

Islamismus in digitaler Spielekultur

Constantin Winkler

Radikalierte Akteurinnen und Akteure nutzen digitale Spielekultur auf vielfältige Weise. Sie erstellen eigene Spielinhalte, nutzen Kommunikationswege in Spielen, gamifizieren politische Aktivitäten und verwenden Spielreferenzen sowie gaming-nahe Plattformen zur Ansprache von Personen. So knüpfen sie an begonnene Radikalisierungsprozesse an oder versuchen, solche in Gang zu setzen.

Forschung und Präventionslandschaft haben diese Bestrebungen erkannt. Dabei ist jedoch ein starker Fokus auf der extremen Rechten zu beobachten. So kann der Eindruck entstehen, dass andere Bewegungen weit weniger Gebrauch von digitaler Spielekultur machen – ein Trugschluss. Insbesondere Islamistinnen und Islamisten instrumentalisieren digitale Spielekultur intensiv.

Islamistische Spielinhalte

Bereits 1999 brachte die britisch-schiitische Organisation *Innovative Minds* die Spielesammlung „Islamic Fun“ für Kinder zwischen fünf und elf Jahren auf den Markt, die Wissen zum Islam vermitteln soll. Darin findet sich unter anderem „The Resistance“, ein Spiel, das sich an besonders junge Kinder richtet. Richtig beantwortete Quiz-Fragen werden darin mit Mörsergranaten belohnt, die auf israelische Militärfahrzeuge abgefeuert werden können.

Auch neuere Spiele aus islamistischen Milieus propagieren vorrangig anti-israelische Haltungen. Insbesondere das Spiel „Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa-Mosque“ hat mit israelbezogenen Antisemitismus auf sich aufmerksam gemacht. Dazu trägt auch bei, dass das Spiel auf Steam, der bedeutendsten Plattform für PC-Spiele, erhältlich war (Winkler 2023, 83). Das Spiel erhielt nach dem antisemitischen Terrorangriff auf Israel am 7. Oktober 2023 ein Update, in dem Teile der Ereignisse als „Hamas- oder Arin al-Usud“-Mitglied nachgespielt

werden können (Winkler 2024, 6).

Terrororganisationen haben das Propagandapotenzial ebenfalls erkannt. Insbesondere die *Hisbollah* veröffentlicht immer wieder digitale Spiele, die dem Prestige der Organisation dienen und Märtyrerkult verbreiten sollen. So macht die zweiteilige Spielereihe „Special Force“ Einsätze der *Hisbollah* in den Libanonkriegen spielbar und setzt insbesondere auf antiisraelische Propaganda, wie beispielsweise das Trainieren mit Schusswaffen an Postern israelischer Politikerinnen (Winkler 2024, 5). Auch im 2018 veröffentlichten „Holy Defense“ inszeniert die *Hisbollah* ihren Kampf gegen Israel, aber auch gegen den Westen.

Da Entwicklung und Vertrieb digitaler Spiele mit vergleichsweise hohem Aufwand verbunden sind, greifen islamistische Entwicklerinnen und Entwickler häufig zu Modifikationen existierender Spiele. Dabei werden Spiele so verändert, dass islamistische Charaktere spielbar oder Feindbilder bekämpfbar werden. Die so entstehenden sogenannten Mods werden anschließend zum Download auf speziellen Plattformen angeboten, um sie in Umlauf zu bringen. Auch diese Praxis ist bereits seit den frühen 2000er-Jahren bekannt (Winkler et al. 2024, 10).

Insbesondere sehr erfolgreiche Spielereihen, darunter vor allem Shooter wie „Counter Strike“ oder „Battlefield“, werden dabei fokussiert. Organisationen wie der sogenannte *Islamische Staat (IS)* oder die *Qassam*-Brigaden der *Hamas* werden so auch in Mainstream-Spielen spielbar (ebd.). So können auch Spielende adressiert werden, denen eine ideologische Aufladung nicht reicht und die Wert auf die Qualität von Spielmechaniken legen.

Direkte Ansprache und Kommunikation

Während digitale Spiele und Modifikationen genutzt werden, um propagandistische Inhalte darzustellen

und erlebbar zu machen, sind sie nicht zwangsläufig dazu geeignet viele Spielende zu erreichen und zu radikalisieren. In der Regel stärken sie vor allem ideologische Bindungen bereits radikalisierte Personen (Robinson und Whittaker 2021, 2f.).

