dieser Räume durch die Spielfigur wird als symbolische Praxis inszeniert, die Territorialitätsvorstellungen der Neuen Rechten digital veranschaulicht und heroisiert.

2.3 Forschungsdesiderate, Forschungsinteresse und Forschungsfragen

Aktuelle Studien zu HDR analysieren vor allem das strategische Potenzial des Spiels im Kontext der IB, die Konstruktion von Feindbildern sowie symbolisch codierte Räume (vgl. Möbus 2023, 2024; Lippert 2024; Türker/Gök 2024). Zwar wird der Narrativbegriff vereinzelt aufgegriffen, jedoch nicht theoriegeleitet und systematisch. Angesichts der Funktion von Narrativen als diskursiv sedimentierte Sinnangebote (vgl. Schilk 2024; Franke-Schwenk 2014; Viehöver 2006), die zentral für die strategische Kommunikation der IB sind, bleibt eine systematische Analyse der in HDR vermittelten neurechten Narrative eine relevante Forschungslücke.

Darüber hinaus zeigt sich ein weiteres Desiderat: Während bestehende Arbeiten zentrale Inhalte des Spiels sowie die Funktion des Spieles beschreiben, bleibt bislang weitgehend unbeachtet, auf welche Weise die Ideologie vermittelt wird; gerade digitale Spiele entfalten ihre ideologische Wirkung nicht nur über explizite Text- oder Bildelemente, sondern durch das Zusammenspiel von narrativen, ästhetischen und spielmechanischen Mitteln (vgl. Möbus 2023). Die Forschungsfragen dieses Beitrages lauten in diesem Sinne:

1. Welche neurechten Narrative werden in HDR transportiert?
2. Wie werden die in HDR identifizierten neurechten Narrative durch narrative, ästhetische und spielmechanische Mittel transportiert?

3 Methodische Zugänge zur Analyse neurechter Narrative in »Heimat Defender: Rebellion«

3.1 Analyse über das Digital Game Analysis Protocol

Digitale Spiele sind Gegenstand vielfältiger Disziplinen, besonders der interdisziplinären Game Studies, die zahlreiche methodische Zugänge hervorgebracht haben

(vgl. Fernández-Vara 2019; Eichner 2017; Ruckdeschel 2015). Ein theoretisch konsistentes Pendant zum in der Politikwissenschaft und Rechtsextremismusforschung etablierten Begriff des politischen Narrativs fehlt jedoch. Während Game Studies Narrative meist als Erzählungen und Erzählweisen fassen (vgl. Fernández-Vara 2019; Eichner 2017), versteht die Politikwissenschaft, wie bereits dargestellt, sie als intentionale Sinnangebote mit hegemonialem Anspruch (vgl. Bargetz/Eggers 2023; Franke-Schwenk 2014). Zwar existieren konzeptionelle Überschneidungen (vgl. Gordeeva 2024; Pfister 2018a; Wessely 1995), der analytische Blick auf den gezielten Transport von Ideologie über (neurechte) Narrative bleibt in den Game Studies jedoch randständig.

Während Beiträge aus den Game Studies insofern i.d.R. einzelne Ebenen digitaler Spiele – wie z.B. Erzählstruktur, Spielmechanik oder audiovisuelle Gestaltung – isoliert analysieren, erfordert der vorliegende Fokus auf die Vermittlung extradiegetischer politischer Narrative in digitalen Spielen einen Ansatz, der das Spiel ganzheitlich erfasst, d.h. die Ebenen in einer Perspektive verbindet. So wird in mehreren aktuellen Beiträgen, insbesondere bei Möbus (2023, 2024), herausgearbeitet, wie eben jene Spiele, insbesondere HDR, die verschiedenen Ebenen des Mediums des digitalen Spiels gezielt verschränken, um die Ideologie nicht nur als expliziertes Denkangebot zu offerieren, sondern affektiv zu verankern und habitualisierend einzuüben; dies geschieht nicht nur über einzelne Text- oder Bildelemente, sondern auch über das Gameplay selbst – z.B. über Belohnungsmechaniken, Missionsziele und Siegbedingungen, die gewünschte Weltdeutungen spielmechanisch operationalisieren.

Die Analyse neurechter Narrative in HDR erfordert insofern eine methodologische und methodische Herangehensweise, die politische Narrative auch im Sinne des Verständnisses der politikwissenschaftlichen Rechtsextremismusforschung erfassen und auf Basis der dem Medium eigenen Besonderheiten zu analysieren vermag. Die methodische Herausforderung liegt darin, dass politische Narrative nicht unmittelbar empirisch zugänglich sind, sondern als latente Sinnstrukturen rekonstruiert und kontextualisiert werden müssen.

Die vorliegende Analyse neurechter Narrative in HDR erfolgt insofern auf Grundlage eines qualitativ-rekonstruktiven Forschungsdesigns, das sich an dem *Digital Game Analysis Protocol (DiGAP)* nach Daneels et al. (2022) orientiert. Als reflexives und flexibel einsetzbares Analyseprotokoll im (inter-)disziplinären Kontext der Game Studies ermöglicht das DiGAP einen verschränkten Zugriff, der die Multidimensionalität des Mediums Spiel berücksichtigt. Konkret umfasst das DiGAP sieben miteinander verzahnte Phasen, die den Forschungsprozess systematisch strukturieren und zugleich Offenheit für reflexive Entscheidungen gewährleisten: (1) Zunächst erfolgt die Festlegung der Forschungsziele, in der präzisiert wird, welche Fragestellungen das Spiel beantworten helfen soll und welche theoretischen oder empirischen Interessen die Analyse leiten. (2) Daran schließt sich die

Reflexion der Forscher:innenrolle an, die die Einflüsse der eigenen Spielpraxis, Vorerfahrungen und Perspektiven auf die Analyse transparent macht und damit die epistemische Position der Forschenden sichtbar werden lässt. (3) Anschließend werden das Untersuchungsmaterial bestimmt und die Grenzen des Analysegegenstandes definiert, also etwa, welche Spielabschnitte, Versionen oder Modi in die Untersuchung einbezogen werden und welche nicht. (4) Darauf folgt die Auswahl eines Analysemodells und die Bildung von Kategorien, wodurch die theoretische Rahmung operationalisiert wird; festgelegt wird, nach welchen Dimensionen und Kriterien das Spiel untersucht wird – bspw. hinsichtlich narrativer Strukturen, spielmechanischer Prozesse oder ästhetischer Gestaltungselemente. (5) Im nächsten Schritt erfolgt die Datenerhebung und Codierung, bei der das empirische Material – Transkripte, Screenshots, audiovisuelle Sequenzen oder Beobachtungsprotokolle – systematisch erfasst und entlang der Kategorien geordnet wird. (6) Anschließend werden die erhobenen Daten ausgewertet und interpretiert, um die inhaltlichen und strukturellen Sinnzusammenhänge des Spiels zu rekonstruieren. (7) Den Abschluss bildet die Offenlegung des Analyseprozesses zur Gewährleistung von Nachvollziehbarkeit und Transparenz durch Dokumentation und kritische Einordnung methodischer Entscheidungen. Durch diese Struktur verbindet das DiGAP methodische Strenge mit der für die Analyse digitaler Spiele erforderlichen Flexibilität und ermöglicht, die komplexen Wechselwirkungen zwischen Narration, Spielmechanik und Ästhetik systematisch zu erfassen und theoretisch fundiert zu deuten.

3.2 Empirische Materialgrundlage und Segmentierung des Videomaterials

Die Analyse neurechter Narrative in HDR erfolgt im Rahmen der vorliegenden Fallstudie auf Grundlage einer systematischen Untersuchung eines videografierten Walkthroughs (Σ 103:39 Minuten), welcher (noch) öffentlich auf der Videoplattform *YouTube* verfügbar ist. Walkthroughs sind Aufzeichnungen, i.d.R. Videoaufzeichnungen, eines vollständigen Spieldurchlaufs, d.h. – bei linearen Spielen wie HDR – i.d.R. das vollständige Abschließen der Haupthandlung des Spiels.⁴ Bei der Nut-

4 Als Datengrundlage wurden zwei Videos eines Spielers genutzt (Happy Gamer 2024a, 2024b), die gemeinsam das gesamte Spiel von Beginn bis zum Ende zeigen. Obgleich diskursanalytisch hochinteressant, wurde auf die Analyse des Spielers sowie dessen Kommentierung des Spiels bei der Auswertung bewusst verzichtet. Zu betonen gilt diesbezüglich, weswegen sich dieses methodische Vorgehen keineswegs für die Analyse aller Spiele eignet, dass HDR sich durch eine sehr starke Spieler:innenführung und Linearität auszeichnet, sodass kaum optionale Spielinhalte existieren und auch keine Spieler:innenentscheidungen von Bedeutung werden, dass also die Spieldurchläufe i.d.R. ähnlich verlaufen, sodass keine implikationsreichen Verzerreffekte durch die Wahl der konkreten Walkthroughs zu erwarten sind.

zung von Walkthroughs handelt es sich um ein in den Game Studies etabliertes Verfahren (vgl. Švelch 2020; Light et al. 2018).⁵

Für die systematische und den Qualitätskriterien qualitativer Forschung entsprechende Analyse der neurechten Narrative wurde ein strukturierendes Screenplayprotokoll erstellt.⁶ Dieses folgt einem deduktiv-induktiv geleiteten, sequenziell aufgebauten Analysebogen, der zentrale Ereignisse entlang eines vorab definierten Kategoriensystems codiert. Erläuterungen zu den Ober- und Unterkategorien finden sich im nachfolgenden Unterkapitel. Jede Sequenz wurde in Tabellenform dokumentiert, wobei Zeitstempel und beobachtbare Ereignisse sowie weitere subjektive Spieleindrücke des Forschenden erfasst wurden.

