

Themenheft 70: Digitalität | Daten | Deutungen. Zukünfte der Medienpädagogik

Herausgegeben von Ada Fehr, Jessica Kühn, Julia Schreiber-Kehrhahn
und Annekatrin Bock

Propagandistische Funktionslogiken in digitalen Spielen

Vorschlag eines strukturbezogenen Analysemodells

Benjamin Möbus¹ 

¹ Universität Vechta

Zusammenfassung

Der Beitrag zielt auf die Entwicklung eines propagandasensiblen, strukturbezogenen Analysemodells zur systematischen Rekonstruktion propagandistischer Funktionslogiken in digitalen Spielen. Ausgangspunkt ist das Defizit der bisherigen Forschung, digitale Propagandaspiele zwar zu benennen, Propaganda jedoch häufig implizit zu unterstellen oder über Einzelmerkmale zu plausibilisieren, statt sie als medienimmanent organisierte Strukturleistung analytisch zu rekonstruieren. Vor diesem Hintergrund wird das Modell zur Analyse digitaler Propagandaspiele (MAPs) entwickelt, das Propaganda kriteriengeleitet über die Verschränkung intraludischer Strukturkohärenz mit extraludischen Referenz- und Rahmungslogiken bestimmt. Die Modellentwicklung erfolgt in dem Beitrag schrittweise. Zunächst werden strategische Kalküle extremistischer Spielproduktion sowie prototypische Strukturangebote am Fallbeispiel Heimat Defender: Rebellion rekonstruiert. Darauf aufbauend werden etablierte Analysemodelle der Game Studies im Hinblick auf ihre propagandatheoretische Anschlussfähigkeit geprüft. In einem weiteren Schritt wird MAPs ausgearbeitet, wobei der Fokus auf Narration, Ästhetik und Regelsystem liegt und extraludische Referenzen systematisch als Bestandteile der Bedeutungsarchitektur einbezogen werden. Die Operationalisierung von Propaganda geschieht in MAPs mittels strukturübergreifender Kohärenzprüfung, dreier heuristischer Leitfragen zu propagandistischen Strukturangeboten (Heroisierung, Feindbildkonstruktion, Gewaltlegitimation) sowie dreier Leitfragen zu extraludischen Referenzen. Hinzu kommt die extradiegetische Ansprache (Referenzierung extraludischer Personen, Organisationen oder Institutionen; Referenzierung extraludischer politischer oder gesellschaftlicher Diskurse; direkte Adressierung von Spieler:innen hinsichtlich extraludischer Handlungen). Ein niedriginferentes Codebook sichert die transparente, regelgeleitete und intersubjektiv nachvollziehbare Anwendung des Analysemodells. Abschliessend werden Reichweite, Grenzen und Perspektiven der Validierung und Weiterentwicklung des Analysemodells skizziert.

Propagandistic Functional Logics in Digital Games. Proposal for a Structure-Based Analytical Model

Abstract

This article aims to develop a propaganda-sensitive, structure-based analytical model for the systematic reconstruction of propagandistic functional logics in digital games. It addresses a central shortcoming of existing research: while digital propaganda games are increasingly identified, propaganda is often assumed implicitly or inferred from isolated features rather than reconstructed as a media-immanent structural performance. In response, the article introduces the Model for the Analysis of Digital Propaganda Games (MAPs), which conceptualizes propaganda using the criteria-guided coupling of intraludic structural coherence with extraludic reference and framing logics. The model development proceeds stepwise. First, the strategic rationales of extremist game production and prototypical structural features are reconstructed using «Heimat Defender: Rebellion» as a paradigmatic case. Building on this, established analytical models from Game Studies are examined with regard to their propaganda-theoretical applicability. In a subsequent step, MAPs is elaborated with a focus on narration, aesthetics, and rule systems, while systematically integrating extraludic references as constitutive elements of the game's meaning architecture. MAPs operationalizes propaganda through a cross-structural coherence check, three heuristic guiding questions addressing propagandistic structural offerings (heroization, enemy construction, and legitimation of violence), and three guiding questions targeting the coupling of intraludic meaning-making with extraludic references and forms of extradiegetic player address. A low-inference codebook makes the underlying indicators and coding logics transparent and is designed to ensure the intersubjective traceability and analytical comparability of the model's application. The article concludes by outlining the scope, limitations, and perspectives for the validation and further development of the analytical model.

1. Einleitung: Propaganda im Medium des digitalen Spiels – Digitale Propagandaspiele als Analysegegenstand

Inzwischen findet sich ein breiter disziplinenübergreifender Konsens, insbesondere in den Game Studies und der Medienpädagogik, wonach digitale Spiele nicht (nur) eine weitläufig rezipierte Freizeitbeschäftigung auf dem Niveau naiver Unterhaltung darstellen, sondern als kulturelle Artefakte ideologische Deutungsangebote transportieren, verdichten und stabilisieren (können) (Schlegel und von Eyb 2024; Pfister und Görgen 2020; Pfister 2018; Bevc 2007a, b). Entsprechend werden digitale Spiele zunehmend hinsichtlich der in ihnen eingeschriebenen politischen, gesellschaftlichen und normativen Sinnangebote analysiert und dekonstruiert (siehe u. a. Gordeeva 2024; Wintersteiger

2022; Lundedal Hammar 2019). Eine hierfür zentrale heuristische, aber äusserst implikationsreiche, Unterscheidung betrifft den (un-)bewussten Transport von Ideologie einerseits, die bewusste, strategisch organisierte Popularisierung von Ideologie andererseits (Pfister 2018; Schrape 2009: 241–242).

Vor diesem Hintergrund hat sich in den vergangenen Jahren ein Forschungsstrang herausgebildet, der sich verstärkt mit der gezielten Instrumentalisierung digitaler Spiele zur Normalisierung und Popularisierung extremistischer Ideologie befasst und dabei im interdisziplinären Spannungsfeld zwischen Game Studies, Radikalisierungsforschung und Medienpädagogik verortet ist (u. a. Schlegel und Kowert 2024; Wells et al. 2024; Winkler et al. 2024; Winkler 2023; Brett 2021; Rauscher 2020). Während die Forschung zunehmend auch gaming-nahe Plattformen, Modifikationen und Community-Praktiken berücksichtigt, bleibt die Entwicklung eigens produzierter digitaler Spiele durch extremistische Akteur:innen trotz eines quantitativ beachtlichen Anstiegs entsprechender Entwicklungen bislang ein vergleichsweise untertheoretisierter und randständiger Analysegegenstand.

Thompson und Lamphere-Englund (2024) weisen etwa in einer Längsschnittanalyse für Spiele und Spielmodifikationen (1982–2024) nicht nur einen deutlichen Zuwachs, sondern zugleich eine zunehmende Diversifizierung entsprechender Formate nach. Erfasst werden dabei Titel, deren Inhalte oder verantwortliche Akteur:innen entweder gewaltförmige ideologische, politische oder religiöse Zielsetzungen propagieren oder gezielt Hass und Gewalt gegen als feindlich markierte Gruppen legitimieren.

Ein zentrales Desiderat dieses Forschungsstrangs liegt allerdings darin, dass bislang kein explizit propagandasensibles, strukturbezogenes Analysemodell zur Verfügung steht, mit dem sich propagandistische Funktionsweisen solcher Spiele systematisch rekonstruieren lassen. Damit bleibt nicht nur die wissenschaftliche Bestimmung und Analyse digitaler Propagandaspiele methodisch unterbestimmt, sondern zugleich auch die Grundlage dafür, diese Spiele in präventiv wie reaktiv angelegten medienpädagogischen Bildungs- und Deradikalisierungskontexten adäquat zu adressieren. Solange Propaganda im Medium Spiel analytisch nicht als strukturierte, medienimmanent organisierte Sinn- und Erfahrungsordnung rekonstruiert wird, wird sie in vielen Analysen entweder implizit vorausgesetzt oder nachträglich über Einzelmerkmale (z. B. Symbole, Figuren, Zitate) plausibilisiert. Genau dadurch wird Propaganda jedoch zu einer Zuschreibung, nicht zu einem rekonstruierbaren Funktionsprinzip des Spiels.

Diese Leerstelle fällt umso stärker ins Gewicht, weil inzwischen eine breite Forschungsliteratur zu extremistischer Nutzung digitaler Spiele existiert, die Inhalte, Akteur:innen und Distributionskontexte systematisiert. Diese Zugänge verbleiben jedoch häufig auf einer vergleichsweise oberflächlichen Beschreibungsebene und erfassen nur begrenzt jene medienimmanenten Mechanismen, über die Spiele ideologische Weltdeutungen als spielerische Erfahrung plausibilisieren und stabilisieren. Daraus resultiert eine doppelte analytische Schieflage: Einerseits drohen Fehlklassifikationen, weil politisch codierte

Mainstreamtitel oder normativ ausgerichtete Serious Games auf derselben Ebene verhandelt werden wie propagandistische Eigenproduktionen; andererseits bleiben jene Spiele unterbestimmt, deren propagandistische Leistung gerade nicht in expliziten Botschaften liegt, sondern, wie sich in diesem Beitrag zeigen soll, in der kohärenten Verschränkung von Narration, Ästhetik und Regelsystem als prozedural stabilisiertem Sinnangebot.¹

Vor diesem Hintergrund zielt der vorliegende Beitrag auf einen theoriebasierten, strukturorientierten Zugriff auf ein zwar empirisch zunehmend sichtbares, propaganda-theoretisch jedoch bislang unzureichend erschlossenes Forschungsfeld. Mit dem *Modell zur Analyse digitaler Propagandaspiele (MAPs)* wird in dem Beitrag ein Analysemodell entwickelt und vorgestellt, das digitale Propagandaspiele nicht primär über spezifische Inhalte oder intendierte Wirkungen bestimmt, sondern über die Rekonstruktion der strukturellen Verschränkung *intraludischer* Spielorganisation mit *extraludischen* Referenz- und Mobilisierungslogiken.²

Im Sinne einer arbeitsdefinitorischen, heuristisch vorwegnehmenden Gegenstandsbestimmung werden *digitale Propagandaspiele* in diesem Beitrag als Spiele verstanden, die in einem belegbaren Entwicklungs-, Finanzierungs-, Distributions- oder Rahmungs-zusammenhang extremistischer Akteur:innen stehen und deren Spielstruktur sowie extraludische Einbettung auf die strategische Popularisierung extremistischer Ideologie verweisen. Sie sind damit nicht allein durch politisch oder ideologisch codierte Inhalte bestimmt, sondern durch ihre Funktion innerhalb propagandistischer Kommunikations- und Mobilisierungsstrategien (Stürenburg 2025; Thompson und Lamphere-Englund

1 Diese Leerstelle wiegt umso schwerer vor dem Hintergrund der erheblichen Ressourcen, die mit der Entwicklung und Distribution digitaler Spiele einhergehen, von investierter Arbeitszeit der Entwickler:innen über monetäre Kosten der Spieleproduktion bis hin zu aufmerksamkeitsökonomischen Opportunitätskosten für die extremistischen Gruppen (Stürenburg 2025: 169–170). Die bewusste Allokation dieser Ressourcen indiziert, dass digitale Spiele aus der Binnenperspektive extremistischer Akteur:innen als strategisch relevantes Propagandamedium wahrgenommen werden. Im Spiegel des quantitativen Anstiegs entsprechender Produktionen verweist dies zugleich darauf, dass den Akteur:innen ein spezifischer, gegenüber anderen Medienformaten wahrgenommener Mehrwert digitaler Spiele zugeschrieben wird, der ihre Zielsetzungen in besonderer Weise zu unterstützen verspricht.