Einflussreicher ist die direkte Interaktion mit Islamistinnen und Islamisten, beispielsweise innerhalb von Spielwelten. Sogenannte Sandbox-Games, in denen Inhalte umfassend durch Spielende gestaltet werden können, ermöglichen es, Nutzenden direkt mit ideologischen Inhalten zu konfrontieren. Die Plattform *Roblox* ermöglicht es, eigene Spielinhalte auf besonders einfachem Wege zu erstellen. Das macht sie bei jungen Menschen beliebt. Dort können eigene Spielumgebungen erstellt werden, unter denen sich auch islamistische Beispiele finden, die beispielsweise gegen Israel oder Jüdinnen und Juden gerichtet sind und mit islamistischen Motiven beworben werden. Auch Gegenstände für Avatare werden auf der Plattform angeboten. Darunter Kleidungsstücke mit Bezug zum IS oder den Houthi (Winkler et al. 2024, 34).

Viele digitale Spiele bieten auch Möglichkeiten zur schriftlichen oder sprachlichen Kommunikation, die Islamistinnen und Islamisten zur Propagandaverbreitung nutzen.

Noch weitreichender dürfte die Kommunikation auf gaming-nahen Plattformen sein. Zu diesen zählen Foren, Chat-, Video- und Streaming-Plattformen, die sich insbesondere an Gamerinnen und Gamer richten sowie Vertriebsplattformen für digitale Spiele. Insbesondere unter Jugendlichen haben sich diese Plattformen zu sozialen Netzwerken entwickelt, auf denen Kontakte aufgenommen und gepflegt werden (Lenhart et al. 2015). In Verbindung mit häufig nur geringen Moderationsbemühungen macht das die Plattformen auch für islamistische Akteurinnen und Akteure interessant, die sie zu Propagandazwecken nutzen.

Video- und Streaming-Plattformen wie *Twitch* erreichen viele gaming-affine Personen. Islamistisch agierende Personen können dadurch direkt mit einem Publikum in Kontakt treten. Dabei werden islamistische Inhalte auch abseits des Gamings thematisiert. Eine Zuspitzung stellen terroristische Anschläge dar, die live auf Streaming-Plattformen übertragen werden und dabei von der Ästhetik digitaler Spiele Gebrauch machen.

Vertriebsplattformen für digitale Spiele und Modifikationen, wie *Steam*, bieten ebenfalls Möglichkeiten zur Vernetzung. Dazu gehören unter anderem Freundeslisten, Messenger-Funktionen, Kommentarspalten, Gruppen und Foren (Winkler et

al. 2024, 22f.). Auf den meisten Plattformen finden sich islamistische Nutzerinnen- und Nutzerprofile, die durch einschlägige Namen, Avatare oder Profilgestaltungen auffallen und gut vernetzt sind. In wahlweise offenen oder geschlossenen Gruppen können islamistische Themen diskutiert werden und Aufstachelungen gegen ideologische Gegnerinnen und Gegner stattfinden.

Chat-Plattformen wie *Discord* sind vor allem für Gamerinnen und Gamer konzipiert. Dort lassen sich selbstverwaltete Server betreiben, die je nach Ermessen der Betreibenden leichter oder schwerer zugänglich sind. Häufig lassen sich islamistische Inhalte bereits im Vorfeld anhand von Bildern und Namen in Suchlisten erahnen (Jäger, 2024). Auf vielen Servern herrschen strikte Regeln wie Geschlechtertrennung (Winkler 2024, 8).

Auch wenn auf einzelnen Plattformen eine stärkere Moderation stattfindet, können Nutzende auf Alternativplattformen oder selbstverwaltete Räume ausweichen, auf denen entweder in geringerem Maße eingegriffen wird oder derartige Inhalte geduldet oder sogar explizit erwünscht sind. Nicht immer sind Gruppen oder Server von Einzelpersonen betrieben. Auch Organisationen, die islamistischen Terrorgruppen nahestehen, nutzen die Funktionen der Plattformen.

Jugendkulturelle Anknüpfungspunkte

Dass Islamismus in digitaler Spielekultur insbesondere bei Jugendlichen anschlussfähig sein kann, überrascht kaum. In Deutschland spielen mehr als 70 % der 12- bis 19-Jährigen mehrmals wöchentlich digitale Spiele (Feierabend et al. 2024, 49). Gaming ist für viele zentraler Teil ihrer Alltags- und Freizeitkultur. Digitale Spiele und gaming-nahe Plattformen sprechen Kinder und Jugendliche kulturell an und fungieren als gemeinschaftsstiftende Orte. Auf diesem Wege werden junge Menschen niedrigschwellig für Inhalte erreichbar – auch islamistische.