3.3 Deduktiv-induktives Kategoriensystem zur Analyse neurechter Narrative

Die Oberkategorien des Kategoriensystems wurden einerseits deduktiv aus etablierten, d.h. wissenschaftlich hinreichend beschriebenen, neurechten Narrativen abgeleitet (vgl. Schilk 2024; Virchow 2024; Goetz 2020; Camus 2017); andererseits induktiv während des Codiervorgangs unter iterativer Einbindung einschlägiger Publikationen zu neurechten Narrativen (weiter-)entwickelt.

Die Ausdifferenzierung der Unterkategorien, orientiert sich an dem »game-discourse«-Modell von Pérez Latorre (2015). Dieses begreift digitale Spiele als prozedurale Diskursformationen, in denen Bedeutung nicht nur über Text, sondern über die Verschränkung von Narration, Ästhetik und Spielmechanik erzeugt wird (vgl. Pérez Latorre 2015: 414f.). Digitale Spiele sind im Verständnis des Modells ein semantisches System, das ideologische Inhalte nicht nur explizit vermittelt, sondern auch implizit sedimentiert; dies zeigt sich besonders anschlussfähig hinsichtlich der bestehenden Erkenntnisse zu HDR (vgl. Möbus 2023, 2024).

Pérez Latorre (2015: 420–427) unterscheidet für die Analyse drei Diskursebenen, die in der vorliegenden Fallstudie als konkrete Unterkategorien fungierten: Die ers-

5 Die Entscheidung für diese empirische Materialgrundlage folgt der doppelten Zielsetzung von methodischer Transparenz und Reproduzierbarkeit. So erlaubt die Analyse von videografisch erfassten Spielaufzeichnung eine präzise Segmentierung und Beschreibung des Datenmaterials. Ebenso reduziert dieses Vorgehen den technischen und organisatorischen Aufwand einer eigenen Videoaufzeichnung und nachhaltigen Verfügbarmachung. Angesichts der komplexen rechtlichen Lage im Hinblick auf die Indizierung des Spiels ist nicht vollends abzusehen, ob der Walkthrough dauerhaft öffentlich verfügbar bleibt; vor diesem Hintergrund wurden die betreffenden Videos seitens des Forschenden archiviert, um die Nachvollziehbarkeit und perspektivisch die Reanalyse der Studie zu gewährleisten.

6 Vor Rezeption des Walkthroughs wurde das Spiel vom Forschenden zweimalig selbst vollendet, um die narrativen, ästhetischen und spielmechanischen Mittel eigenständig zu erschließen und die Authentizität sowie Vollständigkeit der in den ausgewählten Videos systematisierten Spielverläufe verifizieren zu können.

te Ebene umfasst das ludische Design der Spielfigur und ihrer Handlungsoptionen, das über performative, operative und zustandsbezogene Regeln sowie über Belohnungs- und Bestrafungssysteme modelliert wird. Solche Regelstrukturen erzeugen symbolische Aussagen über Handlungsmacht, Moral oder soziale Positionen der Spielfigur. Die zweite Ebene, die Spielwelt, bezieht sich auf die räumlich-zeitliche Struktur des Spiels, die Verhaltensmuster von Nichtspieler:innenfiguren, die Funktionslogik von Objekten sowie die Regeln, die bestimmte Handlungen fördern oder hemmen. Diese Elemente bilden ein diskursives Gerüst, in dem gesellschaftliche Ordnungen, Hierarchien oder Machtverhältnisse in räumliche Strukturen übersetzt werden. Die dritte Ebene, die spielbaren Aktivitäten, analysiert Ziel- und Handlungsstrukturen einzelner Missionen oder Level: Muster von Aktionen in Relation zu ihren Endzielen, Sieg- und Niederlagenbedingungen, Redundanz vs. Variabilität der Lösungswege sowie strategisch-taktische Dilemmata. Dadurch wird erkennbar, wie Spiele Handlungsmuster und Werte präskriptiv rahmen, indem sie bestimmte Verhaltensweisen als erfolgreich oder scheiternsträchtig markieren.

Für die konkrete Auswertung wurde eine inhaltlich-strukturierende qualitative Inhaltsanalyse durchgeführt, deren Codierung mit der Software MAXQDA erfolgte (vgl. Schreier 2014); ein Vorgehen, das als durchaus etabliert in den Game Studies zu beschreiben ist (vgl. Wulf et al. 2023; Wimmer 2014).

4 Neurechte Narrative in »Heimat Defender: Rebellion«?

Das vorliegende Kapitel stellt die Ergebnisse der Analyse entlang der deduktiv-induktiven Oberkategorien dar und nimmt dabei zugleich beide Forschungsfragen in den Blick. Zum einen werden die in HDR identifizierten neurechten Narrative rekonstruiert und systematisiert; zum anderen wird aufgezeigt, wie diese durch narrative, ästhetische und spielmechanische Mittel konkret vermittelt werden. Zu berücksichtigen ist, dass die Narrative nicht strikt voneinander abgrenzbar sind, sondern sich diskursiv überlagern, wechselseitig referenzieren und – wie in der Konklusion näher ausgeführt – mitunter strategisch amalgamiert werden. Im Zentrum stehen besonders prägnante Narrative, an denen sich zentrale ideologische Strukturen und ihre ästhetisch-ludische Einbettung exemplarisch – auch im Vergleich mit weiteren Fallstudien – rekonstruieren lassen.

4.1 Der »Große Austausch« als Ursache gesellschaftlichen Ordnungsverlustes

Das Narrativ vom »Großen Austausch« zählt zum ideologischen Kernbestand der IB und der Neuen Rechten und fungiert als verbindendes Element zahlreicher neurechter Denkfiguren (vgl. Oberprantacher 2024; Christoph 2023; Kutscher 2023;

Goetz 2020). Demzufolge betreiben politische Eliten gezielt einen Bevölkerungsaustausch in Deutschland und Europa, indem sie die autochthone weiße Mehrheitsgesellschaft durch Migrant:innen ersetzen. Ziel sei es, nationale Identität, »ethnokulturellen Zusammenhalt« und tradierte Wertvorstellungen systematisch zu unterminieren. Diese Strategie diene – so das unterstellte Rational – der Errichtung entgrenzter, homogener Gesellschaften, die politisch leichter kontrollierbar und ökonomisch effizienter ausbeutbar seien; diese Form der Homogenität wird dabei nicht als »ethnokulturelle Einheit«, sondern als »globalistisch« erzeugte »Gleichmacherei« gedeutet, die als identitätsfeindlich empfunden wird. In HDR wird dieses ideologische Konstrukt auf mehreren Spielebenen inszeniert:


Bereits das Intro des Spiels – ein extradiegetischer Text, der direkt nach dem Spielstart eingeblendet wird – etabliert die ideologische Grundlage:

Es ist das Jahr 2084. Ganz Europa befindet sich unter dem Joch der Globohomo Corp, dem »Konzern für globale Homogenisierung«. An der Spitze des zwielichtigen Unternehmens stehen die Technokraten, eine Kaste von Cyber-Globalisten. Sie haben beinahe jeden Einwohner Europas zu willenlosen Konsumenten, sog. NPCs, transformiert [...].

Europa – und insbesondere Deutschland – erscheint hier als vollständig transformierter Raum, seine ethnokulturellen Identitäten ausgelöscht, seine Bürger:innen zu gleichgeschalteten, konsumorientierten Individuen degeneriert (vgl. Lippert 2024).

Noch bevor dieser Text die dystopische Spielwelt einführt, erscheint ein zentrales Bildmotiv, das das Grundnarrativ visuell verdichtet: Auf einer Leuchtreklame ist der Schriftzug »Enjoy your Replacement« zu lesen. Der vermeintlich freudvolle Bevölkerungsaustausch wird hier als zynische Selbstverständlichkeit inszeniert – ironisch gebrochen, aber gleichzeitig affirmiert. Die Spielwelt suggeriert so eine Normalisierung des »Großen Austauschs«, der sich nicht nur in Texten, sondern auch in Symbolen manifestiert.

Diese visuelle Logik setzt sich in der Darstellung der sog. »NPC-Fabrik« fort. Dort wird die massenhafte »Entindividualisierung« der Bevölkerung orchestriert, begleitet von einer Werbetafel mit der Aufschrift: »14 heartbreaking photos that will make you say ›fuck having borders and law and shit««. Solche Elemente in der Spielwelt karikieren liberale Kosmopolitik als ideologische Abrissbirne nationalstaatlicher Ordnungen und diskreditieren humanitäre Diskurse über Migration durch Überzeichnung und Spott.