2 In Anlehnung an Genettes (1994) Erzähltheorie bezeichnet *intradiegetisch* im Kontext der Spielanalyse jene Bedeutungsebene, die innerhalb der Spielwelt (*Diegese*) selbst verortet ist und aus der Logik dieser Welt heraus als Teil der erzählten Realität erscheint, etwa Figuren, Orte oder Dialoge. *Extradiegetisch* bezeichnet demgegenüber Elemente, die ebenfalls im Spiel präsent sind, jedoch nicht zur Diegese gehören, sondern als Vermittlungs- und Steuerungsebene zwischen Spielwelt und Spieler:innen fungieren; hierzu zählen etwa Ladescreens, Menüs oder Interface-Elemente. Von dieser diegetischen Unterscheidung ist die im Beitrag parallel verwendete Begriffspaarung *intra-/extraludisch* analytisch strikt zu trennen. *Intraludisch* bezeichnet in dem Beitrag nicht eine Erzählposition, sondern den gesamten Spielartefaktbereich, also die Gesamtheit jener Strukturen und Zeichen, die im Vollzug des Spiels selbst gegeben sind; *intraludisch* umfasst damit sowohl intradiegetische Inhalte als auch extradiegetische Vermittlungsformen, weil beide im selben medialen Artefakt, dem jeweiligen Spiel, organisiert sind und zusammen die spielimmanente Bedeutungsarchitektur konstituieren. *Extraludisch* bezeichnet demgegenüber alle ausserhalb des Spielartefakts liegenden Bezüge und Rahmungen der „realen“ Welt, die das Spiel politisch, ideologisch oder strategisch einbetten können, ohne selbst Bestandteil des Spielvollzugs zu sein; hierzu gehören insbesondere paratextuelle Materialien (Trailer, Store- und Website-Texte, Begleitbroschüren), Distributions- und Plattformzusammenhänge sowie Community- und Diskursdynamiken zu bzw. über das jeweilige Spiel, einschliesslich der daran beteiligten gesellschaftlichen Akteur:innen, ihrer Deutungsangebote und der breiteren öffentlichen Aushandlungsprozesse, in denen das Spiel verhandelt, gerahmt und ideologisch positioniert wird.

2024). Die nachfolgende kriteriale Bestimmung greift zentrale Dimensionen vor, die im weiteren Verlauf des Beitrags theoretisch begründet, am Fallbeispiel konturiert und modellanalytisch operationalisiert werden. Ein digitales Spiel gilt im Verständnis dieses Beitrags als digitales Propagandaspiel, wenn drei Kriterien kumulativ erfüllt sind:³

- (A) Es besteht ein belegbarer Bezug zur Entwicklung, Finanzierung oder Distribution durch eine extremistische Organisation oder durch zentrale Akteur:innen aus deren Umfeld, sodass das Spiel plausibel als Teil einer strategischen Kommunikationspraxis extremistischer Akteur:innen einzuordnen ist.
- (B) Die extremistische Ideologie ist affirmativ und kohärent in die Spielstruktur eingeschrieben und bildet nicht lediglich eine lose, ambivalente oder distanzierte Hintergrundreferenz. Ideologische Deutungsmuster werden vielmehr narrativ, ästhetisch und regelbasiert so organisiert, dass sie im Spielvollzug als legitime Weltdeutungen stabilisiert werden.
- (C) Das Spiel weist systematische extraludische Kopplungen auf, etwa in Form paratextueller Rahmungen, expliziter Spieler:innenansprache oder eindeutig identifizierbarer Realweltbezüge, durch die intraludische Sinnangebote gezielt auf extraludische politische Deutungs- und Handlungszusammenhänge bezogen und als Bestandteil einer propagandistischen Gesamtkommunikation gerahmt werden.

Der Beitrag folgt dabei einer schrittweisen Argumentationslogik, die von der empirisch-theoretischen Konturierung digitaler Propagandaspiele über die Prüfung bestehender Analysezugänge bis zur Entwicklung des eigenen Analysemodells führt. Ausgangspunkt bildet die Rekonstruktion des strategischen Kalküls extremistischer Akteur:innen bei der Entwicklung digitaler Spiele sowie der prototypischen propagandistischen Strukturangebote, die sich in einschlägigen Fallbeispielen – insbesondere am paradigmatischen Beispiel *Heimat Defender: Rebellion* – empirisch verdichten lassen (Kapitel 2). Darauf aufbauend werden etablierte Analysemodelle der Game Studies im Hinblick auf ihre propagandatheoretische Anschlussfähigkeit geprüft, um konzeptionelle Leerstellen sichtbar zu machen, die einer kriteriengeleiteten Rekonstruktion propagandistischer Funktionslogiken bislang entgegenstehen (Kapitel 3). Erst vor diesem Hintergrund wird mit MAPs ein strukturbezogenes, propagandatheoretisch informiertes Analysemodell entwickelt und vorgestellt (Kapitel 4). Abschliessend werden die Diskussion zu Reichweite, Limitationen und Erkenntnispotenzial von MAPs zusammengeführt und medienpädagogische sowie präventive Anschlussmöglichkeiten und weiterführende Forschungsperspektiven ausgewiesen (Kapitel 5).

3 Die nachfolgenden Kriterien operationalisieren ein Verständnis, das Propaganda als *strategisch organisierte persuasive Kommunikation im Interesse eines ideologischen Projekts* fasst (Jowett und O'Donnell 2012). In diesem Sinne bezeichnet «extremistisch» im Beitrag die akteurs-, ideologie- und kontextbezogene Qualität der untersuchten Spielproduktion, während «propagandistisch» die strategische Vermittlungs- und Strukturierungsfunktion meint, durch die diese Ideologie im Spiel strukturförmig stabilisiert und über das Spiel hinaus anschlussfähig gemacht wird.

2. Digitale Propagandaspiele als strategisches Medium: Kalkül, Strukturmerkmale und Fallbeispiel

2.1 *Das strategische Kalkül der Entwicklung digitaler Spiele durch extremistische Gruppen*

Hinsichtlich des strategischen Kalküls der Entwicklung digitaler Spiele durch extremistische Akteur:innen verdichtet sich der (inter-)nationale Forschungsstand in den vergangenen Jahren deutlich (Cauberghs 2025; Schlegel und Kowert 2024; RAN 2020). Digitale Spiele werden zunehmend nicht mehr randständig, sondern als eigenständiger und analytisch relevanter Bestandteil extremistischer Kommunikations- und Mobilisierungsstrategien thematisiert. Im Fokus der Forschung stehen dabei insbesondere islamistische, v. a. jihadistische, sowie rechtsextreme Akteur:innen aus dem Spektrum der *Neuen Rechten* und der *Alt-Right* (Dauber et al. 2019).

Folgt man aktuellen diesbezüglichen Publikationen, lässt sich trotz gradueller Unterschiede in ideologischer Ausrichtung, ästhetischer Gestaltung und strategischer Zielsetzung ein gemeinsamer Grundzug identifizieren: Digitale Spiele werden nicht zufällig, sondern bewusst als Medium eingesetzt, um (extremistische) Ideologie zu normalisieren und zu popularisieren, affektiv zu verankern und die jeweilige Bewegung als legitime politische Akteur:innen zu inszenieren (Schlegel und Kowert 2024). Damit rücken digitale Spiele in der Forschung als strategische Instrumente ideologischer Einflussnahme in den Blick. Strategisch zielt dies insbesondere darauf, Prozesse der ideologischen Festigung und Radikalisierung zu unterstützen sowie bereits bestehende Unterstützer:innen zu mobilisieren und langfristig zu binden (Cauberghs 2025, 94–95; Winkler et al. 2024, 9; Kowert und Kilmer 2023, 8).

In dieser Hinsicht unterscheiden sich digitale Spiele nicht grundsätzlich von anderen Propagandamedien extremistischer Akteur:innen, etwa Videoessays, Pseudodokumentationen, Memes, Musikstücken oder zahlreichen Formen von Social-Media-Beiträgen. Ihre mediale Spezifik liegt jedoch darin, dass sie gegenüber diesen Formaten eigenständige Potenziale der ideologischen Vermittlung aufweisen. Sie markieren damit eine mediale Erweiterung, die spezifische propagandistische Funktionslogiken eröffnet (Möbus 2023). Aktuelle systematische Literaturanalysen beschreiben diese Entwicklung insofern als einen *Ludic Turn* in der Extremismusforschung: Der analytische Fokus verschiebt sich dabei von der reinen Analyse intraludischer Inhalte hin zur Untersuchung der funktionalen Logik digitaler Spiele als interaktive, regelbasierte und affektiv codierte Medien (Robinson und Whittaker 2021). Digitale Spiele werden dabei nicht primär als Träger extremistischer Inhalte verstanden, sondern als prozessuale Bedeutungssysteme, in denen extremistische Ideologie über Handeln, Regelmäßigkeit und Wiederholung stabilisiert wird.

Ein zentraler medientheoretischer Bezugspunkt dieser Perspektive ist das von Bogost (2007) etablierte Konzept der *prozeduralen Rhetorik*. Digitale Spiele überzeugen demnach nicht (primär) durch explizite Aussagen oder visuelle Repräsentationen, sondern durch regelbasierte Prozesse, die bestimmte Handlungsweisen als erfolgreich, notwendig oder alternativlos codieren. Gerade hierin liegt ihr spezifisches propagandistisches Potenzial: Extremistische Ideologie wird nicht lediglich dargestellt, sondern spielerisch von den Spieler:innen vollzogen. In einschlägigen Spielen wie *Ethnic Cleansing* (entwickelt von rechtsextremen Akteur:innen aus dem Umfeld der *National Alliance*) oder *Special Force* (entwickelt von der *Hisbollah*) ist Gewalt nicht bloss eine thematische Folie, sondern systemimmanent als einzige konfliktlösende Handlungspraxis implementiert und damit normativ aufgeladen (Robinson und Whittaker 2021; Schulzke 2014). Spieler:innen agieren folglich nicht als distanzierte Rezipient:innen, sondern als aktive Akteur:innen innerhalb symbolisch aufgeladener Spielwelten, in denen politische Deutungsmuster vermittelt werden (Lippert 2024, 160; Möbus 2023, 24).

Diese Form der ideologischen Vermittlung entfaltet ihre Wirkung weniger über explizite Argumente oder Positionen als über interaktive ideologische Selbstvergewisserung. Ideologische Deutungen werden im Handeln bestätigt, Wiederholungen stabilisieren normative Setzungen und alternative Weltdeutungen werden regelhaft ausgeschlossen. Entscheidend ist dabei ferner, dass digitale Propagandaspiele ihre Sinnangebote nicht fragmentarisch organisieren, sondern über mehrere Strukturebenen hinweg kohärent bündeln und aufeinander abstimmen, d. h. dass Narration, Ästhetik und Regelsystem dieselben ideologischen Deutungsmuster wechselseitig plausibilisieren, affektiv verdichten und prozedural absichern, sodass im Spielvollzug ein geschlossenes, alternatives Deuten und Handeln regelhaft ausschliessendes Sinnangebot entsteht.

Insbesondere mit Blick auf rechtsextreme Akteur:innen aus dem Spektrum der Neuen Rechten lässt sich diese langfristig angelegte Strategie zudem als metapolitisch rahmen. Metapolitik bezeichnet in diesem Zusammenhang das strategische Bemühen, gesellschaftliche Deutungsmuster, kulturelle Selbstverständlichkeiten und diskursive Sagbarkeiten langfristig zu verschieben, um politische Positionen indirekt hegemoniefähig zu machen. Digitale Spiele erscheinen hierfür als besonders anschlussfähiges Medium, insofern sie ideologische Weltdeutungen nicht nur argumentativ vermitteln, sondern affektiv aufladen, interaktiv plausibilisieren und in populärkulturelle Erfahrungsräume einbetten.