Islamistisches Propagandamaterial verweist häufig auf digitale Spielekultur (Mahmoud 2022, 21f.). Insbesondere der IS hat in der Vergangenheit wiederholt von dieser kulturellen Annäherung Gebrauch gemacht (Kingdon 2024, 135f.). Dazu gehört die Produktion von Videos mithilfe von digitalen Spielen – sogenannte „Machinimas“. Dabei werden sowohl reale Terroranschläge nachgestellt als auch spielerisch Morde an gängigen Feindbildern wie US-Streitkräften oder Anschlagsmöglichkeiten wie Selbstmordattentate oder das Rammen mit Fahrzeu-

gen zur Schau gestellt. Zum Teil werden diese Szenen mit „Naschids“ unterlegt. Zitate und Bilder aus bekannten Spielen werden immer wieder in Propagandamaterial verwendet. Auch hat der IS damit geworben, die gleichen Handlungen wie in Spielen auf echten Schlachtfeldern zu vollziehen oder eine echte Alternative zu Spielen wie „Call of Duty“ anzubieten. Auch der Slang digitaler Spielekultur wird dabei übernommen. Immer wieder finden Gaming-Begriffe Verwendung. Darunter beispielsweise „Respawn“, also das Wiederbeleben getöteter Spielenden, das synonym zur vermeintlichen Wiedergeburt von IS-Kämpfenden im Paradies genutzt wird.

Islamistische Themen und Handlungen werden also gamifiziert, um sie besonders attraktiv zu machen und einfach in Umlauf zu bringen. Diese Maßnahmen setzen zum Teil früh an. Wie bereits am Beispiel des Lernspiels „Islamic Fun“ erläutert, richten sich Inhalte auch an jüngere Kinder. Ein weiteres eindrückliches Beispiel ist die vom IS 2016 herausgegebene Lern-App „Huroof“. Damit sollen Kindern arabische Sprachkenntnisse vermittelt werden – beispielsweise durch Erlernen der Namen verschiedener Kriegswaffen.

Die Nutzung digitaler Spielekultur für islamistische Zwecke soll direkt in die Lebenswelt von jungen Menschen eingreifen und sie niedrigschwellig erreichen. Dafür bedienen sich die Akteurinnen und Akteure Sprache, Symbolen und Mechaniken, mit denen Kinder und Jugendliche vertraut sind.

Zentrale Narrative und Feindbilder

Bei Islamismus in digitaler Spielekultur lassen sich einige zentrale Narrative identifizieren. Allem voran steht eine dichotome Weltsicht. In dieser steht die „Umma“, die Gemeinschaft der Muslime, für die Seite des Guten. Auf der Gegenseite stehen zentrale Feindbilder.

So wird der „Westen“ nicht nur als genuin antimuslimisch imaginiert, sondern auch als moralisch verkommen und dekadent, was sich beispielsweise in westlicher Popkultur, LGBTQ+ oder militärischen Einsätzen ausdrücken würde. Entsprechend stellen US-Streitkräfte oder westliche Politikerinnen und Politiker wiederkehrende Gegnerinnen und Gegner innerhalb islamistischer digitaler Spielinhalte dar.

Ein weiteres zentrales Feindbild sind Jüdinnen und Juden sowie der Staat Israel. Antisemitische Mythen über vermeintliche jüdische oder zionistische Verschwörungen mit Weltherrschaftsansprüchen sind weit verbreitet. Antisemitismus fungiert als

Master-Ideologie, die alle anderen Feindbilder stützt. Nicht selten werden diese Bilder auf Israel übertragen, weshalb der Staat besonders häufig als Hauptfeind inszeniert wird.

Auch LGBTQ+-Personen sind massiven Angriffen ausgesetzt. Ihre bloße Existenz wird als Ergebnis westlicher Ideologie und Indoktrination interpretiert. Sie werden pathologisiert, als lasterhaft dargestellt und als Ausdruck eines kulturellen Verfalls abgelehnt.