Auch im Setting der Spielwelt spiegelt sich das Narrativ des »Großen Austauschs« wider: Urbane Räume erscheinen als Verfallszonen – zerstörte Stadtruinen, verlassene Straßenzüge und provokative Graffiti wie »I  Volkstod« markieren eine symbolische Kulisse, die Migration und Diversität mit Zerfall und

Dekadenz gleichsetzt. Die Spielumgebung fungiert damit als visuelle Chiffre für ein als orchestriert imaginiertes gesellschaftliches Ende (vgl. Lippert 2024).

Zusätzlich wird das Narrativ über die Auswahl prominenter Levelendgegner:innen zugespitzt. Verzerrte Karikaturen von Angela Merkel, George Soros und Heiko Maas dienen als personifizierte Projektionsflächen der angeblichen Drahtzieher:innen des »Großen Austauschs« (vgl. Möbus 2024). Ihre Inszenierung als übermächtige Kontrollinstanzen greift verschwörungsideologische Motive auf, die teils antisemitisch codiert sind, und übersetzt sie in die Logik digitaler Gegenwehr: Die Spieler:innen können durch das Besiegen dieser Figuren symbolisch nationale Selbstbestimmung zurückerlangen – inszeniert als heroischer Akt der Selbstermächtigung gegen ein global gesteuertes Destruktionsprojekt (vgl. Lippert 2024; Türker/Gök 2024).

4.2 Die »jüdische Weltverschwörung« als Ursache gesellschaftlichen Niedergangs

Ein zweites, in HDR transportiertes Narrativ ist das einer vermeintlichen »jüdischen Weltverschwörung«. Dieses Motiv basiert auf der antisemitischen Vorstellung, eine geheim operierende, jüdisch konnotierte Elite kontrolliere zentrale gesellschaftliche Funktionssysteme – etwa Politik, Medien, Wirtschaft und Kultur – mit dem Ziel, nationale Identitäten gezielt zu unterwandern oder zu zerstören (vgl. Türker/Gök 2024: 93). Diese Erzählung bildet ein ideologisches Grundelement klassischer wie aktueller rechtsextremer Diskurse (vgl. Imhoff 2022; Baldauf/Rathje 2018; Benz 2007) und wird im Spiel auf mehreren Ebenen inszeniert:

Bereits im zuvor zitierten Introtext des Spiels, der in die dystopische Spielwelt einführt, wird dieses verschwörungstheoretische Deutungsmuster explizit etabliert. Diese einleitende Rahmung etabliert die Vorstellung einer entkörperlichten, global agierenden Elite, die umfassende Kontrolle über Europa ausübt. Der Begriff »Globalisten« ist hierbei zentral: In rechtsextremen Diskursen fungiert er häufig als antisemitisch codierte Chiffre, die klassische Feindbilder modernisiert und antisemitische Ressentiments verschlüsselt kommuniziert – ein strategisches Element, das sich konstitutiv für das Diskursarsenal der Neuen Rechten zeigt.

Besonders deutlich wird dies an der Figur des »Commander Kurz«, der als eigentlicher Strippenzieher hinter der »Globohomo Corp.« inszeniert wird und erst gegen Ende des Spiels eingeführt wird – sowohl für die Spielfiguren als auch die Spieler:innen. Seine visuelle Gestaltung lehnt sich visuell klar an George Soros an (vgl. Möbus 2024: 26f.). Soros ist ein ungarisch-US-amerikanischer Investor und Philanthrop jüdischer Herkunft, der u. a. durch seine Unterstützung liberaler zivilgesellschaftlicher Projekte international bekannt wurde. Gerade sein Engagement in pro-demokratischen Initiativen sowie seine jüdische Identität werden in rechtsextremen Milieus zum Ausgangspunkt verschwörungsideologischer Projektionen –

nicht aufgrund inhärenter Eigenschaften, sondern im Spiegel antisemitischer und antiliberaler Feindbildkonstruktionen, die ihn gezielt zur Projektionsfläche stilisieren. In HDR erscheint »Commander Kurz« als entkörperlichter, echsenhafter, übermächtiger Gegenspieler, der von einem hypertechnisierten Raumschiff aus die Erde kontrolliert. Diese visuell überhöhte Darstellung verbindet klassische antisemitische Bildwelten mit Science-Fiction-Elementen und intensiviert das Narrativ einer verborgenen, allgegenwärtigen und allmächtigen Macht. Die Inszenierung – entrückt, allsehenden Blickes, körperlich deformiert – evoziert Topoi des »unsichtbaren Strippenziehers«, der die Welt aus dem Hintergrund steuert; auch dies eine klassische antisemitische Chiffre, die sich tief in der Bildsprache rechtsextremer Verschwörungserzählungen eingeschrieben hat.

Die dramaturgische Funktion dieser Figur kulminiert in einer zentralen Wendung des Spiels: Die Enthüllung von »Commander Kurz« als dem eigentlichen Antagonisten stellt den Höhepunkt der Erzählung dar. Sie markiert nicht nur die narrative Klimax, sondern fungiert zugleich als ideologische Schnittstelle, an der antisemitische Deutungsmuster, neurechte Feindbilder und dystopische Zukunftsvisionen ineinander übergehen. Damit verschränkt das Spiel antisemitische Symbolik mit einem Gefühl der Ohnmacht gegenüber einer allmächtigen Elite – ein zentrales Motiv antisemitischer Verschwörungsmymen.

Bemerkenswert ist, dass »Commander Kurz« zwar als Hauptverantwortlicher enthüllt wird, jedoch intradiegetisch nicht direkt konfrontiert werden kann. Die Spielfiguren bleiben ihm symbolisch ausgeliefert, treffen jedoch nie persönlich auf ihn. Auch der scheinbare Sieg über den »Verwalter«, eine Figur, die visuell an Angela Merkel erinnert und über weite Strecken als (vermeintliche) Hauptantagonistin fungiert, bleibt ambivalent; zwar gelingt es den Spielfiguren am Ende, die »Wahrheitsstabilisatoren« zu deaktivieren und den »Verwalter« zu zerstören, doch zeigt sich in der letzten Spielsequenz, dass »Commander Kurz« über weitere Kontrollinstanzen verfügt. Diese finale Niederlage der Spieler:innen wird extradiegetisch als Cliffhanger für einen angekündigten zweiten Teil von HDR stilisiert.

4.3 Migration als Bedrohung individueller und kollektiver Sicherheit

Ein drittes Narrativ, das auf verschiedenen Ebenen in HDR erkennbar ist, ist die Darstellung von Migration als fundamentale Bedrohung – nicht nur für »kulturelle Homogenität«, sondern auch für individuelle wie kollektive Sicherheit. Dieses Narrativ greift eine in neurechten Diskursen verbreitete Vorstellung auf, nach der Migration nicht als soziales Phänomen oder Ausdruck globaler Ungleichheit verstanden wird, sondern vielmehr – oftmals in Verbindung mit dem Motiv des »Großen Austauschs« – als feindlich intendierter Akt erscheint. Ziel sei es, die einheimische Bevölkerung zu schwächen, zu verdrängen oder gar zu unterwerfen (vgl. Baader 2020; Hentges 2018; Häusler 2002).

Diese ideologische Setzung findet im Spiel auf visueller und spielmechanischer Ebene Ausdruck: Gegner:innen, die mit Kopftüchern – als Marker muslimischer Zugehörigkeit – oder »Refugees Welcome«-Schildern – als Zeichen einer migrationsfreundlichen Haltung – ausgestattet sind, attackieren die Spielfiguren unmittelbar gewaltsam und ohne Vorwarnung. Dabei sind die Gegner:innen entindividualisiert, anonymisiert und erscheinen häufig in Wellenform – ein spielmechanisches Abbild der vielfach imaginierten »Überflutung« durch Migrant:innen. Die permanente Angriffsbedrohung, der sich die Spieler:innen ausgesetzt sehen, verstärkt den symbolischen Zusammenhang zwischen Migration und Gefahr. Spielerisch ist keine Defensive möglich – Spielprogression wird ausschließlich durch gewaltsame Zurückdrängung bzw. Ausschalten der Angreifenden erreicht. Diese Handlungsmatrix – Migration als Angriff, Gewalt als Notwehr – spiegelt ein zentrales Element neurechter und rechtsextremer Diskurse wider (vgl. Pfahl-Traughber 2021).

Auch die Gestaltung der Spielumgebung trägt zur Etablierung dieses Narrativs bei: In den urbanen Levelabschnitten, in denen zu Beginn migrantisch gelesene Gegner:innen (mit dem Marker des Kopftuchs) dominieren, erscheinen die Räume verwahrlost – vermüllte Straßen, brennende Mülltonnen, zerstörte Lebensmittelautomaten; diese Szenarien werden intradiegetisch den migrantischen Gruppen zugeschrieben. Derartige Gebiete sind explizit als »No-Go-Areas« markiert und dienen als Sinnbild eines als gescheitert imaginierten Staates, der die Kontrolle über eine vermeintlich gewalttätige migrantische Bevölkerung verloren hat.