Mit Blick auf die konkret adressierten Zielgruppen hat sich die Forschungslage in den vergangenen Jahren ausdifferenziert. Während frühere Ansätze häufig von einer direkten Rekrutierungsfunktion solcher Spiele ausgingen, legen neuere Analysen nahe, dass diese primär der Binnenmobilisierung und ideologischen Festigung dienen (Schlegel und Kowert 2024; Robinson und Whittaker 2021). In diesem Sinne erfüllen sie die sogenannte *Solidification-Funktion*: Sie stabilisieren bestehende Einstellungen, legitimieren Gewalt als Handlungsoption und fungieren als virtuelles Trainings- und Normalisierungsfeld, ohne

(notwendigerweise) den Versuch zu unternehmen, neue Zielgruppen systematisch zu erschliessen. Zugleich ermöglichen sie parasoziale Bindungen zu Spielfiguren und affektive Anschlussmomente, die Prozesse der sogenannten *Identity Fusion* begünstigen können (Kowert et al. 2022); *Identity Fusion* bezeichnet dabei die enge Verschmelzung persönlicher und kollektiver Identität, in deren Folge gruppenbezogene Ziele als eigene Anliegen erlebt werden und eine erhöhte Bereitschaft zu selbstaufopferndem oder gewaltförmigem Handeln zugunsten der als «Eigenes» verstandenen Gemeinschaft entstehen kann.⁴

Vor diesem Hintergrund lässt sich das strategische Kalkül extremistischer Spielentwicklung als langfristige, metapolitisch gerahmte *Solidification-Strategie* zusammenfassen: Im Zentrum steht nicht die punktuelle, kurzfristige Radikalisierung szenexterner Personen, sondern die Normalisierung und affektive Verankerung ideologischer Deutungsmuster sowie die Mobilisierung und Bindung bereits szenearaffiner Unterstützer:innen (Schlegel und Kowert 2024; Winkler et al. 2024; Kowert und Kilmer 2023; Robinson und Whittaker 2021).

2.2 Prototypische Merkmale digitaler Propagandaspiele am Fallbeispiel *Heimat Defender: Rebellion*

Die zuvor rekonstruierten strategischen Zielsetzungen extremistischer Akteur:innen bei der Entwicklung digitaler Propagandaspiele bleiben analytisch abstrakt, solange sie nicht an konkreten Spielstrukturen nachvollzogen werden können. Ziel dieses Unterkapitels ist daher, diese Logiken in Form einer heuristischen Annäherung an ein einzelnes Spiel exemplarisch zu konkretisieren: nicht, um die in dem Beitrag anvisierte Entwicklung des Analysemodells vorwegzunehmen oder eine typisierende Verallgemeinerung vorzunehmen, sondern um an einem in der Forschung konsensual als digitales Propagandaspield ausgewiesenen Fallbeispiel einschlägig evidente Strukturmerkmale sichtbar zu machen, die im weiteren Verlauf als (eine) empirische Grundlage für die Ableitung strukturbezogener Analyseperspektiven dienen. Die späteren Leitdimensionen des Analysemodells werden dabei nicht induktiv aus diesem Fall allein gewonnen, sondern im Zusammenspiel von Propagandatheorie, Extremismusforschung und spielanalytischen Strukturmodellen begründet. *Heimat Defender: Rebellion* fungiert insofern als paradigmatischer Anschauungsfall, an dem sich diese theoretisch hergeleiteten Dimensionen empirisch konturieren lassen.

4 Zugleich ist – bei aller im Spiegel des Forschungsstandes gebotenen strategischen Zuschreibung – Zurückhaltung geboten, was evidenzbasierte Aussagen zur tatsächlichen Wirkung digitaler Spiele von extremistischen Akteur:innen betrifft. Ein kausaler Zusammenhang zwischen der Nutzung digitaler Spiele und individuellen Radikalisierungsprozessen konnte bislang empirisch nicht hinreichend belegt werden (Sorell und Kelsall 2025; Heider und Lux 2024; Winkler et al. 2024: 8; Kowert et al. 2022, 2023; Brett 2021). Diese Kontroverse verweist auf eine grundlegende medienpädagogische Debatte über das Wirkungspotenzial digitaler Spiele insgesamt, die historisch nicht selten in verkürzten Zuschreibungen – etwa im Kontext der sogenannten *Killerspieldebatte* – kulminierte (Nagenborg 2005; Vollbrecht 2015).

Insofern wird mit *Heimat Defender: Rebellion* bewusst ein digitales Spiel herangezogen, das in der bisherigen Forschung disziplinenübergreifend sowie aus unterschiedlichen theoretischen und methodischen Perspektiven intensiv untersucht worden ist. In der einschlägigen Literatur besteht diesbezüglich ein breiter Konsens, dass Entwicklung, Gestaltung und Einbettung des Spiels gezielt auf die Normalisierung und Popularisierung rechtsextremer Ideologie ausgerichtet sind (siehe u. a. Möbus 2024, 2026; Heider und Lux 2024; Lippert 2024; Türker und Gök 2024; Winkler et al. 2024).

Heimat Defender: Rebellion wurde im Jahr 2020 von dem in Österreich ansässigen Entwicklerstudio *Kvltgames* mit finanzieller Unterstützung des Vereins *Ein Prozent* veröffentlicht. Beide Akteure stehen in enger Verbindung zur als «gesichert rechtsextrem» (BMI 2023: 73) eingestuften *Identitären Bewegung*, deren Ideologie das Spiel gezielt normalisieren und popularisieren soll (Lippert 2024; Türker und Gök 2024; Möbus 2023). Zentraler ideologischer Bezugspunkt ist der sogenannte *Ethnopluralismus* – eine rassistische Weltanschauung, die kulturelle und ethnische Homogenität innerhalb abgegrenzter geografischer Räume fordert und sich explizit gegen Migration, Globalisierung sowie gegen eine pluralistische Gesellschaft richtet (Lippert 2024: 159; Möbus 2023: 11; Pfahl-Traugher 2021).

Formal handelt es sich bei *Heimat Defender: Rebellion* um ein 2D-Jump'n'Run, das sich in Steuerung, Levelstruktur und Spielmechanik an etablierten Genrekonventionen orientiert. Die visuelle Gestaltung – siehe diesbezüglich Abbildung 1 – folgt einer retroästhetischen 8-Bit-Optik, die bewusst insbesondere an Computerspiele der späten 1980er- und frühen 1990er-Jahre erinnert (Möbus 2023).



Abb. 1: Ästhetische Impressionen zu *Heimat Defender: Rebellion* (Junge Freiheit 2021).

Ein zentrales prototypisches Merkmal digitaler Propagandaspiele, das sich an *Heimat Defender: Rebellion* exemplarisch für die *Identitäre Bewegung* rekonstruieren lässt, ist die konsistente *Konstruktion einschlägiger personeller wie institutioneller Feindbilder*. Diese erfolgt nicht abstrakt, sondern über die gezielte Darstellung realer/extraludischer Personen des öffentlichen Lebens, die im Spiel zwar formal verfremdet, jedoch ästhetisch und symbolisch eindeutig identifizierbar sind. Politiker:innen und öffentliche Funktionsträger:innen wie Angela Merkel, Jan Böhmermann oder George Soros treten insofern zwar nicht unter Klarnamen auf, werden jedoch so karikiert und inszeniert, dass ihre reale Referenzfigur unmissverständlich erkennbar bleibt (Möbus 2024: 30). Diese als dämonisierte Antagonist:innen gestalteten Figuren sind Teil eines verschwörungsideologischen Narrativs, das politische, kulturelle und wirtschaftliche Eliten als sinistre, antinationale Einheit markiert. Die im Spiel etablierte binäre Freund-Feind-Logik amalgamiert antisemitische, antiintellektuelle und systemfeindliche Deutungsmuster und legitimiert Gewalt als scheinbar notwendige Gegenwehr (Möbus 2026; Türker und Gök 2024: 101).

Die Feindbildkonstruktion wird sowohl narrativ als auch ästhetisch konsequent ausgestaltet. Die realweltlichen Antagonist:innen erscheinen als sadistisch, grausam und entmenslicht; ästhetisch werden sie häufig in nicht-menschlicher Form dargestellt – etwa als Roboter, Echsenwesen oder groteske, technokratische Hybride. Diese visuelle Entgrenzung markiert die Gegner:innen nicht nur als politisch illegitim, sondern als existenzielle, nicht-menschliche Bedrohung, deren Vernichtung als moralisch gerechtfertigt erscheint (Möbus 2026).

Eng mit der Feindbildkonstruktion verschränkt ist die *Heroisierung der Spielfiguren*. Die spielbaren Charaktere, die durchgängig als reale bzw. extraludisch referenzierbare Akteur:innen aus dem Spektrum der *Neuen Rechten* gerahmt sind, darunter auch Martin Sellner als omnipräsente Führungsfigur der *Identitären Bewegung*, erscheinen narrativ als letzte Instanz im Kampf gegen ein autoritäres, entmenslichtes System und werden als selbstlose Kämpfer:innen für hehre Ziele inszeniert. Die Erzählung suggeriert Opferbereitschaft und Märtyrertum bei gleichzeitiger moralischer Überlegenheit gegenüber den Gegner:innen. Diese Heroisierung verleiht der ideologischen Botschaft eine affektive Tiefenschärfe: Die Spielfiguren fungieren als mythisch aufgeladene Identifikationsangebote, die stellvertretend für eine angeblich unterdrückte und bedrohte Gemeinschaft agieren und individuelle Spielhandlungen symbolisch in einen kollektiven Abwehrkampf überführen. Auf diese Weise wird ein politischer Konflikt nicht als kontingent und verhandelbar, sondern als existenzieller Schicksalskampf gerahmt, in dem Gewalt, Selbstaufopferung und Loyalität gegenüber der imaginierten Gemeinschaft als legitim respektive notwendig erscheinen.

Ein weiteres prototypisches Merkmal zeigt sich in der *ideologischen Aufladung des Regelsystems und der normativen Rahmung von Gewalt*. Spieler:innen übernehmen die Kontrolle über Spielfiguren und kämpfen gegen Gegner:innen, die explizit als existenzielle Gefahr für das Leben der Spielfiguren sowie für die intradiegetische Gesellschaft

markiert werden. Die Spielstruktur erzeugt dabei einen permanenten Ausnahmezustand, in dem Gewalt nicht nur erlaubt, sondern als moralisch gebotene Selbstverteidigung gerahmt wird – eine für rechtsextreme Ideologie typische Strategie der Sinnstiftung (Möbus 2023, 2026; Lippert 2024: 162). Alternative Handlungsoptionen existieren systemisch nicht: Gegner:innen attackieren etwa die Spielfigur respektive die Spieler:innen unmittelbar beim ersten Aufeinandertreffen; gewaltfreie Interaktionen sind regelhaft ausgeschlossen. Gewalt wird damit prozedural als alternativlose Handlungspraxis inszeniert; die «Rettung» der intradiegetischen Gesellschaft ist ferner ausschliesslich durch die physische Eliminierung der Gegner:innen möglich. In diesem Sinne lässt sich das Spiel als Anschauungsfall dafür lesen, wie prozedurale Strukturen ideologische Setzungen nicht nur illustrieren, sondern als Handlungsimperativ stabilisieren und normativ verankern.

Auch auf der ästhetischen, v. a. der visuellen Ebene werden wiederkehrende politische Codierungen als intradiegetische Zeichenangebote organisiert. Plakate, Graffiti und symbolische Markierungen fungieren dabei als wiederholt beobachtbare Träger neurechter Deutungsmuster und verdichten diese in der Raum- und Objektgestaltung der Spielwelt. Damit werden ideologische Setzungen nicht nur erzählerisch, sondern auch visuell stabilisiert (Möbus 2026). Die Spielwelt ist durchzogen von Anspielungen auf extraludische gesellschaftliche Konflikte, die spöttisch umgedeutet und zur Affirmation neurechter Deutungsmuster instrumentalisiert werden. Besondere Bedeutung kommt dabei sogenannten *dogwhistles* zu – codierten Botschaften, die nur für ideologisch Eingeweihte decodierbar sind und ein exklusives Wir-Gefühl erzeugen sollen (Möbus 2023: 27). Die dystopische Spielwelt des Jahres 2084 fungiert dabei als symbolisch verdichteter Raum, der Migration, Urbanisierung und Globalisierung als Bedrohung eines ethnisch und kulturell imaginierten «Eigenen» inszeniert. In dieser Raumordnung agieren die Spielfiguren als Verteidiger:innen gegen ein als homogen fremd und entmenslicht kodierte «Anderes». Damit wird die Ideologie des Ethnopluralismus in eine interaktive Raum- und Handlungslogik übersetzt (Lippert 2024: 160–161).