Ähnlich wird emanzipierten Frauen begegnet. Feministinnen sowie selbstbestimmte Frauen gelten ebenfalls als Symbol des westlichen Verfalls. Islamistische Inhalte ordnen weibliche Selbstbestimmung und Teilhabe daher häufig negativ ein.

Ungläubige, zu denen auch säkulare oder liberale Muslime zählen, werden verunglimpft. Letztere gelten Islamistinnen und Islamisten als Verräterinnen und Verräter, die zersetzen Einfluss auf die Gläubergemeinschaft hätten.

Diese Feindbilder sollen emotionalisieren. Sie erlauben die Identifikation scheinbar klarer Schuldiger und regen Mobilisierung an. Neben der dichotomen Weltsicht, die einen gerechten Kampf gegen den Rest der Welt vermitteln soll, finden sich weitere Narrative.

Darunter die Vermittlung von Märtyrertum. Spielende sollen sich als (digitale) Kämpfende für etwas Göttliches begreifen. Das Sterben auf diesem Weg wird glorifiziert. Die weltliche Anerkennung für die Aufopferung und das Versprechen des Eintritts ins Paradies sind belohnende Faktoren. Islamistische Spielinhalte vermitteln daher häufig eine Anerkennung Allahs als Belohnung für den Kampf gegen Feindbilder und Arbeiten mit Referenzen wie Koranversen oder Naschids.

Diese zentralen Narrative sind strukturgebend. Sie vermitteln Sinn und Orientierung. Diese Struktur bietet Identifikationsmöglichkeiten und emotionale Bindung, die sie für Radikalisierungsprozesse wirksam werden lässt.

Auswirkungen auf junge Menschen

Es ist an dieser Stelle wichtig zu betonen, dass digitale Spielekultur nicht automatisch zu Radikalisierung führt. Die verkürzten Killerspiel-Debatten der späten 1990er- und frühen 2000er-Jahre verstehen den Blick auf die Realität. Auch bloße Konfrontation mit islamistischen Inhalten determiniert keine islamistische Radikalisierung. Diese ist ein mehrschichtiger und höchst individueller Prozess und von vielen Fakto-

ren abhängig. Zudem findet der größte Teil islamistischer Aneignung innerhalb digitaler Spielekultur nicht organisiert statt, sondern ist auf die Nutzung radikalisierter Einzelpersonen zurückzuführen (Lamphere-Englund 2024, 44).

Allerdings lassen sich durchaus mögliche Auswirkungen auf Jugendliche identifizieren. Jugendliche gehören zu den Hauptnutzenden digitaler Spiele und gaming-naher Plattformen. Diese sind leicht zugänglich und oft wenig reguliert. Dadurch stellen sie ideale Räume für erste Kontakte zu islamistischen Inhalten dar.

Propaganda ist insbesondere für junge Menschen nicht immer sofort als solche zu identifizieren. Häufig ist sie gezielt verschleiert und setzt auf Gewohnheiten und vertraute atmosphärische Mittel – ästhetisch ansprechend und kulturell anschlussfähig.

Die bewusste Instrumentalisierung von Spielmechaniken im Sinne einer Gamifizierung kann eine Vermengung von Spiel und Realität fördern, indem Anerkennungsmechanismen und Belohnungssysteme Nutzende antreiben. So können Kampagnen bis hin zu realer Gewalt vorangetrieben werden. Immersion und Wiederholung können islamistische Narrative emotional verankern.

Die Normalisierung von Phänomenen wie Antisemitismus, Misogynie oder LGBTIQ+-Feindlichkeit innerhalb von Communitys oder Spielen kann mit Abstumpfung einhergehen oder sogar eine Übernahme derartiger Ideologien nach sich ziehen. Normalisierung kann dazu führen, dass Hass und Gewalt unkritisch aufgenommen werden. Andere Personen können sich durch diese Umgangsformen aus Diskursen zurückziehen. Verbale Angriffe können somit dazu führen, demokratische Prozesse in digitalen Räumen zu beeinflussen und zu gefährden (Winkler 2023, 86). Hinzu kommt, dass derartige Brückennarrative in verschiedenen politischen Strömungen auftreten, was online wesentlich leichter als offline dazu führen kann, mit rechten oder islamistisch-orientierten Personen in Kontakt zu kommen. Auch treten diese über ihre ideologischen Verbindungslien leichter untereinander in Austausch, als dies der Fall wäre, wenn sie sich an den gleichen physischen Orten aufhalten müssten (Winkler et al. 2024, 29).

Der leichte Zugang zu radikalisierten Gruppen auf gaming-nahen Plattformen kann dazu führen, dass islamistische Inhalte besonders einfach zu Jugendlichen gelangen. Zustimmung und Beteiligung können dann mit Zugang zu exklusiveren Inhalten oder Gruppen belohnt werden. So kann stufenweise ein Einstieg in islamistische und immer radikalere Communitys vorangetrieben werden.

Gesamtgesellschaftliche Verantwortung

Nicht nur die Spielenden tragen Verantwortung. Plattformbetreibende sind in der Verantwortung ihre Moderation und Kontrolle der Inhalte zu verbessern. Islamistische Inhalte bestehen auf vielen Plattformen über Jahre, ohne gelöscht zu werden. Das erlaubt die Etablierung radikalisierter Netzwerke mit langfristiger Community-Bildung und Rekrutierungsmöglichkeiten. Meldefunktionen verlagern die Verantwortung auf die Nutzenden. Zudem führt das Melden von Inhalten nicht zwangsläufig zu deren Beseitigung, da auch Moderatorinnen und Moderatoren nicht immer ausreichend geschult sind, problematische Phänomene zu erkennen. Um dem entgegenzuwirken sind plattformübergreifende Präventions- und Interventionsmechanismen nötig.

Pädagogische Fachkräfte und Zivilgesellschaft müssen Heranwachsende frühzeitig aufklären. Dafür kann auch eine Begleitung von Jugendlichen bei ihren Erfahrungen in digitalen Spielen und auf Plattformen sinnvoll sein – Präventionsangebote müssen kulturell anschlussfähig sein.

In der Forschung kann der bisherige starke Fokus auf Rechtsextremismus im Gaming-Kontext den Blick auf islamistische Phänomene verstellen. Hinzu kommt ein Mangel an empirischen Ergebnissen zum Einfluss digitaler Spielekultur auf Radikalisierungsprozesse. In Zukunft müssen neue technische Entwicklungen kritisch begleitet werden und ein Dialog zwischen Spieleindustrie, Medien, Pädagogik und Forschung zur Erarbeitung gemeinsamer Strategien angeregt werden – unter Einbezug der Spielenden. Denn ein Phänomenbereich, der so starken Einfluss auf breite Teile der Gesellschaft hat, erfordert und verdient auch gesamtgesellschaftliche Anstrengungen, diesen für alle sicherer zu machen.

Literatur

- Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas/Gerigk, Yvonne/Glöckler, Stephan (2024). JIM-Studie 2024 - Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.
- Jäger, Marie (2024). Gaming und islamisch begründeter Extremismus. „Respond to the real Call of Duty“. Bundeszentrale für politische Bildung. Online verfügbar unter <https://www.bpb.de/themen/infodienst/545514/gaming-und-islamisch-begründeter-extremismus/> (abgerufen am 15.07.2025).
- Kingdon, Ashton (2024). Beauty is Power. The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds. New York, Routledge, 130–147.

- Lamphere-Englund, Galen (2024). Theories of Digital Games and Radicalization. In: Linda Schlegel/Rachel Kowert (Hg.). Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds. New York, Routledge, 32–56.
- Lenhart, Amanda/Smith, Aaron/Anderson, Monica/Duggan, Maeve/Perrin, Andrew (2015). Teens, Technology, and Friendships. Video games, social media and mobile phones play an integral role in how teens meet and interact with friends.
- Mahmoud, Firas (2022). Playing with religion. The Gamification of Jihad.
- Radicalisation Awareness Network (2020). Extremists' Use of Video Gaming. Strategies and narratives.
- Robinson, Nick/Whittaker, Joe (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. Studies in Conflict & Terrorism, 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610x.2020.1866740>.
- Winkler, Constantin (2023). Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys. In: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hg.). Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 78–89.
- Winkler, Constantin (2024). „WE RESPAWN IN JANNAH“ Zur islamistischen Aneignung digitaler Spielekultur. Berlin, Violence Prevention Network.
- Winkler, Constantin/Wiegold, Lars/Schlegel, Linda/Jaskowski, Judith (2024). Streaming, Chatting, Modding. Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. Frankfurt.

Zur Person

Constantin Winkler ist Sozialwissenschaftler und forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communitys digitaler Spiele. Er ist Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt „RadiGaMe“ (Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten) am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF).



Foto: © Julia Maruhn