Demgegenüber steht die Darstellung der sog. »Gated Area«, Rückzugsorte der intradiegetischen Elite: sauber, luxuriös, weitläufig begrünt – mit intakten Lebensmittelautomaten. Diese dichotome Raumordnung inszeniert Migration als Ursache für Chaos, während Ordnung, Homogenität und Exklusivität als schützenswerter Idealzustand konstruiert werden (vgl. Lippert 2024: 161). Zuspitzung erfährt diese Gegenüberstellung durch propagandistische Werbetafeln im Spiel, etwa mit dem Slogan: »Genug vom ethnischen Chaos? Komm in die Gated Area – ab 1 Mio. Credits!« Diese Werbetafel verdichtet die antiplurale Botschaft des Spiels, indem sie die Zerstörung gesellschaftlicher Ordnung durch Migration impliziert und die Rückkehr zu Sicherheit und Ordnung als exklusives Privileg inszeniert – auch hier zeigt sich eine Anschlussfähigkeit an das Narrativ des »Großen Austauschs«, in dem eine machtvolle Elite einen gezielten Bevölkerungsaustausch orchestriert, sich jedoch selbst in abgeschottete Enklaven zurückzieht, um sich den negativen Folgen ihres Handelns zu entziehen.

Verstärkt wird dieses Narrativ durch eine sammelbare »Kaplake« mit dem Titel »Die Hierarchie der Opfer«. Darin wird George Floyd, der 2020 infolge brutaler Polizeigewalt in den USA starb und weltweit zu einem Symbol rassistischer Polizeigewalt wurde, als »krimineller Afroamerikaner« einem deutschen Jugendlichen – Markus Hempel, der 2017 von einem syrischen Flüchtling getötet wurde – gegenübergestellt; der Text resümiert: »Während für Ersteren Millionen Menschen welt-

weit auf die Straße gehen, spricht über Marcus niemand. [...] Die Opfer der multikulturellen Gesellschaft sind unterschiedlich viel wert, und im Zweifelsfall zieht der privilegierte Weiße den Kürzeren.« Die damit transportierte Aussage lautet also: In einer multikulturellen Gesellschaft zählen weiße Opfer weniger. Diese Umwertung kollektiver Empathie dient der Legitimation eines völkisch aufgeladenen Selbstschutzdiskurses – und stützt die zentrale ideologische Botschaft des Spiels: Migration ist nicht nur gefährlich, sondern wird auch moralisch bevorzugt – auf Kosten der »eigentlichen« Bevölkerung.

4.4 Geschlechtliche Vielfalt als Bedrohung gesellschaftlicher Identität

Ein weiteres in HDR transportiertes Narrativ ist die »Genderideologie«. Dieses Narrativ ist ebenfalls tief in neurechten Diskursen verwurzelt, die eine binäre Geschlechterordnung als naturgegebene Grundlage sozialer Ordnung behaupten, während sie jede Form geschlechtlicher Pluralität als Ausdruck kulturellen Verfalls und moralischer Dekadenz diskreditieren. Geschlechtliche Vielfalt erscheint dabei nicht als soziale Realität, sondern wird als ideologisch motiviertes Umerziehungsprojekt gedeutet – als Angriff auf tradierte Werte, der sich zugleich mit dem Narrativ des »Großen Austauschs« verschränkt (vgl. Lang 2015, 2025; Baader 2020).

So treten queer gelesene Gegner:innen im Spiel als amorphe, graue Wesen ohne individuelle Züge auf – dies gilt allerdings für sehr viele Gegner:innentypen –, versehen mit verzerrten Regenbogenflaggen und sog. »pussyhats« – eine ästhetische Referenz auf feministische Proteste gegen Donald Trump im Rahmen des Women's March 2017. Wie bereits die migrantisch markierten Gegner:innen attackieren auch diese Figuren die Spielfigur ohne Vorwarnung und immanent, was eine spielmechanische Logik der unmittelbaren Gefährdung und legitimen Gegenwehr nahelegt.

Intradiegetische Plakate, die in verschiedenen Leveln auftauchen, ergänzen dieses Bedrohungsszenario propagandistisch; dort finden sich Texttafeln wie »Toxische Männlichkeit ist unser größtes Problem. Es ist eine gute Idee, Kindern Östrogen zu verabreichen«, die als Ausdruck eines repressiven Systems, das biologische Normen zu zerstören versucht, verstanden werden müssen – ein Motiv, das sich regelmäßig in rechtsextremen Argumentationsmustern findet (vgl. Virchow 2024; Pfahl-Traughber 2021).

Eine besondere Verdichtung erfährt das Narrativ in Level 4, das mit einem Kommentar der Spielfigur Alex Malenki beginnt: »Das alte Völkerschlachtdenkmal... Einst ein Symbol des Verteidigungswillens eines Volkes, wurde es nach der Übernahme der Globalisten umgestaltet. Jetzt erinnert es an die Verdienste der schwarzen Trans-Frauen.« Die visuelle Darstellung einer als »schwarze Transfrau« codierten Figur im Hintergrund verleiht dieser Szene eine (vermeintlich) polemische Aufladung. Der Endgegner dieses Levels – »Inquisitor Memel« – trägt ein Regenbogen-Jetpack und feuert farbige Geschosse ab. Die »LGBTQ-Bewegung«

wird hier zur treibenden Kraft eines totalitären Regimes überhöht, die Regenbogenflagge zur Waffe symbolischer Umerziehung. Dass es sich bei »Inquisitor Memel« um eine Karikatur des Politikers Heiko Maas handelt – der sich u. a. für die Rehabilitierung homosexueller Männer nach § 175 Strafgesetzbuch eingesetzt hat – unterstreicht die ideologische Zielrichtung der Darstellung (vgl. Maas 2016).

Auch auf spielmechanischer Ebene wird geschlechtliche Vielfalt diskreditiert: In einem Abschnitt des Levels »Gated Area« treten Spieler:innen gegen eine Figur an, die visuell an die US-Drag Queen Xochi Mochi angelehnt ist (vgl. Lippert 2024: 168). Diese wird als überzeichnete Zwischengegnerin inszeniert, die geschminkte Kinder mit rosa Röcken und roten High Heels »regnen« lässt; sobald diese besiegt ist, verwandeln sich die Kinder in fröhlich strahlende, männlich gelesene Kinder – eine Transformation, die innerhalb der Spielmechanik als Akt der »Befreiung« von einer vermeintlich aufgezwungenen Transidentität inszeniert wird. Die exklusive Verortung dieser Figur in der »Gated Area« (sowie ergänzend im Level »Zu den Wahrheits-system-Stabilisatoren«) verstärkt die Lesart, dass queere Lebensweisen Ausdruck einer dekadenten, moralisch entgrenzten Elitekultur seien.

Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang schließlich auch die durchgängige geschlechtliche Codierung der Spielfiguren: Sämtliche spielbaren Figuren sowie die intradiegetischen Verbündeten – darunter etwa der AfD-Politiker Björn Höcke oder Philip Stein von *Ein Prozent* – können männlich gelesen werden; weiblich gelesene Figuren treten ausschließlich in antagonistischer Funktion auf. Damit wird hegemoniale Männlichkeit nicht nur inszeniert, sondern auch affirmiert, während abweichende Geschlechterdarstellungen systematisch als feindlich, entmenschlicht oder dekadent markiert werden.

4.5 Der »Schuldskult« als Ursache des nationalen Identitätsverlustes

Die Erzählung eines »Schuldskults« wird ebenfalls in HDR transportiert. In neurechten Diskursen bezeichnet dieser Begriff einen vermeintlich politisch instrumentalisierten Umgang mit der deutschen NS-Vergangenheit, der nicht der historischen Aufarbeitung, sondern der dauerhaften Demütigung, Disziplinierung und Schwächung des »deutschen Volkes« bzw. der »deutschen Identität« diene (vgl. Huber 2024; Virchow 2024; Baader 2020).

Im Spiel wird dieser schon lange in rechtsextremen Diskursen verbreitete Begriff in symbolischer Form durch das Konzept der sog. »Schuld-Energie« verhandelt: »Schuld-Energie« wird intradiegetisch explizit als das zentrale »Herrschaftsinstrument« der »Globohomo Corp« und insofern der »globalistischen« Eliten beschrieben. Die kollektive Erinnerung an die nationalsozialistischen Verbrechen wird dabei – in der Logik der »Schuld-Energie« als Chiffre des sog. »Schuldskults« – nicht als Ausdruck selbstkritischer Vergangenheitsbewältigung, sondern als ideo-

logisches Herrschaftsinstrument zur Disziplinierung und Schwächung nationaler Identität inszeniert.