Über diese Merkmalsdimensionen hinaus wird am Beispiel von *Heimat Defender: Rebellion* besonders deutlich, dass propagandistische Sinnangebote nicht fragmentarisch, sondern als intraludisch kohärente Strukturarrangements organisiert sind. *Feindbildkonstruktion*, *Heroisierung der Spielfiguren* und *Gewaltlegitimation* erscheinen nicht als additive Gestaltungselemente, sondern sind über narrative Rahmung, ästhetische Codierung und regelbasierte Spielmechanik hinweg systematisch aufeinander abgestimmt. Die als existenziell bedrohlich inszenierten Gegner:innen werden narrativ als Feinde eines bedrohten «Eigenen» markiert, ästhetisch entmenslicht und dämonisiert und zugleich regelhaft so positioniert, dass ihre gewaltsame Eliminierung zur notwendigen Voraussetzung des Spielfortschritts wird. Parallel dazu wird die Spielfigur narrativ heroisiert, visuell hervorgehoben und regelbasiert als allein handlungsfähiges Subjekt privilegiert. Gerade diese strukturübergreifende Kohärenz erzeugt ein

geschlossenes propagandistisches Sinnangebot, in dem ideologische Deutungsmuster nicht nur dargestellt, sondern im Spielvollzug kontinuierlich bestätigt und stabilisiert werden (Möbus 2026).

Besonders explizit wird das propagandistische Kalkül zudem in der direkten extra-diegetischen Ansprache der Spieler:innen: Auf Ladebildschirmen werden diese mit Aufforderungen wie «Werdet auch im echten Leben aktiv! Wer sich umsieht, findet schnell Gleichgesinnte und starke patriotische Projekte – auch in deiner Gegend!» adressiert – Formulierungen, die die Grenze zwischen Spielhandlung und realweltlicher politischer Mobilisierung bewusst überschreiten (Lippert 2024: 164; Möbus 2023). Die Spielhandlung wird so als Auftakt zu extraludischem Engagement gerahmt und in eine agitatorische Gesamtkommunikation eingebettet.

Ergänzend ist hervorzuheben, dass *Heimat Defender: Rebellion* nicht als isoliertes Einzelprodukt erschien, sondern Teil einer orchestrierten Medienkampagne war, in der zentrale Akteur:innen der *Neuen Rechten* – zudem auch Politiker:innen wie Björn Höcke, der ebenfalls in dem Spiel als Hinweisgeber auftaucht – das Spiel öffentlich bewarben, dessen Veröffentlichung szenenintern mit grosser Aufmerksamkeit inszeniert wurde (Möbus 2023: 19–20). Diese Öffentlichkeitsarbeit erfolgte insbesondere über neurechte Blogs, Telegram-Kanäle und Social-Media-Profile einschlägiger Akteur:innen und unterstreicht die strategische Einbettung des Spiels in ein umfassenderes propagandistisches Kommunikationsarrangement (Heider und Lux 2024).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die propagandistische Funktion von *Heimat Defender: Rebellion* nicht auf singuläre Inhalte oder isolierte Regelsysteme reduzierbar ist, sondern sich als strukturkohärentes, medienimmanent organisiertes Propagandaangebot rekonstruieren lässt. Propaganda manifestiert sich hier nicht additiv, sondern als prozessuale Strukturleistung, die Narration, Ästhetik und Regelsystem systematisch aufeinander bezieht und zugleich über extraludische Referenzen politisch anschlussfähig gerahmt wird.

3. Bestehende Analysemodelle digitaler Spiele im Spiegel propagandatheoretischer Anforderungen

Digitale Spiele sind in den *Game Studies* seit Langem Gegenstand systematischer Modellbildungen, die unterschiedliche Ebenen ihrer Bedeutungsproduktion analytisch fassbar machen. Ziel dieses Kapitels ist es nicht, diese Modelle umfassend darzustellen, sondern sie im Hinblick auf eine spezifische Fragestellung zu prüfen: *Inwieweit erlauben bestehende spielanalytische Ansätze eine systematische Rekonstruktion propagandistischer Funktionslogiken digitaler Spiele, wie sie in Kapitel 2 konturiert wurden?*

Ein grundlegender Referenzrahmen der Debatte ist die Erkenntnis, dass Bedeutung in digitalen Spielen nicht ausschliesslich repräsentational, sondern wesentlich prozessual organisiert ist (Fernández-Vara 2015; Treanor 2013; Bogost 2007). Analytische

Modelle zielen daher typischerweise darauf, die Relation von narrativen, ästhetischen und regelbasierten Strukturen zu erfassen und ihre Verschränkung als mediale Eigenlogik des Spiels zu beschreiben.

Zu den einflussreichsten strukturorientierten Ansätzen zählt das *MDA-Framework* (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*) nach Hunicke et al. (2004). Das MDA-Framework beschreibt Spiele als Systeme, in denen regelbasierte Mechaniken dynamische Interaktionsprozesse erzeugen, die wiederum bestimmte Spielerfahrungen hervorbringen. Bedeutung erscheint hier als emergentes Produkt systemischer Interaktion. Für die Analyse digitaler Propagandaspiele ist dieser Ansatz anschlussfähig, sofern er verdeutlicht, dass normative Setzungen nicht primär über Inhalte, sondern über Handlungslogiken stabilisiert werden können. Zugleich liegt die Zielsetzung von MDA jedoch im Bereich des Game Designs und der Evaluation von Spielerfahrungen; ideologische oder propagandistische Funktionslogiken werden nicht als eigenständige analytische Kategorien ausgewiesen. MDA erlaubt damit Aussagen über Systemverhalten, nicht jedoch über strategische Popularisierungslogiken extremistischer Akteur:innen.

Einen stärker kultur- und medientheoretisch fundierten Zugriff bietet das *Strukturmodell digitaler Spiele* nach Eichner (2017), das Spiele als prozessuale Texte versteht, deren Bedeutung aus der Verschränkung mehrerer Ebenen hervorgeht (u. a. Narration, Ästhetik, Interface, Raumstruktur, Regelsystem). Dieses Raster erlaubt eine differenzierte Beschreibung jener Ebenen, auf denen digitale Spiele Sinnangebote organisieren. Für den vorliegenden Beitrag ist dieses Modell insbesondere deshalb bedeutsam, da es die intraludische Strukturkohärenz als Analysegegenstand systematisch adressiert und damit grundsätzlich geeignet ist, ideologische Sinnangebote als strukturübergreifende Arrangements zu rekonstruieren.

Gleichwohl bleibt auch bei Eichner (2017) die Frage offen, wie spezifische Funktionslogiken, etwa propagandistische Einflussstrategien, analytisch operationalisiert werden können. Das Modell beschreibt Strukturebenen, liefert jedoch keine kriteriengeleiteten Leitfragen, mit denen sich bestimmen liesse, wann und in welcher Form diese Ebenen gezielt auf ideologische Popularisierung ausgerichtet sind; Ideologie erscheint damit als mögliche, aber nicht systematisch fokussierte Bedeutungsebene.

Ähnliche Einschränkungen gelten für (zahlreiche) weitere strukturorientierte Ansätze der Spielanalyse (z. B. Pérez Latorre 2015; Ruckdeschel 2015; Kringiel 2009). Diese Modelle leisten wichtige Beiträge zur Beschreibung ludonarrativer Organisation, zur Analyse sozialer Diskurse im Spiel oder zur Semantisierung von Handlungsstrukturen; sie bleiben jedoch überwiegend deskriptiv in Bezug auf mediale Bedeutungsproduktion und entwickeln keine analytische Heuristik, mit der propagandistische Intentionalität, Strukturkohärenz und strategische Normalisierungs- und Popularisierungslogik gemeinsam in den Blick genommen werden können.

Zudem adressieren bestehende Modelle die Verbindung von intraludischer Strukturkohärenz und extraludischer Referenz- und Rahmungslogik nur randständig. Paratextuelle Rahmungen, organisationsbezogene Bezüge oder Mobilisierungsansprachen erscheinen häufig als Kontext, nicht als integraler Bestandteil der Bedeutungsarchitektur (Paul 2010). Insbesondere dort, wo Spiele in orchestrierte Kommunikations- und Distributionsarrangements eingebunden sind, bleibt damit unterbestimmt, wie die Kopplung intraludischer Sinnangebote mit extraludischen Referenzen analytisch erfasst werden kann, ohne auf reine Inhaltsanalyse oder antizipierte oder evidente Wirkungsannahmen auszuweichen.

4. Entwicklung eines Modells zur Analyse digitaler Propagandaspiele

4.1 Konzeptionelle Vorüberlegungen zur Entwicklung des Analysemodells

Die nachfolgende Entwicklung eines strukturbezogenen Analysemodells für digitale Propagandaspiele setzt an einem Spannungsfeld an, das in den vorangegangenen Kapiteln systematisch herausgearbeitet wurde. Kapitel 2 hat im Spiegel einschlägiger Forschungsbefunde sowie am paradigmatischen Beispiel *Heimat Defender: Rebellion* gezeigt, dass digitale Propagandaspiele ihre ideologischen Sinnangebote nicht primär über explizite Botschaften oder isolierte Motive vermitteln, sondern als kohärente, strategisch organisierte Strukturarrangements fungieren. Ideologie wird im Medium Spiel narrativ plausibilisiert, ästhetisch affektiv verdichtet und regelhaft in Handlungslogiken übersetzt; propagandistische Sinnangebote stabilisieren sich damit als medienimmanente Strukturleistungen.

Zugleich wurde deutlich, dass diese Strukturleistungen nicht auf die intraludische Ebene beschränkt bleiben. Digitale Propagandaspiele überschreiten vielmehr bewusst und gezielt die Grenze des Spiels, indem sie auf reale Akteur:innen, Institutionen und politische Konfliktlagen verweisen, Spieler:innen explizit adressieren und/oder das Spiel als Bestandteil eines übergeordneten ideologischen Deutungs- und Mobilisierungszusammenhangs rahmen. Der propagandistische Charakter digitaler Spiele erschliesst sich folglich erst in der Verschränkung intraludischer Strukturkohärenz mit extraludischen Referenz- und Rahmungsformen.

Diese extraludische Kopplung kann dabei in unterschiedlichen Modi auftreten, die analytisch zu unterscheiden sind: Einerseits als extradiegetische Ansprache, wenn Spieler:innen auf einer Meta- oder Vermittlungsebene direkt adressiert werden, etwa durch Appelle auf Ladebildschirmen, Interface-Texte oder explizite Aufforderungen zu politischen Handlungen; andererseits als extraludische Referenzierung, wenn intraludische Spielinhalte durch explizite oder eindeutig identifizierbare Realweltbezüge politisch anschlussfähig gerahmt werden, etwa durch bekannte Personen, Orte, Organisationen oder personalisierte/institutionelle Feindbilder. Beide Modi zielen darauf, intraludische

Sinnangebote gezielt über die Spielwelt hinaus zu öffnen und in extraludische Deutungs- und Handlungszusammenhänge einzubetten. Dabei ist die extradiegetische Ansprache als spezifizierte Unterform extraludischer Rahmung zu verstehen, die in einzelnen Fällen (wie *Heimat Defender: Rebellion*) besonders sichtbar hervortritt, während digitale Propagandaspiele extraludische Anschlussfähigkeit häufig auch ohne direkte Adressierung durch paratextuelle, distributive oder intradiegetisch realweltlich codierte Referenzen organisieren.

Gerade diese systematische Grenzüberschreitung ist für das Konstrukt des digitalen Propagandaspiels konstitutiv: Während politisch codierte Spiele politische Bedeutungen primär innerhalb des Spielartefakts organisieren, zielen digitale Propagandaspiele darüber hinaus darauf, diese Bedeutungen gezielt an extraludische Identitätsangebote, Deutungsmuster und Mobilisierungsdiskurse anzuschließen. Propaganda im Medium Spiel ist damit nicht allein eine Frage ideologischer Strukturkohärenz, sondern wesentlich eine Frage strategischer Anschlussfähigkeit an extraludische Identitätsangebote, Deutungsmuster und Mobilisierungsdiskurse.

Kapitel 3 hat demgegenüber gezeigt, dass etablierte spielanalytische Modelle zwar grundsätzlich tragfähige Instrumente zur Beschreibung narrativer, ästhetischer und prozeduraler Bedeutungsproduktion bereitstellen (exemplarisch Eichner 2017; Bogost 2007; Hunnicke et al. 2004), propagandistische Funktionslogiken jedoch nicht als eigenständige analytische Perspektive ausweisen. Propaganda bleibt in vielen dieser Ansätze methodisch eine Zuschreibung: Wo kriteriengeleitete Entscheidungsregeln fehlen, lässt sich nicht rekonstruieren, ob ideologische Sinnangebote lediglich beiläufig auftreten oder ob sie als strukturtragendes Organisationsprinzip fungieren.

Aus der Zusammenführung dieser Befunde ergibt sich der konzeptionelle Ausgangspunkt der Modellentwicklung: Die in der Einleitung arbeitsdefinitorisch vorweggenommene Gegenstandsbestimmung digitaler Propagandaspiele ist nun in einen Analysezugang zu überführen, der ihren propagandistischen Charakter nicht voraussetzt, sondern kriteriengeleitet rekonstruierbar macht. Zentral ist dabei, propagandistische Funktionslogiken aus der Spielstruktur selbst zu rekonstruieren und zugleich jene extraludischen Referenz- und Rahmungsformen zu berücksichtigen, durch die intraludische Sinnangebote politisch anschlussfähig werden. Ziel ist es, Propaganda nicht zu unterstellen, sondern als strukturierte mediale Leistung analytisch nachvollziehbar zu machen. Vor diesem Hintergrund lassen sich mehrere konzeptionelle Anforderungen formulieren, die ein Analysezugang zu digitalen Propagandaspielen erfüllen muss:

- Erstens (*medientheoretische Ebene*) muss der Analysezugang der Eigenlogik digitaler Spiele als prozessuale Bedeutungssysteme Rechnung tragen. Propagandistische Sinnangebote sind nicht primär auf der Ebene einzelner Darstellungen oder Narrative zu lokalisieren, sondern in der strukturübergreifenden Verschränkung von Narration, Ästhetik und Regelsystem. Eine Analyse, die sich auf einzelne Symbole oder explizite Aussagen beschränkt, verfehlt jene ideologischen Setzungen, die sich erst im regelbasierten Spielvollzug als stabile Sinn- und Handlungslogiken etablieren.

- Zweitens (*propagandatheoretische Ebene*) muss Propaganda als strategisch organisierte Popularisierung ideologischer Deutungsmuster bestimmt werden, nicht als blosses Vorhandensein politisch codierter Inhalte. Entscheidend ist folglich nicht, dass politische Bezüge im Spiel auftreten, sondern ob Narration, Ästhetik und Regelsystem kohärent auf die Affirmation bestimmter Weltdeutungen ausgerichtet sind und alternative Deutungs- und Handlungsoptionen strukturell marginalisieren oder ausschliessen. Damit wird politische Codierung analytisch von propagandistischer Strukturleistung unterschieden.
- Drittens (*modellarchitektonische Ebene*) muss der Analysezugang die Verschränkung intraludischer Strukturkohärenz mit extraludischen Referenz- und Rahmungsformen systematisch berücksichtigen, ohne in Wirkungsannahmen oder Rezeptionshypothesen auszuweichen. Extraludische Bezüge werden nur dort in die Analyse integriert, wo sie als Bestandteil der Bedeutungsarchitektur des Spiels selbst (oder seiner unmittelbaren Paratexte) die politische Anschlussfähigkeit intraludischer Sinnangebote organisieren. Aneignungspraktiken, Community-Diskurse oder Effekte bleiben bewusst ausserhalb des Analysemodells und werden als potentielle empirische Anschlussfragen ausgewiesen.

Diese Anforderungen bilden den konzeptionellen Rahmen für die Entwicklung des nachfolgend konturierten Modells. Sie begründen, warum ein propagandasensibles, strukturbezogenes Analysemodell notwendig ist, und markieren zugleich die epistemischen Grenzen des Zugangs.

4.2 Modell zur Analyse digitaler Propagandaspiele

Das Modell zur Analyse digitaler Propagandaspiele (MAPs), das an die in Kapitel 4.1 herausgearbeiteten konzeptionellen Anforderungen anschliesst, dient der systematischen Rekonstruktion propagandistischer Funktionslogiken im Medium des digitalen Spiels. Zu diesem Zweck differenziert MAPs zwischen Ebenen mit unterschiedlicher Funktion im Analyseprozess und unterscheidet dabei zwischen rahmenden Ebenen zur Bestimmung des Analysegegenstands und den eigentlichen Analyseebenen, auf denen die Rekonstruktion propagandistischer Sinnangebote erfolgt:

Die übergeordnete *extraludische Analyseebene* verortet digitale Propagandaspiele im strategischen Kontext propagandistischer Kommunikations- und Mobilisierungspraktiken und übernimmt damit eine rahmende Funktion, indem sie die Einbettung des Analysegegenstands in übergeordnete propagandistische Zusammenhänge bestimmt, ohne selbst Gegenstand der Analyseoperationen zu sein.⁵ Die *intraludische Analyseebene*

5 Zu unterscheiden ist dabei zwischen dem extraludischen Makrokontext einerseits und artefaktnah beobachtbaren extraludischen Referenzen andererseits. Der Makrokontext dient der Gegenstandsbestimmung und Kontextualisierung; kodiert werden hingegen nur solche extraludischen Bezüge, die im Spielartefakt selbst oder in seinen unmittelbaren Paratexten als Zeichen-, Rahmungs- oder Anspracheangebote beobachtbar sind.

bestimmt demgegenüber das Spielartefakt als eigentlichen Gegenstand der Analyse und grenzt den Analysefokus auf jene narrativen, ästhetischen und regelbasierten Strukturen ein, die im Spiel selbst (sowie in seinen unmittelbaren Paratexten) angelegt sind.

Analyseoperationen im engeren Sinn setzen ausschliesslich auf der *intra- und extradiegetischen Analyseebene* an. Dort werden propagandistische Sinnangebote rekonstruiert, indem (1) die zentralen *intraludischen Strukturebenen* (Narration, Ästhetik, Regelsystem) sowie (2) in systematischer Verschränkung hierzu *extraludische Referenzen* (auf Personen, Organisationen, Institutionen und Diskurse sowie Formen der direkten Spieler:innenansprache) als Bestandteile der Bedeutungsarchitektur des Spiels untersucht werden. Die Verschränkung dieser Analyseperspektiven wird nachfolgend konkretisiert und in ein visuell strukturiertes Analysemodell überführt, das die analytischen Ebenen sowie ihre Relationen im Analyseprozess expliziert (siehe Abbildung 2).

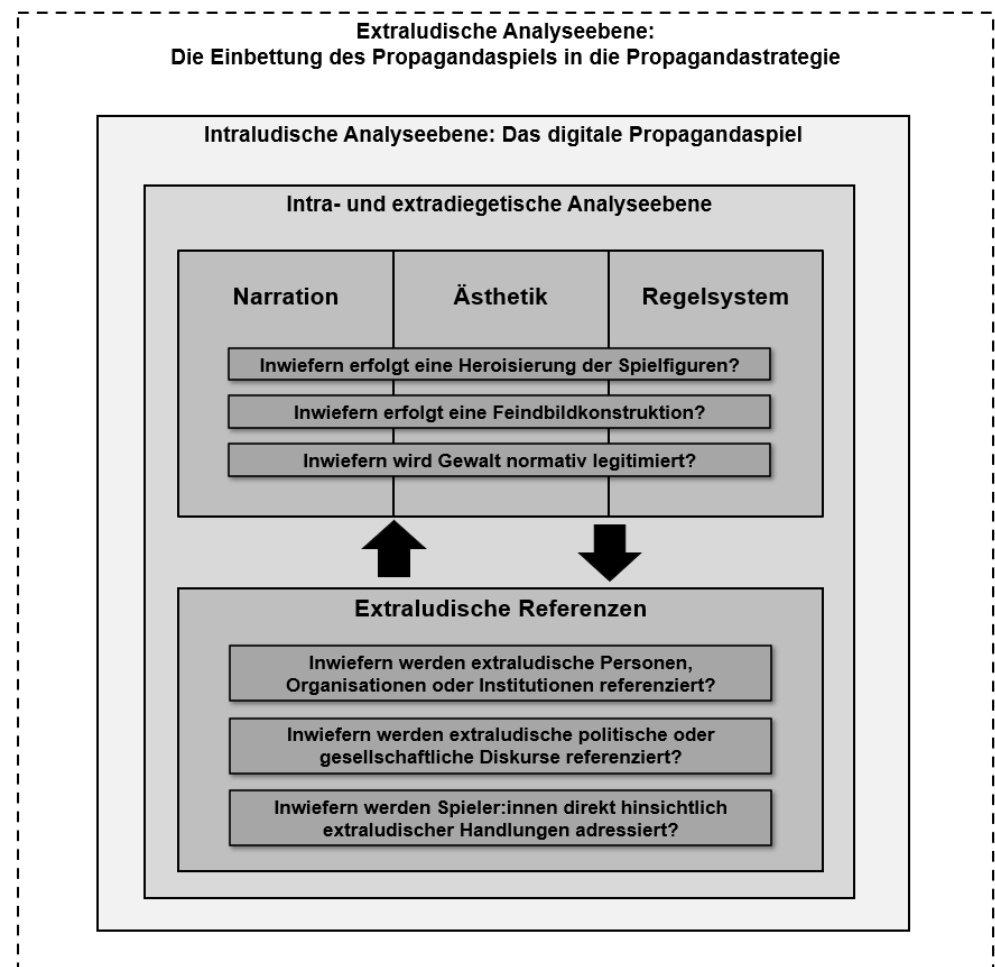


Abb. 2: Das Modell zur Analyse digitaler Propagandaspiele (MAPs) (eigene Darstellung).

Für die Anwendung von MAPs ist damit zwischen der vorgelagerten Gegenstandsbestimmung und der eigentlichen Kodierung zu unterscheiden. Der belegbare Bezug zu Entwicklung, Finanzierung, Distribution oder Rahmung durch extremistische Akteur:innen fungiert als Einschluss- und Kontextkriterium; er begründet, warum ein Spiel überhaupt als potenzielles digitales Propagandaspiel in die Analyse aufgenommen wird. Die Analyseoperationen des Codebooks setzen demgegenüber am Spielartefakt und seinen unmittelbar beobachtbaren Rahmungsmerkmalen an. Sie operationalisieren vor allem die Frage, ob und wie sich propagandistische Strukturangebote im Zusammenspiel von Narration, Ästhetik, Regelsystem und artefaktnahen extraludischen Referenzen rekonstruieren lassen.

(1) Strukturebenen: Narration, Ästhetik und Regelsystem

Zur Rekonstruktion propagandistischer Funktionslogiken fokussiert MAPs innerhalb der intra- und extradiegetischen Analyseebene drei Strukturebenen, die für die Bedeutungsproduktion digitaler Spiele zentral sind: *Narration* (insbesondere Erzählrahmen, Figurenkonstellationen, Konfliktlogiken), *Ästhetik* (insbesondere visuelle, auditive und symbolische Codierungen) und *Regelsystem* (insbesondere Handlungsoptionen, Zielstrukturen, Belohnungs- und Sanktionslogiken).

Diese Ebenen werden nicht isoliert betrachtet, sondern in ihrer wechselseitigen Verschränkung analysiert. Propagandistische Sinnangebote stabilisieren sich im digitalen Spiel nicht additiv über einzelne Motive, sondern als kohärente Strukturarrangements, in denen ideologische Deutungsmuster narrativ plausibilisiert, ästhetisch affektiv verdichtet und im Regelsystem als Handlungslogik prozedural stabilisiert werden. MAPs setzt folglich nicht bei Einzelmerkmalen an, sondern bei der strukturübergreifenden Kohärenz dieser Ebenen im Spielverlauf.

Um diese Kohärenz propagandistischer Strukturangebote systematisch rekonstruierbar zu machen, arbeitet MAPs mit drei propagandatheoretisch zugespitzten Leitfragen, die auf allen drei intraludischen Strukturebenen parallel angewendet werden:

- Inwiefern erfolgt eine Heroisierung der Spielfiguren?
- Inwiefern erfolgt eine Feindbildkonstruktion?
- Inwiefern wird Gewalt normativ legitimiert?

Die Leitfragen fungieren als heuristische Prüflinsen, mit denen die Analyse der narrativen, ästhetischen und regelbasierten Spielstrukturen systematisch auf propagandistisch kohärente Funktionslogiken ausgerichtet wird. Sie dienen nicht der inhaltlichen Etikettierung einzelner Darstellungen, sondern der Identifikation strukturtragender Muster, die sich über mehrere Ebenen hinweg stabilisieren und im Spielvollzug wiederholt wirksam werden.

Ein propagandistisches Strukturangebot gilt im Verständnis von MAPs dann als analytisch einschlägig, wenn sich ein Leitmotiv konsistent über mindestens zwei der drei Ebenen hinweg plausibel darstellen lässt und dabei nicht nur randständig, sondern über den Spielverlauf hinweg stabil erkennbar bleibt. Diese Schwelle konkretisiert die in der Gegenstandsbestimmung formulierte Annahme, dass extremistische Ideologie nicht lediglich als einzelne Darstellung oder isoliertes Motiv erscheint, sondern affirmativ und kohärent in die Spielstruktur eingeschrieben sein muss. Die Zwei-von-drei-Regel bezieht sich damit auf die Rekonstruktion propagandistischer Strukturangebote innerhalb der intraludischen Bedeutungsarchitektur; die Bestimmung eines Spiels als digitales Propagandaspiel bleibt hingegen an die kumulative Verbindung von Akteurs- bzw. Rahmungsbezug, intraludischer Strukturkohärenz und extraludischer Kopplung gebunden.

(2) Extraludische Referenzen

Neben der Strukturkohärenz berücksichtigt MAPs innerhalb der intra- und extradiegetischen Analyseebene auch jene Referenzen, durch die Sinnangebote explizit auf extraludische politische, gesellschaftliche und/oder institutionelle Kontexte bezogen werden. Diese extraludischen Referenzen sind dabei nicht als kontingenter oder lediglich kontextueller Zusatz zu verstehen, sondern als konstitutiver Bestandteil der Bedeutungsarchitektur des Spiels, sofern sie intraludische Deutungsmuster politisch anschlussfähig machen und über die Spielwelt hinaus öffnen.

Analytisch relevant sind dabei drei Leitfragen:

- Inwiefern werden extraludische Personen, Organisationen oder Institutionen referenziert?
- Inwiefern werden extraludische politische oder gesellschaftliche Diskurse referenziert?
- Inwiefern werden Spieler:innen direkt hinsichtlich extraludischer Handlungen adressiert?

Diese Referenzen können intradiegetisch organisiert sein, etwa durch eindeutig identifizierbare Figuren, Orte oder Symboliken innerhalb der Spielwelt, oder extradiegetisch, etwa durch explizite Ansprache der Spieler:innen als mobilisierende Appelle oder paratextuelle Kommentare.

In beiden Fällen fungieren die Referenzen als semantische Scharniere, über die intraludische Sinnangebote auf extraludische politische Deutungs- und Handlungszusammenhänge bezogen werden. Für MAPs sind extraludische Referenzen insofern von besonderer Bedeutung, als digitale Propagandaspiele nicht bei der intraludischen Normalisierung ideologischer Deutungsmuster stehen bleiben, sondern gezielt auf politische Selbstverortung, Anschlusskommunikation oder Mobilisierung zielen. Der propagandistische Charakter erschliesst sich damit nicht allein aus der intraludischen Strukturkohärenz, sondern aus deren systematischer Kopplung mit extradiegetischer Ansprache und extraludischer Referenzierung.

Zur Sicherung analytischer Nachvollziehbarkeit und intersubjektiver Vergleichbarkeit wird MAPs durch ein niedriginferentes Codebook operationalisiert, welches im Anhang ausgewiesen ist und die Leitfragen, Indikatoren sowie Kodierlogiken zur systematischen Erfassung intraludischer Strukturen, extradiegetischer Ansprache und extraludischer Referenzierungen transparent ausweist und damit eine regelgeleitete, vergleichbare Analyse propagandistischer Funktionslogiken in digitalen Spielen ermöglicht. Der Nachweis eines Entwicklungs-, Finanzierungs-, Distributions- oder Rahmungsbezugs zu extremistischen Akteur:innen ist dem Codebook vorgelagert und wird nicht als reguläres Artefaktitem kodiert.

Das Codebook ist dabei nicht als abschliessende Taxonomie propagandistischer Einzelmerkmale zu verstehen, sondern als methodisch kontrollierte Operationalisierung der mit MAPs entwickelten Analyseperspektive. Seine Funktion besteht darin, die theoretisch begründeten Leitdimensionen des Analysemodells in beobachtbare, kodierbare und intersubjektiv prüfbare Indikatoren zu übersetzen. Die ausgewiesenen Items markieren insofern keine vollständige Liste möglicher Erscheinungsformen digitaler Propaganda, sondern ein heuristisch verdichtetes Beobachtungsraster, das die Analyse strukturiert, den inferenziellen Spielraum begrenzt und zugleich für empirische Präzisierungen in weiteren Anwendungen offenbleibt. Diese Offenheit bedeutet keine Beliebigkeit, sondern verweist auf den methodischen Status des Codebooks als regelgeleitetes, weiter zu validierendes Instrument zur Anwendung von MAPs.

4.3 Reichweite, Grenzen und analytischer Mehrwert des Modells

MAPs ist als strukturbezogenes Analysemodell konzipiert, das digitale Propagandaspiele nicht über Einzelinhalte oder moralische Zuschreibungen bestimmt, sondern über die Rekonstruktion propagandistischer Sinnangebote als kohärente, medienimmanent organisierte Strukturleistungen. Seine Reichweite liegt in der systematischen Erfassung jener Bedingungen, unter denen Ideologie im Medium Spiel nicht nur thematisiert, sondern als stabile Deutungs- und Handlungsordnung erfahrbar gemacht wird.

Der analytische Mehrwert von MAPs liegt in der propagandatheoretischen Zuspitzung strukturorientierter Ansätze der Game Studies und in der kontrollierten Operationalisierbarkeit des Zugriffs. Gegenüber deskriptiven Strukturmodellen werden Strukturebenen nicht nur beschrieben, sondern gezielt im Hinblick auf propagandistische Popularisierungslogiken befragt; gegenüber designorientierten Frameworks wird Propaganda als eigenständige analytische Kategorie sichtbar gemacht, ohne sie an Wirkungsannahmen oder spekulative Intentionszuschreibungen zu binden. Durch die Kombination aus strukturübergreifender Kohärenzprüfung, heuristischen Leitfragen als Prüflinsen und niedriginferenter Operationalisierung im Codebook wird Propaganda als Funktionszusammenhang rekonstruierbar, der sich aus der Verschränkung von Spielstruktur und politischer Anschlussfähigkeit ergibt.

Zentral hierfür ist die diskriminatorische Logik des Modells: Propagandistische Strukturangebote gelten nur dort als analytisch begründet, wo sich Muster über mehrere Strukturebenen hinweg wiederholt, stabil und kohärent nachweisen lassen. Einzelne Motive, Symbole oder punktuelle Narrative reichen diesbezüglich insofern nicht aus. Damit reduziert MAPs das Risiko systematischer Fehlklassifikationen gegenüber Mainstreamtiteln mit ausgeprägten politischen Bezügen oder Serious Games, die jedoch keine propagandistische Strukturleistung entfalten.

Zugleich ist der Geltungsbereich des Analysemodells klar begrenzt. MAPs rekonstruiert Strukturangebote und Sinnordnungen, nicht deren tatsächliche Wirkung; Aussagen zu Normalisierung, Bindung oder Mobilisierung bleiben als empirische Anschlussfragen ausgewiesen. Ebenso rekonstruiert MAPs keine vollständigen Propagandastrategien extremistischer Akteur:innen, sondern bestimmt, wie digitale Spiele als mediale Träger solcher Strategien strukturell organisiert sind. Berücksichtigt werden ausschliesslich solche politischen Bezüge, die im Spiel selbst strukturell angelegt sind; Community-Diskurse, Plattformdynamiken und algorithmische Verbreitungslogiken liegen – bewusst – ausserhalb des Analyserahmens.

MAPs markiert in diesem Sinne keinen Abschluss, sondern einen systematischen Ausgangspunkt für vergleichende Analysen, empirische Anschlussforschung sowie für strukturorientierte medienpädagogische und präventive Zugriffe.

5. Konklusion und Ausblick: Reichweite, medienpädagogische Anschlussfähigkeit und Weiterentwicklung von MAPs

5.1 Konklusion: MAPs als propagandasensibler Analysezugang digitaler Spiele

Digitale Spiele fungieren nicht nur als Freizeitmedium naiver Unterhaltung, sondern als komplexe Bedeutungssysteme, in denen politische Deutungsmuster narrativ, ästhetisch und regelbasiert organisiert und als spielerische Erfahrung stabilisiert werden können (Schlegel und von Eyb 2024; Pfister und Görden 2020). Gerade diese mediale Eigenlogik macht digitale Spiele für extremistische Akteur:innen als Propagandamedium strategisch attraktiv: Ideologie wird nicht lediglich dargestellt, sondern als handlungsleitende, affektiv codierte und regelhaft strukturierte Sinnordnung erfahrbar gemacht. Aufbau, Spielmechanik und kommunikative Rahmung einschlägiger Titel – insbesondere *Heimat Defender: Rebellion* – verweisen darauf, dass es sich hierbei nicht um beiläufig respektive zufällig politisch codierte Spiele handelt, sondern um gezielt propagandistisch konzipierte Produktionen, die auf die Normalisierung und Popularisierung extremistischer Weltdeutungen sowie auf die Bindung anschlussfähiger Milieus zielen (Lippert 2024; Möbus 2023, 2024; Türker und Gök 2024).

Vor diesem Hintergrund adressiert der vorliegende Beitrag ein zentrales Defizit der bisherigen Forschung: Die Kategorie *Propagandaspiel* wird häufig implizit, fallbezogen oder auf Basis selektiver Inhaltsmerkmale verwendet; Propaganda erscheint dadurch weniger als strukturbezogen rekonstruierbare Medienleistung denn als nachträgliche Zuschreibung. Dies erschwert systematische Vergleiche, kumulative Wissensbildung sowie die trennscharfe Abgrenzung gegenüber politisch codierten, aber nicht propagandistisch konzipierten Spielen.

Mit dem Analysemodell MAPs wird diesem Defizit ein propagandasensibler, strukturbezogener Zugriff entgegengesetzt, der Propaganda als medienimmanent organisierte Funktionslogik bestimmt. Zentral ist dabei die Verschiebung des analytischen Fokus: Nicht der politische Gehalt einzelner Darstellungen oder Inhalte steht im Zentrum, sondern die Frage, ob die Bedeutungsarchitektur des Spiels systematisch auf die Affirmation ideologischer Deutungsmuster ausgerichtet ist. Propaganda erscheint dabei nicht als bloße Vermittlung politischer Inhalte, sondern – im Sinne eines Verständnisses von Propaganda als strategisch organisierte persuasive Kommunikation im Interesse eines ideologischen Projekts – als strukturierte Hervorbringung von Sinnordnungen, die Wahrnehmung, Bewertung und Handlungsspielräume in spezifischer Weise rahmen. Digitale Propagandaspiele werden damit nicht über thematische Marker, sondern über die Kohärenz narrativer, ästhetischer und regelbasierter Strukturarrangements bestimmt.

Der analytische Mehrwert von MAPs liegt folglich weniger in der Einführung neuer Strukturebenen als in deren propagandatheoretischer Zuspitzung: Strukturebenen werden funktional daraufhin befragt, ob und wie sie zur Stabilisierung strategischer Popularisierungslogiken organisiert sind. Die analytische Trennschärfe des Analysemodells ergibt sich aus der kumulativen Logik seiner Kriterien: Propagandistische Funktionsweisen lassen sich nur dort rekonstruieren, wo (a) eine strukturübergreifende Kohärenz von Narration, Ästhetik und Regelsystem vorliegt, (b) diese Kohärenz affirmativ auf ideologische Deutungsmuster ausgerichtet ist und (c) intraludische Sinnangebote systematisch mit extraludischen Referenz- und Rahmungsformen gekoppelt werden. Diese Kriterien beziehen sich auf die rekonstruierbare Bedeutungsarchitektur des Spiels und nicht auf empirisch nachgewiesene Rezeptions- oder Wirkungseffekte. MAPs erlaubt es damit, zwischen politischer Codierung, genretypischer Dramatisierung und propagandistischer Strukturleistung systematisch zu unterscheiden und reduziert das Risiko von Fehlklassifikationen politischer Spiele. In diesem Sinne versteht sich MAPs als strukturbezogener Analysezugang, der digitale Propagandaspiele als eigenständigen medienanalytischen Gegenstand theoretisch stabilisiert und vergleichbar macht.

5.2 Medienpädagogische Anschlussfähigkeit und Nutzungsperspektiven von MAPs

Über seinen medienanalytischen Beitrag hinaus weist MAPs eine medienpädagogische Anschlussfähigkeit auf, weil das Analysemodell propagandistische Sinnangebote nicht auf manifeste Inhalte reduziert, sondern als strukturübergreifende Funktionslogiken rekonstruierbar macht. Damit wird MAPs auch für Bildungs- und Präventionskontexte relevant, in denen nicht allein die Identifikation problematischer Inhalte, sondern die Förderung analytischer Deutungs- und Urteils Kompetenzen im Umgang mit digitalen Spielen im Zentrum steht.

Digitale Spiele fungieren für viele Kinder, Jugendliche und (junge) Erwachsene als zentrale Sozialisations- und Erfahrungsräume, in denen Deutungsmuster und Wertorientierungen nicht nur rezipiert, sondern im Vollzug des Spielens aktiv hervorgebracht und angeeignet werden. Medienpädagogische Forschung betont daher, dass digitale Spiele nicht primär als isolierte Inhalte, sondern als komplexe Lern-, Erfahrungs- und Sinnsysteme zu begreifen sind, in denen Bedeutungen prozedural, symbolisch und affektiv erzeugt werden (Fromme et al. 2022; Gee 2003). Genau hier schließt MAPs an: Das Analysemodell fragt danach, wie ideologische Deutungsmuster in digitalen Propagandaspielen über Narration, Ästhetik und Regelsystem plausibilisiert, affektiv verdichtet und im Spielvollzug stabilisiert werden.

Vor dem Hintergrund aktueller technologischer Entwicklungen erhält das Phänomen digitaler Propagandaspiele zusätzliche medienpädagogische Brisanz. Die niedrigschwellige Verfügbarkeit KI-gestützter Entwicklungswerkzeuge verändert deren Produktionsbedingungen und legt nahe, dass sich entsprechende Formate auch für extremistische Akteur:innen mit geringerem Ressourcenaufwand realisieren lassen. Ein Bedeutungszuwachs ist damit nicht zwingend verbunden; wohl aber erweitern sich die Möglichkeiten ihrer niedrigschwelligen Produktion und Verbreitung. Der Beitrag von MAPs liegt diesbezüglich nicht darin, solche Entwicklungen prognostisch zu überhöhen, sondern einen strukturbezogenen Zugang bereitzustellen, mit dem entsprechende Sinnangebote frühzeitig, begründet und vergleichbar analysiert werden können.

Für medienpädagogische Prävention ergibt sich daraus die Herausforderung, digitale Propagandaspiele nicht primär als isolierte Problemfälle zu adressieren, sondern ihre propagandistischen Funktionslogiken analytisch zu erschliessen. MAPs kann hierzu einen spezifischen Beitrag leisten, weil es wiederkehrende Muster von Heroisierung, Feindbildkonstruktion und Gewaltlegitimation sowie Formen extraludischer Anschlussfähigkeit in ihrer strukturübergreifenden Verschränkung rekonstruierbar macht. Präventive Strategien können dadurch stärker an den medienimmanenten Strukturleistungen digitaler Propagandaspiele ansetzen und weniger an isolierten Einzelmerkmalen (Geisler 2019).

Der medienpädagogische Nutzen von MAPs besteht damit nicht in der unmittelbaren Bereitstellung didaktischer Materialien, sondern in der analytischen Strukturierung eines Zugangs, der für Bildungs- und Präventionskontexte adaptiert werden kann. Damit

knüpft MAPs an medienpädagogische Konzepte an, die Medienbildung als Fähigkeit zur reflexiven Auseinandersetzung mit komplexen medialen Strukturen verstehen und nicht auf reine Inhaltskritik reduzieren (Škripčová 2022; Livingstone 2003). Medienbildung wird so als Kompetenz konturiert, narrative, ästhetische und regelbasierte Strukturangebote digitaler Spiele zu erkennen, zu analysieren und reflexiv zu distanzieren. Gerade diese Fähigkeit gilt in der medienpädagogischen Forschung als zentrale Voraussetzung für einen souveränen Umgang mit manipulativen, ideologisch aufgeladenen oder desinformierenden Medienangeboten (Voitovych et al. 2025; Zywiets 2022).

MAPs verschiebt damit die medienpädagogische Perspektive von der Frage nach einzelnen problematischen Inhalten hin zur Analyse der strukturübergreifenden Funktionslogiken, durch die digitale Spiele ideologische Deutungsmuster plausibilisieren und politisch anschlussfähig machen. Dadurch lassen sich Analyse- und Reflexionskompetenzen im Umgang mit digitalen Propagandaspielen aufbauen, die zugleich für die differenzierte Auseinandersetzung mit politisch codierten Spielen nutzbar gemacht werden können, ohne diese vorschnell unter Propagandaverdacht zu stellen. MAPs fungiert damit nicht nur als Forschungsinstrument, sondern zugleich als strukturbezogener Orientierungsrahmen, der medienpädagogische Bildungsarbeit im Umgang mit digitalen Spielen systematisch unterstützen kann.

5.3 *Forschungsimperative und Weiterentwicklung des Analysemodells*

Mit der Entwicklung von MAPs ist ausdrücklich kein abgeschlossener Endpunkt erreicht, sondern ein analytisch kontrollierter Ausgangspunkt für weiterführende Forschung markiert. Für die zukünftige wissenschaftliche und medienpädagogische Nutzung des Analysemodells lassen sich mehrere Forschungsimperative benennen.

Erstens ist MAPs systematisch in vergleichenden Designs an Grenzfällen, Negativbeispielen und hybriden Spielformaten zu erproben sowie zugleich im Spiegel weiterer digitaler Propagandaspiele zu schärfen und ausdifferenzieren. Vergleiche mit politisch motivierten Serious Games, historischen Strategiespielen oder militärischen Shootern mit genretypischen Narrativen sind notwendig, um empirisch zu überprüfen, ob und inwiefern MAPs digitale Propagandaspiele zuverlässig von nicht-propagandistischen Spielformen unterscheiden kann. Erst in der systematischen Konfrontation mit solchen Vergleichsobjekten lässt sich absichern, dass das Analysemodell hinreichend trennscharf zwischen propagandistischer Strukturleistung und politisch oder narrativ codierten, aber nicht propagandistischen Spielangeboten differenziert. Zugleich ermöglicht die Anwendung auf weitere digitale Propagandaspiele, interne Variationen und prototypische Ausprägungen propagandistischer Strukturmechanismen sichtbar zu machen und MAPs im Hinblick auf unterschiedliche Formen digitaler Propagandaspiele weiter zu präzisieren. Vergleichende Analysen dienen damit nicht nur der Validierung von MAPs als Klassifikationsinstrument, sondern auch seiner konzeptionellen Ausdifferenzierung.

Zweitens ergibt sich ein Forschungsimperativ zur methodischen Absicherung der Operationalisierung des Analysemodells. Pilotkodierungen mit mehreren geschulten Kodierenden können dazu beitragen, das Codebook als methodisches Anwendungsinstrument von MAPs zu prüfen. Dies betrifft insbesondere die Klarheit der Leitfragen, die Abgrenzbarkeit der Indikatoren, die Verständlichkeit der Kodierregeln, die Trennschärfe der Items sowie die intersubjektive Nachvollziehbarkeit der Analyse. Auf dieser Grundlage lassen sich reliabilitätsgesicherte Anwendungen von MAPs entwickeln, ohne dessen strukturbezogenen Charakter oder analytische Zielrichtung zu verwässern. Die Weiterentwicklung des Analysemodells betrifft damit nicht nur seine theoretische Architektur, sondern ebenso die Präzisierung jener Operationalisierungsebene, über die MAPs empirisch anwendbar wird.

Drittens formuliert MAPs einen Forschungsimperativ zur Entwicklung sequenzieller, analytisch gestufter Forschungsdesigns. Das Analysemodell versteht sich ausdrücklich nicht als Instrument zur unmittelbaren Erfassung von Rezeptions-, Nutzungs- oder Wirkungsprozessen digitaler Spiele. Zugleich bildet es jedoch eine zentrale theoretische Grundlage, um entsprechende Studien systematisch vorzustrukturieren. Auf Basis der mit MAPs rekonstruierten propagandistischen Strukturmerkmale lassen sich anschließende rezeptions- und wirkungsbezogene Untersuchungen gezielt darauf ausrichten, wie diese modellierten Wesenszüge digitaler Propagandaspiele von Spieler:innen wahrgenommen, angeeignet und potenziell wirksam werden. Die sequenzielle Verschränkung ermöglicht es, propagandistische Spielstrukturen zunächst analytisch kontrolliert zu rekonstruieren und darauf aufbauend empirisch zu untersuchen, unter welchen Bedingungen ihnen tatsächlich Einflusswirkungen zukommen.

Viertens ergibt sich ein Forschungsimperativ im Hinblick auf die didaktische Adaptation des Analysemodells. Soll MAPs in Bildungs- und Präventionskontexten genutzt werden, müssen Leitfragen, Indikatoren und Kodierlogiken so aufbereitet werden, dass sie analytisch tragfähig bleiben und zugleich lernprozessbezogen handhabbar werden. Didaktische Adaptation bedeutet dabei keine inhaltliche Relativierung der Kriterien, sondern ihre kontrollierte Übersetzung in reduzierte, praxisnahe Analyseinstrumente, etwa strukturierte Beobachtungsbögen oder Reflexionsraster, die die Logik des Analysemodells wahren. Die Weiterentwicklung von MAPs betrifft damit nicht nur seine theoretische und methodische Präzisierung, sondern ebenso seine begründete Überführbarkeit in Forschungs-, Bildungs- und Präventionskontexte.

Literatur

Bevc, Tobias. 2007a. «Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?» In *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, herausgegeben von Tobias Bevc, 25–54. Berlin, Münster: Lit.

- Bevc, Tobias. 2007b. «Statt eines Vorwortes: Eine Forschungsagenda zur Analyse von Computerspielen». In *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*, herausgegeben von Tobias Bevc, 7–11. Münster: Lit.
- BMI – Bundesministerium des Innern und für Heimat. 2023. *Verfassungsschutzbericht 2022*. Berlin: BMI. <https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/publikationen/DE/2023/2023-06-20-verfassungsschutzbericht-2022.html>.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>.
- Brett, Noel. 2021. «Moments of Political Gameplay: Game Design as Mobilization Tool for Far-Right Action». In *Technologies of Recruitment and Mobilization*, herausgegeben von Melody Devries, Judith Bessant, und Rob Watts, 215–236. Lanham: The Rowman & Littlefield.
- Cauberghs, Olivier. 2025. «Hate the Player, Not the Game: Exploring Extremist and Terrorist Use of Games, Gaming Platforms and Gamification Strategies for Propaganda Purposes». *Radices* 4(1). <https://doi.org/10.21825/radices.94142>.
- Dauber, Cori E., Marc D. Robinson, Jovan J. Baslious, und Austin G. Blair. 2019. «Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos». *Perspectives on Terrorism* 13(3): 17–31.
- Eichner, Susanne. 2017. «Videospielanalyse». In *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*, herausgegeben von Lothar Mikos und Claudia Wegener, 524–533. Konstanz: UVK.
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Fromme, Johannes, Stefan Iske, und Ralf Biermann. 2022. «Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele». In *Handbuch Medienpädagogik*, 2. Aufl., herausgegeben von Uwe Sander, Friederike von Gross, und Kai-Uwe Hugger, 679–692. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9_81.
- Gee, James Paul. 2003. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Geisler, Martin. 2019. *Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden*. München: kopaed.
- Genette, Gérard. 1994. *Die Erzählung*. München: Wilhelm Fink.
- Gordeeva, Daria. 2024. «Geschichte im Computerspiel: Eine machtkritische Analyse von Historien-spielen am Beispiel von Call of Duty: Black Ops Cold War». In *SpielKritik: Kritische Perspektiven auf Videospiele im Kapitalismus*, herausgegeben von Thomas Spies, Kurt Seyda, und Holger Pötzsch, 69–86. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.1515/9783839467978-004>.
- Heider, Matthias, und Dominik Lux. 2024. «Hass, Pixel und Metapolitik: Wie Rechtsextreme in Deutschland daran scheitern, Anschluss an die Gaming-Szene zu finden». *Wi-REX Blog*. <https://wi-rex.de/en/blog-rechtsextremismus-und-gaming/>.
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, und Robert Zubek. 2004. «MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research». In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (WS-04-04)*, 1–4. Menlo Park, CA: AAAI Press.

- Jowett, Garth S., und Victoria O'Donnell. 2012. *Propaganda & Persuasion*, 5th ed. Thousand Oaks: Sage.
- Junge Freiheit. 2021. «Jugendgefährdend: Heimat Defender auf dem Index». <https://jungefreiheit.de/politik/deutschland/2021/jugendgefaehrdend-heimat-defender-index/>.
- Kowert, Rachel, Alexi Martel, und William Swann. 2022. «Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures». *Frontiers in Communication* 7: 1–16. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>.
- Kowert, Rachel, Alexi Martel, und William Swann. 2023. «You Are What You Play: The Risks of Identity Fusion in Toxic Gamer Cultures». *Games Research and Practice* 1(2): 1–3. <https://doi.org/10.1145/3604402>.
- Kowert, Rachel, und Elizabeth Kilmer. 2023. «Extremism in Games. A Primer». *Take This*, Oktober 2023. https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/10/ExtremismInGames_APri-mer_FINAL-1.pdf.
- Kringiel, Danny. 2009. *Computerspielanalyse konkret: Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed.
- Lippert, Sabine. 2024. «Right-Wing Images of Space and Völkisch Identity Constructions in Heimat Defender: Rebellion». In *Gaming and Geography. Key Challenges in Geography*, herausgegeben von Michael Morawski und Sebastian Wolff-Seidel, 159–180. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-42260-7_8.
- Livingstone, Sonia. 2003. «The Changing Nature and Uses of Media Literacy». Media@LSE Electronic Working Papers, Nr. 4. London: London School of Economics and Political Science.
- Lundedal Hammar, Emil. 2019. «Manufacturing Consent in Video Games: The Hegemonic Memory Politics of Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015)». *Nordlit* 42: 279–300. <https://doi.org/10.7557/13.5016>.
- 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 Potenzial von Computerspielen am Beispiel von Heimat Defender: Rebellion». *Zeitschrift für praxisorientierte Radikalisierungsforschung (zepRa)* 2(2): 4–49. 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». *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 59 (Desinformation von Rechts): 23–53. <https://doi.org/10.21240/mpaed/59/2024.04.09.X>.
- Möbus, Benjamin. 2026. «Gaming Propaganda: Eine qualitativ-rekonstruktive Fallstudie zu neuen Narrativen in Heimat Defender: Rebellion». In *Hybrider Rechtsextremismus: Hegemonie und Eskapismus in (extrem) rechten Netzwerken, Kulturen und Narrativen*, herausgegeben von Felix Schilk, Hans-Ulrich Probst, Valerie Müller-Huschke, Anna Rosa Ostern, und Kilian Hüfner, 249–280. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839447017-249>.

- Nagenborg, Michael. 2005. «Gewalt in Computerspielen: Das Internet als Ort der Distribution und Diskussion». *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 54(9): 755–766.
- Paul, Christopher A. 2010. «Process, Paratexts, and Texts: Rhetorical Analysis and Virtual Worlds». *Journal of Virtual Worlds Research* 3(1): 1–19.
- Pérez Latorre, Óscar. 2015. «The Social Discourse of Video Games: Analysis Model and Case Study: GTA IV». *Games and Culture* 10(5): 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 *Jahrbuch für Extremismus- und Terrorismusforschung 2019/2020*, herausgegeben von Hendrik Hansen und Armin Pfahl-Traughber, 199–221. Brühl: Hochschule des Bundes für öffentliche Verwaltung.
- Pfister, Eugen, und Arno Görgen. 2020. «Politische Transferprozesse in digitalen Spielen: Eine Begriffsgeschichte». In *Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, herausgegeben von Arno Görgen und Stefan Heinrich Simond, 51–74. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.25969/mediarep/14974>.
- Pfister, Eugen. 2018. «On Political Communication in Digital Games». *Spiel-Kultur-Wissenschaft*, 8. März 2018. <https://doi.org/10.58079/uj6a>.
- Radicalisation Awareness Network (RAN). 2020. *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*. https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf.
- Rauscher, Andreas. 2020. «Playing Propaganda: Die Games-Appropriationen des IS». In *Propaganda des ‹Islamischen Staats›: Aktivismus- und Propagandaforschung*, herausgegeben von Bernd Zywiets, 161–184. Berlin: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28751-1_6.
- Robinson, Nick, und Joe Whittaker. 2021. «Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Video-games». *Studies in Conflict & Terrorism*, Online First: 1–36. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>.
- Ruckdeschel, Patrick Georg. 2015. *Strukturanalyse des Videospiels: Handlungsorganisation und Semantisierung. Wie Menschen mit Maschinen spielen*. München: kopaed.
- Schlegel, Linda, und Johannes von Eyb. 2024. «Pixel, Politik, Polemik – Digitale Gaming-Welten als politische und gesellschaftliche Diskursräume». *PRIF Blog*. <https://blog.prif.org/en/2024/08/15/pixel-politik-polemik-digitale-gaming-welten-als-politische-und-gesellschaftliche-diskursraeume/>.
- Schlegel, Linda, und Rachel Kowert. 2024. *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003388371>.
- Schrape, Niklas. 2009. «Computerspiele als Träger politischer Bedeutungsangebote». In *Die Medien und das Neue*, herausgegeben von Daniela Wentz und André Wendler, 241–252. Marburg: Schüren. <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/14528>.
- Schulzke, Marcus. 2014. «Simulating Terrorism and Insurgency: Video Games in the War of Ideas». *Cambridge Review of International Affairs* 27(4): 627–643. <https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>.

- Škripčová, Lucia N. 2022. «Media Literacy in Digital Games». *Media Literacy and Academic Research* 5(1): 131–140.
- Sorell, Tom, und Joshua Kelsall. 2025. «Violent Video Games, Recruitment and Extremism». *Criminal Justice Ethics* 44(1): 1–24. <https://doi.org/10.1080/0731129X.2025.2484974>.
- Stürenburg, Mareike. 2025. «Rechte Games & Modifikationen». In *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege*, herausgegeben von Aurelia Brandenburg, Linda Schlegel, und Felix Zimmermann, 167–174. Schriftenreihe Band 11260. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Thompson, Emily, und Galen Lamphere-Englund. 2024. *30 Years of Trends in Terrorist and Extremist Games*. London: Extremism and Gaming Research Network (EGRN), King's College. https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2024/10/GNET-47-Extremist-Games_web.pdf.
- Treanor, Mike. 2013. Investigating Procedural Expression and Interpretation in Videogames. Dissertation, University of California, Santa Cruz.
- Türker, Göksel, und Ali Gök. 2024. «Video Games and Radical Movements: «EIN PROZENT» and «HEIMAT DEFENDER»». *Journal of Strategic Security* 17(2): 89–125. <https://doi.org/10.5038/1944-0472.17.2.2218>.
- Voitovych, Nataliia, Mariia Kitsa und Iryna Mudra. 2025. «Media Education and Media Literacy as a Factor in Combating Disinformation». *Journalism and Media* 6(4): 188. <https://doi.org/10.3390/journalmedia6040188>.
- Vollbrecht, Ralf. 2015. «Mentale Beeinflussung durch Massenmedien und Computerspiele?» In *Fremdkontrolle: Ängste, Mythen, Praktiken*, herausgegeben von Michael Schetsche und Renate-Berenike Schmidt, 213–227. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-02136-8_13.
- Wells, Garrison, Agnes Romhanyi, Jason G. Reitman, Reginald Gardner, Kurt Squire, und Constance Steinkuehler. 2024. «Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature». *Games and Culture* 19(4): 469–492. <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>.
- Winkler, Constantin, Lars Wiegold, Linda Schlegel, und Judith Jaskowski. 2024. *Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen*. Frankfurt a. M.: Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), Forschungsverbund RadiGaMe – Radikalisierung auf Online-Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten. <https://doi.org/10.48809/radirep01>.
- Winkler, Constantin. 2023. «Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communities». In *Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken*, herausgegeben von Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft, Band 14, 78–89. Jena: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft.
- Wintersteiger, Mario. 2022. «Die Politik der Spiele und das Spielen von Politik». *OZP – Austrian Journal of Political Science* 51(2): 1–11. <https://doi.org/10.15203/ozp.3061.vol51iss2>.
- Zywietz, Bernd. 2022. «Medienpädagogik und Propagandaforschung». In *Handbuch Medienpädagogik*, 2. Aufl., herausgegeben von Uwe Sander, Friederike von Gross, und Kai-Uwe Hugger, 409–415. