

# First-Person-Shooter als Rekrutierungswerkzeug zur extremistischen Ansprache von Kindern und Jugendlichen

Im Mai 2024 wurde ein YouTube-Kanal in den nicht-öffentlichen Teil der Liste jugendgefährdender Medien aufgenommen, welcher diverse Trailer und Gameplay-Videos zur Bewerbung eines extremistischen First-Person-Shooters bereitstellte. Das Gremium begründete die Listenaufnahme damit, dass das Medium verrohend wirke, zur Gewalttätigkeit und zum Rassenhass gegenüber Menschen jüdischen Glaubens und Israelis anreize und diese Menschengruppen diskriminiere. Zudem verherrlichten die Inhalte den Krieg im Nahen Osten und wirkten damit schwer jugendgefährdend.

Trailer und Gameplay-Videos zu dem Spiel sowie Livestreams des Entwicklers, in welchen er Interviews gibt oder das Spiel vorführt, bieten Zuschauern einen Einblick in die Spielhandlung. Die teils auf fiktiven, teils auf realen Begebenheiten beruhende, thematisch im Nahost-Konflikt angesiedelte Geschichte, wird aus der Perspektive eines fiktiven, palästinensischen Medizinstudenten geschildert. Israelische Soldaten hatten diesen festgenommen, gefoltert und fünf Jahre lang inhaftiert. In Haft radikalisiert er sich und schließt sich der, den Namen des Spiels gebenden Widerstandsgruppe an, um Rache an Israel für die Tötung seiner Familienmitglieder durch einen Luftschlag zu nehmen. Die Rache wird in etlichen Gameplay-Videos sichtbar. Diese zeigen über verschiedene Missionen und Spielmodi hinweg, wie der Hauptcharakter Tötungs- und Hinrichtungshandlungen gegenüber israelischen Soldaten vornimmt. Die auffindbaren Videos stellen die Entwicklungsversionen „Classic“, deren grafisch und inhaltlich überarbeitete Version „Remake“ sowie eine „Mobile“-Version des Spiels für Android-Geräte vor. Der YouTube-Kanal bewirbt durch die Videos das Spiel in allen Entwicklungsversionen unter Verwendung von Jugendsprache und durch den möglichen Direktkontakt zum Entwickler, der zum Beispiel

über Livestreams hergestellt wird. Das Gremium stellte fest, dass die Grundaussage des Spiels darin bestehe, Gewalt zum Zwecke der Rache zu nutzen, wobei die Nutzung von Gewalt durch eine Schwarz-Weiß-Zeichnung einer Täter-Opfer-Darstellung gerechtfertigt werde.

Die auf der Kanalseite abrufbaren Videos stellten die Konfliktparteien Israel und Palästina einseitig dar und zeichneten das Bild eines gewaltvoll und willkürlich handelnden israelischen Unterdrückungsstaats, der die palästinensische Zivilbevölkerung zum Ziele des eigenen Gebietsgewinns terrorisiere. Gegenüber der pauschalisierenden, dämonisierenden Darstellung des israelischen Militärs und „der Zionisten“, wie sie das Spiel bezeichnet, würden palästinensische Menschen grundsätzlich als Opfer inszeniert beziehungsweise als vermeintlich gerechtfertigt handelnde Freiheitskämpfende dargestellt. Diesen bliebe lediglich gewaltsamer Widerstand, um sich aus der Unterdrückung zu befreien. Es werde zum aktiven Kampf gegen das israelische Militär aufgerufen. Videos, die Spielpassagen zeigen, in denen der Märtyrertod des Spielecharakters befürwortet werde, stellten den ideologischen Kampf gegen die, als Feind suggerierten, Israelis unter Einsatz des eigenen Lebens als erstrebenswert dar. Dies komme etwa im „Game Over“-Bildschirm zum Ausdruck. Hierdurch würden Kriegs- und Kampfhandlungen als eine Möglichkeit propagiert, Ruhm durch die eigenen Gewalttaten zu erlangen beziehungsweise sich über den eigenen Tod hinaus einen Namen machen zu können. Die Teilwiedergabe der antizionistischen, gegen den Staat Israel gerichteten Parole „Palestine will be free [from the river to the sea]“, richte sich dabei implizit in ihrem Durchsetzungsziel Palästina auf das Gebiet Israels zu erstrecken, auch gegen das Existenzrecht in Israel lebender Jüdinnen und Juden.