Personalisiert wird das »Schuldkult«-Narrativ in der Figur des »Agitators Wankerhofer«, der als Levelendgegner auftritt. Hinter dieser Figur verbirgt sich, wie Möbus (2024) herausarbeitet, ein sardonisch überzeichnetes Zerrbild des Aktionskünstlers Philipp Ruch, dem Gründer des *Zentrums für Politische Schönheit*, dessen provokante Aktionskunstprojekte eine intensive Auseinandersetzung mit historischen und aktuellen politischen Fragen – insbesondere der Erinnerungskultur – anstreben. Eine seiner bekanntesten Aktionen war im November 2017 die Nachbildung des Berliner Holocaust-Mahnmals vor dem Wohnhaus von Björn Höcke in Bornhagen, mit der das Zentrum gegen Höckes Forderung nach einer »erinnerungspolitischen Wende um 180 Grad« protestierte.

Im neurechten Diskurs wird Ruch als Symbol einer erinnerungspolitisch engagierten Zivilgesellschaft diskutiert, die sich (extremismus-)kritisch mit der deutschen NS-Vergangenheit auseinandersetzt. Im Spiel repräsentiert »Agitator Wankerhofer« insofern nicht (nur) eine reale Person, sondern einen prototypischen ideologischen Agenten erinnerungspolitischer Hegemonie; er kontrolliert ein Implantatsystem, das Schuld hormone in die Körper der NPCs einspeist – eine perfide Form symbolischer Unterwerfung. Die Implantate halten die Bevölkerung in einem Zustand ständiger Selbstanklage und lähmen ihre (nationale) Handlungsfähigkeit. Bedeutsam ist, dass diese Implantate nicht aufgezwungen, sondern von den NPCs selbst eingefordert werden – ein Verweis auf die Vorstellung freiwilliger Unterwerfung. »Agitator Wankerhofer« greift die Spieler:innen (im Bosslevel: Wankerhofer) mit Projektilen an, die visuell an Tränen erinnern – eine symbolisch aufgeladene Form der emotionalen Manipulation, die Schuldgefühle nicht nur inszeniert, sondern zur Waffe manifestiert.

Der Begriff »NPC« (»non-player character«) ist ferner im Spiegel des Narrativs besonders aufschlussreich; ursprünglich stammt er der Terminologie im Kontext digitaler Spiele und bezeichnet Spielfiguren, die nicht von Menschen, sondern vom KI-System gesteuert werden – ohne eigene Autonomie oder Reflexionsfähigkeit. Inzwischen hat der Begriff auch Eingang in die Jugendsprache und Populärkultur gefunden, wo er verwendet wird, um Menschen als gedankenlose Mitläufer:innen oder unbedeutende Figuren zu bezeichnen. Im Spiel wird dieser Begriff ideologisch umcodiert: Die Gegner:innen erscheinen nicht mehr als politische Subjekte, sondern als willenlose, manipulierbare Träger:innen eines repressiven Systems. Diese Entsubjektivierung verstärkt die Inszenierung des Widerstands der Identitären als moralisch notwendige Selbstbehauptung.

Ferner kulminiert das »Schuldkult«-Motiv schließlich in der Enthüllung, dass »Agitator Wankerhofer« lediglich ein Werkzeug einer übergeordneten Macht darstellt: In der allerletzten Spielszene erscheint, wie bereits dargestellt, eine roboterhaft-androgyne Figur (»der Verwalter«), die nach ihrem Besiegen den Blick auf den

eigentlichen Drahtzieher freigibt – die an George Soros angelehnte Gestalt, die aus einem Raumschiff über der Erde die Geschehnisse steuert und die die Indoktrination eigentlich verantwortet. Sie bleibt unbesiegt und wird als übergeordnete Quelle aller ideologischen und technologischen Herrschaft konstruiert und fungiert als eine antisemitisch codierte Chiffre. So wird der »Schuldskult« in HDR nicht nur erinnerungspolitisch, sondern antisemitisch aufgeladen. Die Identitätszerstörung durch Schuld erscheint insofern als orchestrierter Angriff einer global agierenden, jüdisch konnotierten Elite: »Der Jude« wird zur Projektionsfigur einer verborgenen Steuerungsmacht, die Erinnerungspolitik, Technologie und Moral instrumentalisiert, um nationale Identität zu zerstören.

5 Erzählte Ordnung, gespielte Welt: »Heimat Defender: Rebellion« als Vehikel neurechter Narrative

Der vorliegende Beitrag hat im Rahmen eines qualitativ-rekonstruktiven Forschungsdesigns aufgezeigt, welche neurechten Narrative in HDR transportiert und auf welche Weise diese durch narrative, ästhetische und spielmechanische Mittel vermittelt werden. Eingedenk des Forschungsstandes (vgl. Möbus 2023, 2024; Lippert 2024) und der diesbezüglichen Ausführungen des Entwicklers (vgl. Moritz 2020) ist dabei hinreichend sicher davon auszugehen, dass die Narrative nicht nur zufällig im Spiel transportiert werden, sondern bewusst die Ideologie der IB popularisieren (sollen).

Die erste Forschungsfrage (»Welche neurechten Narrative werden in HDR transportiert?«) lässt sich daher wie folgt beantworten: HDR popularisiert fünf zentrale neurechte Narrative – den »Großen Austausch«, die »jüdische Weltverschwörung«, Migration und geschlechtliche Vielfalt als Bedrohung sowie den »Schuldskult« als Ursache nationalen Identitätsverlusts – und inszeniert somit die ideologischen Kernelemente der Neuen Rechten. Besonders bemerkenswert ist diesbezüglich die strategische Amalgamierung der einzelnen Narrative: So wird etwa das Narrativ des »Großen Austauschs« eng mit queerfeindlichen Motiven verwoben; geschlechtliche Vielfalt erscheint nicht (nur) als eigenständiges Bedrohungsszenario, sondern als Teil eines orchestrierten Angriffs auf kulturelle Homogenität und damit zugleich als Verstärkung des »Großen Austauschs«. Die diskursive Logik solcher Verschränkungen erscheint darin zu bestehen, disparate ideologische Versatzstücke nicht isoliert nebeneinanderzustellen, sondern sie gezielt zu synthetisieren, um ein affektiv aufgeladenes, emotional anschlussfähiges Weltbild zu popularisieren.

Die zweite Forschungsfrage (»Wie werden die in HDR identifizierten neurechten Narrative durch narrative, ästhetische und spielmechanische Mittel transportiert?«) zeigt, dass das Spiel seine ideologische Wirkung durch eine enge Verschrän-

kung von Narration, Ästhetik, Spielmechanik und realweltlichen Referenzen entfaltet. Exemplarisch verdeutlicht das Narrativ des »Großen Austauschs« diese Strategie: Schriftzüge wie »Enjoy your Replacement« rahmen Migration als Bedrohung, zerfallene urbane Räume mit Graffiti wie »I ♥ Volkstod« ästhetisieren kulturelle Zerstörung, endlose Gegner:innenwellen migrantisch oder queer gelesener Figuren inszenieren spielmechanisch eine »Überflutung«, und groteske Karikaturen realweltlicher Personen wie Merkel oder Soros übersetzen abstrakte Bedrohungen in personalisierte Feindbilder. Bemerkenswert ist die konsequente Kohärenz über alle Spielebenen hinweg: Jedes identifizierte Narrativ zeigt sich zugleich in Erzählung, Spielwelt, Spielmechanik und realweltlichen Referenzen, was ebenfalls auf ein planmäßiges Vorgehen verweist. HDR erscheint damit als bewusst orchestriertes Medium ideologischer Verdichtung, in dem Narrative so systematisch enggeführt werden, dass sie kaum hinterfragbar wirken.

Die Ergebnisse dieser Fallstudie sind vor dem Hintergrund der begrenzten empirischen Basis allerdings kritisch einzuordnen: Zum einen bleibt die Übertragbarkeit eingeschränkt, da lediglich ein einzelnes Spiel untersucht wurde; eine komparative Analyse weiterer, von der IB oder anderen neurechten Akteur:innen veröffentlichter Spiele wäre erforderlich, um spieleübergreifende Narrative systematisch zu erfassen. Zum anderen basiert die Analyse auf einem spezifischen Narrativverständnis, das sich – im Anschluss an Bargetz und Eggers (2023) sowie Schilk (2024) – nicht primär an formalästhetischen Strukturen orientiert, sondern Narrative als diskursive Deutungsmuster mit performativer Funktion begreift; ein engerer oder konzeptionell anders akzentuierter Narrativbegriff hätte möglicherweise zu abweichenden Gewichtungen, Kategorisierungen oder Ergebnissen geführt.

Zu konkludieren gilt, dass sich die vorliegende Fallstudie zu HDR in eine wachsende Zahl wissenschaftlicher Auseinandersetzungen mit digitalen Spielen als Vehikel (rechts-)extremer Ideologie reiht. Die im Februar 2024 erfolgte Veröffentlichung des Nachfolgetitels »The Great Rebellion« legt angesichts der hohen Kosten einer semiprofessionellen Spieleentwicklung nahe, dass HDR vom Entwickler als wirkmächtiges Format verstanden wird – sei es im Hinblick auf mediale Resonanz, ideologische Anschlussfähigkeit oder strategische Funktionen innerhalb der Kommunikation der IB. Dies unterstreicht die Dringlichkeit, das Phänomen aus der Perspektive der Rechtsextremismusforschung differenziert und kritisch zu beleuchten.

Im Lichte der vorliegenden Fallstudie ergeben sich dabei folgende Forschungsdesiderate und imperative: Zukünftige Forschung sollte sich erstens systematisch mit der Rezeption digitaler Propagandaspiele befassen, da bislang kaum bekannt ist, wie unterschiedliche Spieler:innen deren ideologischen Gehalt wahrnehmen, bewerten und interpretieren, was angesichts der metapolitischen Zielsetzung solcher Spiele zentrale Erkenntnisse über ihre Wirksamkeit verspricht. Zweitens gilt es, ein kriteriengeleitetes Analyseinstrument weiterzuentwickeln, das (rechts-)extreme Ideologie in digitalen Spielen systematisch und theoriegestützt erfassen

kann; die eingesetzte Kombination aus qualitativer Inhaltsanalyse, Screenplayprotokoll und dem deduktiv-induktiven Kategoriensystem mit den drei Ebenen nach Pérez Latorre (2015) hat sich hier zwar bewähren können, bedarf jedoch einer Ausdifferenzierung für die universelle Anwendung im Spiegel der Heterogenität digitaler (Propaganda-)Spiele. Drittens ist zu ergründen, wie gesellschaftlich und insbesondere medienpädagogisch auf diese gezielt entwickelten Instrumente strategischer Kommunikation reagiert werden kann; Schlegels (2025) Ansatz prodemokratischer Gegenarrative eröffnet hierfür vielversprechende Perspektiven, die durch weitere Forschung und Praxis zu konkreten Strategien ausgearbeitet werden sollten, um Spieler:innen zur kritischen Dekonstruktion und Zurückweisung neurechter Narrative zu befähigen.

Literatur

Alle Links wurden zuletzt am 25.11.2025 geprüft.

- Altmeyer, Lilly (2022): »Stickern als Raumaneignungsstrategie: Die Identitäre Bewegung und (antifaschistische) Gegenstrategien in Hamburg«, in: Daniel Mullis/Judith Miggelbrink (Hg.), *Lokal extrem rechts: Analysen alltäglicher Vergesellschaftungen*, Bielefeld: transcript, S. 245–260. <https://doi.org/10.14361/9783839456842-013>
- Atzmüller, Roland (2024): »Sozialpolitik von rechts als nationale Erneuerung?«, in: Roland Atzmüller/Fabienne Décieux/Benjamin Ferschli (Hg.), *Armutsdiskurse*, Bielefeld: transcript, S. 55–64. <https://doi.org/10.1515/9783839471180-004>
- Baader, Meike Sophia (2020): »Neue Rechte – ›Umerziehung‹, ›Genderideologie‹ und ›Frühsexualisierung‹ – Kampfbegriffe in einem neuen Kulturkampf. Erziehungswissenschaftliche Themen im Fokus von Populismus und Neuer Rechter«, in: Ulrich Binder/Jürgen Oelkers (Hg.), *Das Ende der politischen Ordnungsvorstellungen des 20. Jahrhunderts. Erziehungswissenschaftliche Beobachtungen*, Wiesbaden: Springer VS, S. 129–154.
- Baldauf, Johannes/Rathje, Jan (2018): »Antisemitismus und Verschwörungserzählungen heute: Zur Aktualität des Mythos der jüdischen Weltverschwörung«, in: *Journal für politische Bildung* 7 (4), S. 26–33.
- Bargetz, Brigitte/Eggers, Nina Elena (2023): »Affektive Narrative: Theorie und Kritik politischer Vermittlungsweisen«, in: *Politische Vierteljahresschrift* 64 (2), S. 221–246. <https://doi.org/10.1007/s11615-022-00432-4>
- Benz, Wolfgang (2007): *Die Protokolle der Weisen von Zion. Die Legende von der jüdischen Weltverschwörung*, München: C.H. Beck.
- Boehnke, Luka (2019): »Rechter Kulturkampf heute: Identitätskonstruktion und Framing-Strategien der Identitären Bewegung«, in: Lukas Boehnke/Malte

- Thran/Jacob Wunderwald (Hg.), *Rechtspopulismus im Fokus. Theoretische und praktische Herausforderungen für die politische Bildung*, Wiesbaden: Springer VS, S. 89–114.
- Brett, Noel (2021): »Moments of political gameplay: Game design as a mobilization tool for far-right action«, in: Melody Devries/Judith Bessant/Rob Watts (Hg.), *Rise of the Far Right: Technologies of Recruitment and Mobilization*, Lanham: Rowman & Littlefield, S. 215–236. <https://doi.org/10.5040/9798881810740.ch-11>
- Bruns, Julian/Glösel, Kathrin/Strobl, Natascha (2018): *Die Identitären. Handbuch zur Jugendbewegung der Neuen Rechten*, München: Unrast.
- Bundesamt für Verfassungsschutz (BfV) (2023): »Bundesamt für Verfassungsschutz stuft ›Institut für Staatspolitik‹ (IfS) und ›Ein Prozent e.V.‹ als gesichert rechtsextremistische Bestrebungen ein«, in: Bundesverfassungsschutz, <https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/kurzmeldungen/DE/2023/2023-04-26-ifs-ein-prozent.html>.
- Bundesministerium des Innern und für Heimat (BMI) (2023): *Verfassungsschutzbericht 2022*, Berlin: BMI.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM) (2020): »Entscheidung Nr. 6322 vom 07.12.2020«, in: *Frag den Staat*, 18.03.2021, https://fragdenstaat.de/files/foi/581665/heimatdefender.dePr.677-2020Anonym._geschwrzt.pdf?download.
- Camus, Jean-Yves (2017): »Die Identitäre Bewegung oder die Konstruktion eines Mythos europäischer Ursprünge«, in: Gudrun Hentges/Kristina Nottbohm/Hans-Wolfgang Platzer (Hg.), *Europäische Identität in der Krise? Europäische Identitätsforschung und Rechtspopulismusforschung im Dialog*, Wiesbaden: Springer VS, S. 233–248.
- Christoph, Stefan (2023): »Vom ›Großen Austausch‹ bis ›Genderwahn‹: Verschwörungsideologische Narrative als Darstellungsform diversityfeindlicher Erzählungen«, in: Michael Mittertrainer/Katharina Oldemeier/Benedikt Thiessen (Hg.), *Diversität und Diskriminierung. Sozialer Wandel und Kohäsionsforschung*, Wiesbaden: Springer VS, S. 71–86. https://doi.org/10.1007/978-3-658-40316-4_5
- Daneels, Rowan/Denoo, Maarten/Vandewalle, Alexander/Dupont, Bruno/Malliet, Steven (2022): »The Digital Game Analysis Protocol (DiGAP): Introducing a Guide for Reflexive and Transparent Game Analyses«, in: *Game Studies* 22 (2), http://gamestudies.org/2202/articles/gap_daneels_denoo_vandewalle_dupont_malliet.
- Dovey, Jon/Kennedy, Hellen W. (2006): *Game cultures. computer games as new media. Issues in Cultural and Media Studies*, New York: Open University Press.
- Eichner, Susanne (2017): »Videospielanalyse«, in: Lothar Mikos/Claudia Wegener (Hg.), *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, Konstanz: UVK, S. 524–533.

- Fernández-Vara, Clara (2019): *Introduction to Game Analysis* (2nd edition), New York, NY: Routledge.
- Fisher, Walter R. (1985): »The Narrative Paradigm: In the Beginning«, in: *Journal of Communication* 35 (4), S. 74–89. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1985.tb02974.x>
- Forchtner, Bernhard (2021): »Introducing ›Narrative in Critical Discourse Studies«, in: *Critical Discourse Studies* 18 (3), S. 304–313. <https://doi.org/10.1080/17405904.2020.1802765>
- Franke-Schwenk, Anja (2014): »Politische Narrative in autoritären Herrschaftskontexten«, in: Frank Gädinger/Sebastian Jarzebski/Taylan Yildiz (Hg.), *Politische Narrative*, Wiesbaden: Springer VS, S. 363–386. https://doi.org/10.1007/978-3-658-02581-6_14
- Gädinger, Frank/Jarzebski, Sebastian/Yildiz, Taylan (2014): *Politische Narrative – Konzepte, Analysen, Forschungspraxis*, Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-02581-6>
- Gebhardt, Richard (2024): »Die Neue Rechte in der Bundesrepublik«, in: Fabian Virchow/André Hoffstadt/Cord Heß/Alexander Häusler (Hg.), *Handbuch Rechtsextremismus*, Wiesbaden: Springer VS, S. 1–25. https://doi.org/10.1007/978-3-658-38373-2_47-1
- Genette, Gérard (1994): *Die Erzählung*, München: Wilhelm Fink.
- Gess, Nicola (2023): »Halbwahrheiten. Zu einem Instrument der Desinformation«, in: Bundeszentrale für politische Bildung, 24.01.2023, <https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/digitale-desinformation/517602/halbwahrheiten-zu-einem-instrument-der-desinformation/>.
- Goetz, Judith (2019): »›Unsere Waffen sind ausschließlich gute Argumente und deren Verbreitung‹ – Die österreichischen ›Identitären‹ beim Wort genommen«, in: Alisha M. B. Heinemann/Natascha Khakpour (Hg.), *Pädagogik sprechen – Die sprachliche Reproduktion gewaltvoller Ordnungen in der Migrationsgesellschaft*, Berlin: J. B. Metzler, S. 99–114.
- Goetz, Judith (2020): »›Der Große Austausch‹ – Rechtsextreme Reproduktions- und Bevölkerungspolitik am Beispiel der ›Identitären‹«, in: *Femina Politica* 29 (2), S. 37–49. <https://doi.org/10.3224/feminapolitica.v29i2.04>
- Gordeeva, Daria (2024): »Geschichte im Computerspiel: Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von Call of Duty: Black Ops Cold War«, in: Thomas Spies/Seyda Kurt/Holger Pötzsch (Hg.), *SpielKritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, Bielefeld: transcript, S. 69–86. <https://doi.org/10.1515/9783839467978-004>
- Hajok, Daniel/Leonhard, Ricardo (2020): »Extremismus im Hip-Hop? Eine vergleichende Analyse von linken und rechten Raptexten«, in: *JMS Jugend Medien Schutz-Report* 43 (1), S. 7f. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2020-1>

- Happy Gamer (2024a): »Heimat Defender Rebellion #2«, in: YouTube, 01.04.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=SGNxDZwPhLs>.
- Happy Gamer (2024b): »Heimat Defender Rebellion #1«, in: YouTube, 30.03.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=08v9BhdMRLg>.
- Häusler, Alexander (2002): »Multikulturalismus als Bedrohung deutscher Identität«, in: Christoph Butterwegge/Janine Cremer/Alexander Häusler/Gudrun Hentges/Thomas Pfeiffer/Carolin Reißlandt/Samuel Salzborn (Hg.), Themen der Rechten – Themen der Mitte: Zuwanderung, demografischer Wandel und Nationalbewusstsein, Wiesbaden: VS Verlag, S. 67–91. https://doi.org/10.1007/978-3-663-11633-2_4
- Hegemann, Hendrik (2019): »Die Politik der ›Radikalisierung‹: Ein politisches Narrativ zwischen Komplexitätsreduktion und Selbstvergewisserung«, in: Zeitschrift für Friedens- und Konfliktforschung 8 (1), S. 31–60. <https://doi.org/10.1007/s42597-019-00005-0>
- Heider, Matthias (2022): »Rechtsextremer Framing auf YouTube Darstellungsformen und Ästhetik von Influencern der Identitären Bewegung«, in: Benjamin Jörissen/Claudia Roßkopf/Klaus Rummler/Patrick Bettinger/Mandy Schiefner-Rohs/Karsten D. Wolf (Hg.), Jahrbuch Medienpädagogik 18: Ästhetik – Digitalität – Macht, Zürich: Zeitschrift Medienpädagogik, S. 267–290. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb18/2022.02.27.X>
- Hentges, Gudrun (2018): »Die populistische Lücke: Flucht, Migration und Neue Rechte«, in: Karina Becker/Klaus Dörre/Peter Reif-Spirek (Hg.), Arbeiterbewegung von rechts? Ungleichheit – Verteilungskämpfe – populistische Revolte, Frankfurt a.M.: Campus, S. 101–115.
- Hentges, Gudrun/Kökgiran, Gürcan/Nottbohm, Kristina (2014): »Die Identitäre Bewegung Deutschland (IBD) – Bewegung oder virtuelles Phänomen?«, in: Forschungsjournal Soziale Bewegungen 3, S. 1–26.
- Huber, Sarah Elisabeth (2024): Provokation und Verharmlosung. Das Geschichtsbild der Neuen Rechten am Beispiel der Zeitschrift Sezession. Unveröffentlichte Dissertation, Tübingen. <http://dx.doi.org/10.15496/publikation-100215>
- Imhoff, Roland (2022): »Antisemitismus, die Legende der jüdischen Weltverschwörung und die Psychologie der Verschwörungsmentalität«, in: Karin B. Schnebel (Hg.), Antisemitismus – uralt und doch gefährlich!, Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, S. 118–126.
- Jakob, Christian (2017): »Wegen Schlepperei festgenommen«, in: taz, 26.07.2017, <https://taz.de/AntiFluechtlings-Mission-der-Identitaeren/!5437440/>.
- Jarzebski, Sebastian (2020): Erzählte Politik: Politische Narrative im Bundestagswahlkampf, Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-31013-4>
- Kracher, Veronika (2020): »Irgendwas mit Heimat«, in: Jungle World, 17.09.2020, <https://jungle.world/artikel/2020/38/irgendwas-mit-heimat>.

- Krotz, Friedrich (2009): »Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten«, in: Thorsten Quandt/Jeffrey Wimmer/Jens Wolling (Hg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 25–40.
- Kutscher, Nadja (2023): *Das Narrativ vom »großen Austausch«*. Rassismus, Sexismus und Antifeminismus im neurechten Untergangsmythos, Bielefeld: transcript.
- Kvltgames (2020): »Heimat Defender«, in: Kvltgames, 01.12.2020, <https://kvltgames.com/heimat-defender-de/>.
- Lang, Juliane (2015): »Familie und Vaterland in der Krise. Der extrem rechte Diskurs um Gender«, in: Sabine Hark/Paula-Irene Villa (Hg.), *(Anti-)Genderismus*, Bielefeld: transcript, S. 167–182. <https://doi.org/10.14361/9783839431443-010>
- Lang, Juliane (2025): *Rechtsextremismus und Geschlecht im Wandel*, Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-48009-7_2
- Light, Ben/Burgess, Jean/Duguay, Stefanie (2018): »The walkthrough method: An approach to the study of apps«, in: *New Media & Society* 20 (3), S. 881–900. <https://doi.org/10.1177/1461444816675438>
- Lippert, Sabine (2024): »Right-Wing Images of Space and Völkisch Identity Constructions in ›Heimat Defender: Rebellion‹«, in: Michael Morawski/Sebastian Wolff-Seidel (Hg.), *Gaming and Geography. Key Challenges in Geography*, Cham: Springer VS, S. 159–180. https://doi.org/10.1007/978-3-031-42260-7_8
- Maas, Heiko (2016): »Schwule Opfer des §175 endlich entschädigen. Gastbeitrag«, in: *Tagesspiegel*, 22.07.2016, <https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/queerspiegel/schwule-opfer-des-175-endlich-entschadigen-5224282.html>.
- Maślanka, Sebastian (2019): »Wie die Neue Rechte den Flüchtlingsdiskurs mitprägt – ein Versuch einer wortorientierten Diskursanalyse anhand ›Junger Freiheit‹ und ›Compact‹«, in: *text und diskurs* 12(1), S. 65–83. <https://doi.org/10.7311/tid.12.2019.04>
- Möbus, Benjamin (2023): »Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun« – Die Identitäre Bewegung und das propagandistische Potential von Computerspielen am Beispiel von ›Heimat Defender: Rebellion‹, in: *ZepRa. Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung* 2 (1), S. 4–35, https://violence-prevention-network.de/wp-content/uploads/2024/09/ZepRa-Bd.-2_Nr.-1_2023-Artikel-Moebus-S.-4-49.pdf
- Möbus, Benjamin (2024): »Spielend spalten?! Rechtsextreme Feindbilder im Computerspiel Heimat Defender: Rebellion im Spiegel der Ideologie der Identitären Bewegung«, in: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 59, S. 23–53. <https://doi.org/10.21240/mpaed/59/2024.04.09.X>
- Moritz, Roland (2020): »Hinter den Kulissen mit KVLtGames und Retrorebel«, in: *Rechtsausleger Podcast*, 01.11.2020, <https://pca.st/oepbmiuq>.

- Müller, Michael (2019): »Narrative, Erzählungen und Geschichten des Populismus. Versuch einer begrifflichen Differenzierung«, in: Michael Müller/Jørn Precht (Hg.), *Narrative des Populismus*, Wiesbaden: Springer VS, S. 1–10. https://doi.org/10.1007/978-3-658-22374-8_1
- Müller-Funk, Wolfgang (2002): *Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung*, Wien: Springer.
- Oberprantacher, Andreas (2024): »Täusch-Verhältnisse: Der ›Große Austausch‹ als rhetorisches Manöver der Neuen Rechten«, in: *Rhetorik. Internationale Zeitschrift für rhetorische Forschung*, 43 (1), S. 62–80. <https://doi.org/10.1515/rhet-2024-0005>
- Önnerfors, Andreas (2021): »Der Große Austausch: Conspiratorial Frames of Terrorist Violence in Germany«, in: Andreas Önnerfors & André Tombo (Hg.), *Europe: Continent of Conspiracies*, London/New York: Routledge, S. 21–40. <https://doi.org/10.4324/9781003048640>
- Pérez Latorre, Óscar (2015): »The Social Discourse of Video Games: Analysis Model and Case Study: GTA IV«, in: *Games and Culture* 10 (5), S. 415–437. <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>
- Pfahl-Traughber, Armin (2021): »Vom ›Rassegedanken‹ zum ›Ethnopluralismus‹. Nationalrevolutionäre Intellektuelle der 1970er Jahre und die Entwicklung des Rassismus-Verständnisses im deutschen Rechtsextremismus«, in: Hendrik Hansen/Armin Pfahl-Traughber (Hg.), *Jahrbuch für Extremismus- und Terrorismusforschung 2019/2020*, Brühl: Hochschule des Bundes für öffentliche Verwaltung, S. 199–221.
- Pfister, Eugen (2018a): »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, in: Thorsten Junge/Dennis Clausen (Hg.), *Digitale Spiele im Diskurs*, Hagen: deposit_hagen, S. 1–22. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>
- Pfister, Eugen (2018b): »On Political Communication in Digital Games«, in: *Spielkultur-Wissenschaft*. <https://doi.org/10.58079/uj6a> vom 08.03.2018
- Pfister, Eugen/Görgen, Arno (2020): »Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.), *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, Bielefeld: transcript, S. 51–74. <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/14974>
- Peul, Clemens (2018): »Die Identitären – Soziale Bewegung oder Scheinriese?«, in: Uwe Backes/Alexander Gallus/Eckhard Jesse/Tom Thieme (Hg.), *Jahrbuch Extremismus & Demokratie*, Baden-Baden: Nomos, S. 165–178. <https://doi.org/10.5771/9783845296654>
- Prinz, Mick (2021): »Wie politisch sind Videospiele?«, in: Amadeu-Antonio-Stiftung (Hg.), *Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys*, Berlin: Amadeu-Antonio-Stiftung, S. 17–21.

- Rauscher, Andreas (2020): »Playing Propaganda. Die Games-Appropriationen des IS«, in: Bernd Zywiets (Hg.), *Propaganda des »Islamischen Staats« – Formen und Formate*, Wiesbaden: Springer VS, S. 248–282.
- Richters, Marcel (2020): »Heimat Defender«: Obskure Computerspiele und rechts-extreme Onlinekulte«, in: *Frankfurter Rundschau*, <https://www.fr.de/panorama/heimat-defender-obskurecomputerspiele-rechtsextreme-onlinekulte-martin-sellner-goetz-kubitschek-90042545.html> vom 12.09.2020.
- Ricks, Thomas E. (2015): »Narratives are about meaning, not truth«, in *Foreign Policy*, 03.12.2015, <https://foreignpolicy.com/2015/12/03/narratives-are-about-meaning-not-truth/>.
- Ricœur, Paul (1988): *Zeit und Erzählung. Band 1: Zeit und historische Erzählung*, München: Brill Fink.
- Rippl, Susanne/Seipel, Christian (2012): *Politische Sozialisation und politische Bildung: Aktuelle Trends der Forschung*, Weinheim, Basel: Beltz Juventa.
- Ruckdeschel, Patrick G. (2015): *Strukturanalyse des Videospiele. Handlungsorganisation und Semantisierung. Wie Menschen mit Maschinen spielen (Dissertation, Universität der Bundeswehr München)*, München: kopaed.
- Salomon, Gavriel (2004): »A Narrative-Based View of Coexistence Education«, in: *Journal of Social Issues* 60 (2), S. 273–287.
- Schilk, Felix (2024): *Die Erzählgemeinschaft der Neuen Rechten: Zur politischen Soziologie konservativer Krisennarrative*, Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839474716>
- Schlegel, Linda (2025): *Storytelling Against Extremism: Advancing Theory and Practice of Digital Narrative Campaigns against Extremism*, Berlin: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-47813-1>
- Schlegel, Linda/Kowert, Rachel (Hg.) (2024): *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003388371>
- Schlegel, Linda/Wiegold, Lars/Winkler, Constantin/Junk, Julian (2025): »Exploring the Digital Extremist Ecosystem: A preliminary Analysis of Hateful Posts on Mod DB«, in: *Frontiers in Psychology* 15, S. 1–15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1502098>
- Schmitt, Josephine B./Harles, Danilo/Rieger, Diana (2020): »Themen, Motive und Mainstreamings in rechtsextremen Online-Memes«, in: *Medien & Kommunikationswissenschaft* 1–2, S. 73–93. <http://doi.org/10.5771/1615-634x-2020-1-2-73>
- Schreier, Margrit (2014): »Varianten qualitativer Inhaltsanalyse: Ein Wegweiser im Dickicht der Begrifflichkeiten«, in: *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research* 15 (1), Art. 18. <https://doi.org/10.17169/fqs-15.1.2043>
- Speit, Andreas (2017): *Bürgerliche Scharfmacher. Deutschlands neue rechte Mitte*, Bonn: bpb.

- Švelch, Jan (2020): »Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis«, in: *Game Studies* 20 (2), https://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch.
- Thompson, Emily/Lamphere-Englund, Galen (2024): 30 years of trends in terrorist and extremist games, London: Global Network on Extremism and Technology/Extremism and Gaming Research Network.
- Titzmann, Michael (2013): »Narrative Strukturen in semiotischen Äußerungen«, in: Hans Krah/Michael Titzmann (Hg.), *Medien und Kommunikation*, Passau: Stutz, S. 115–141.
- Türker, Göksel/Gök, Ali (2024): »Video Games and Radical Movements: ›EIN PROZENT‹ and ›HEIMAT DEFENDER‹« <https://doi.org/10.5038/1944-0472.17.2.2218>
- Viehöver, Wilhelm (2014): »Erzählungen im Feld der Politik, Politik durch Erzählungen: Überlegungen zur Rolle der Narrationen in den politischen Wissenschaften«, in: Frank Gadinger/Sebastian Jarzebski/Taylan Yildiz (Hg.), *Politische Narrative: Konzepte – Analysen – Forschungspraxis*, Wiesbaden: Springer VS, S. 67–91. https://doi.org/10.1007/978-3-658-02581-6_3
- Viehöver, Willy (2006): »Diskurse als Narrationen«, in: Reiner Keller/Andreas Hirsland/Werner Schneider/Willy Viehöver (Hg.), *Handbuch Sozialwissenschaftliche Diskursanalyse. Band 1: Theorien und Methoden*, Wiesbaden: VS Verlag, S. 177–208.
- Virchow, Fabian (2024): »Narrative der extremen Rechten«, in: *BzKJ aktuell* 2, S. 5–9.
- von Olberg, Hans-Joachim (2020): »Identitäre gegen Demokratie: Kritik der Erziehung zum Ethnopluralismus«, in: *GWP – Gesellschaft. Wirtschaft. Politik* 69 (2), S. 246–254.
- Wagner, Thomas (2017): *Die Angstmacher. 1968 und die Neuen Rechten*, Berlin: Aufbau.
- Wells, Garrison/Romhanyi, Agnes/Reitman, Jason G./Gardner, Reginald/Squire, Kurt/Steinkuehler, Constance (2023): »Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature«, in: *Games and Culture* 19 (4), S. 469–492. <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>
- Wessely, Christian (1995): »Auf den Spuren des Mythos in Computerspielen«, in: *Communicatio Socialis* 28 (3), S. 349–377.
- Wimmer, Jeffrey (2014): »Computerspiele als Gegenstand qualitativer Forschung in der Kommunikationswissenschaft«, in: Stefanie Averbek-Lietz/Michael Meyen (Hg.), *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*, Wiesbaden: Springer VS, S. 1–13. https://doi.org/10.1007/978-3-658-05723-7_38-1
- Winkler, Constantin (2023): »Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communities«, in: *Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft* (Hg.),

- Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Jena: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft, S. 78–89.
- Winkler, Constantin/Wiegold, Lars/Schlegel, Linda/Jaskowski, Judith (2024): »Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen«, in: Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung/Forschungsverbund RadiGaMe, Radikalisierung auf Online-Gaming-Plattformen und Messenger Diensten (Hg.), Frankfurt a.M.: PRIF. <https://doi.org/10.48809/radirep01>
- Wulf, Tim/Possler, Daniel/Breuer, Johannes (2023): »Content Analysis in the Research Field of Video Games«, in: Franziska Oehmer-Pedrazzi/Sabrina Heike Kessler/Edda Humprecht/Katharina Sommer/Laia Castro (Hg.), Standardisierte Inhaltsanalyse in der Kommunikationswissenschaft – Standardized Content Analysis in Communication Research, Wiesbaden: Springer VS, S. 287–297. https://doi.org/10.1007/978-3-658-36179-2_25
- Zeyer, Jens (2017): Feindbilder – Mythen – Helden. Rechtsextreme Liedtexte und ihre weltanschaulichen Hintergründe, Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Zimmermann, Felix (2022): »Der Heimatbegriff im Kontext digitaler Spiele – virtuelle Beheimatungsprozesse und ihr Verhältnis zum Naturschutz«, in: Lars Berger/Hans-Werner Frohn/Christiane Schell (Hg.), Naturschutz und Heimat – Konzepte für die Zukunft entwickeln. Bonn: Bundesamt für Naturschutz, S. 67–88. <https://doi.org/10.19217/skr623>

Ludografie

- Heimat Defender: Rebellion (2020), Österreich, Kvltagames.
- The Great Rebellion (2024), Österreich, Kvltagames.