## **Vorrangige Ausrichtung des Kanals und Spiels auf eine junge Zielgruppe**

Die Videos nahmen Bezug auf bestehende Spielreihen und nutzten das Stilmittel der sogenannten „Easter eggs“, um auf etablierte Videospiele anzuspielen. Solche Anspielungen, wie eine Tötungsanimation, die auf einen sogenannten „Fatality“ des Charakters „Scorpion“ aus dem Spiel „Mortal Kombat 11“ basiere oder eine Videosequenz, welche an das aus dem Spiel „Battlefield 4“ bekannte Manöver „Rendezook“ angelehnt ist, seien in der Jugendkultur bekannt und würden von Kindern und Jugendlichen begeistert wahrgenommen. In einem Video äußere sich der Entwickler des Spiels zu der Spielversion „Remake“, welche sich explizit an jüngere Spielerinnen und Spieler richte. Weiter stelle das Gremium fest, dass die Bewerbung der kostenfreien und auf mobilen Endgeräten verfügbare Spielversion „Mobile“ als höchst jugendaffin zu bewerten sei.

## **Keine ausreichende Relativierung der jugendgefährdenden Inhalte durch Überspitzung, Grafik und Spieldesign**

Das Gremium berücksichtigte bei seiner Entscheidung die teils überzogene, cartoon-artige Darstellungsweise von Gewalt und Verletzungsfolgen. Die Spielversion „Classic“ weise in grafischer Hinsicht Charaktermodelle und Texturen auf, welche nicht dem Status quo der technischen Entwicklung entsprächen. Dies gelte jedoch nicht für die Spielversionen „Remake“ oder „Mobile“. Weder die Grafik noch die unrealistischen Spielelemente, wie die Möglichkeit der Nutzung von sogenannten „wallruns“, eines „bullet-time“-Modus, Doppelsprüngen oder das Überleben von sogenannten „grenade jumps“, seien dazu geeignet eine ausreichende Distanz zu den belastenden Inhalten zu schaffen. Die Wahl des Spielsettings, welches an einen tatsächlich existierenden und noch andauernden Konflikt anknüpfe sowie die Gewalthandlungen, die gegenüber den menschlich gestalteten und klar als israelische Soldaten erkennbaren Gegnern vorgenommen würden, spreche für einen hohen Grad der Individualisierbarkeit des Feindes und bilden damit einen hohen Bezug zur Lebensrealität. Gewaltausübungen gegenüber israelischen Verteidigungsstreitkräften (IDF), seien sie auch teils überspitzt dargestellt, riefen zum aktiven Kampf gegen Israel und dessen Militär auf. Durch die im Spiel verbreiteten Aussagen komme ein antisemitisches Weltbild zum Ausdruck.

## **Abwägung der Kunst- und Meinungsfreiheit mit den Belangen des Jugendschutzes**

Die grundsätzlich von der Kunst- und Meinungsfreiheit gedeckte, wenn auch kritische Stellungnahme zu einem gesellschaftlichen oder politischen Thema überschreite das Medium, indem es Gewalthandlungen legitimiere. Die Videoinhalte überstiegen eine anti-zionistische Kritik an der Innenpolitik Israels. Insbesondere die Propagierung der „Palestine will be free“-Parole fordere implizit deren Umsetzung. Diese wiederum setze den notwendigen Weg ein antisemitisches, die jüdische Bevölkerung vertreibendes bis tötendes Handeln voraus. Auch sei die Äußerung vor dem Hintergrund des Gesamtkontextes des Mediums auch nicht etwa als pazifistische Forderung der Schaffung eines gemeinsamen palästinensisch-israelischen Staates zu verstehen.

Das Thema des Nahostkonflikts, als eine weiterhin bestehende Auseinandersetzung, ist als besonders aktuell einzustufen. Dies gilt nach der sich weiter verschärfenden Situation nach den Ereignissen vom 7. Oktober 2023 und der darauffolgenden Zeit umso mehr. Bezüge zur Lebenswirklichkeit, etwa durch die in den Videos dargestellten Organisationen, Kriegsschauplätzen und Persönlichkeiten potenzierten die sozial-ethisch desorientierende Wirkung auf gefährdungsgeneigte Jugendliche. Die Videos, die Taten einer fiktiven Widerstandsorganisation zeigen, bestärkten ein gewaltsames Vorgehen gegen die im Spiel eindeutig feindlich dargestellten israelischen Militärs und „Zionisten“. Diese Widerstandsgruppe finde in einer realen, palästinensischen Widerstandsgruppe, deren Name an den des YouTube-Kanals und des Spiels erinnere, ihr Vorbild. Diese Gruppe kämpfte zusammen mit der extremistischen Hamas gegen die israelischen Verteidigungsstreitkräfte. Die Inhalte der Spielevideos gingen weit über eine kritische Auseinandersetzung mit der Thematik hinaus und beeinträchtigten die Jugendschutzbelange erheblich.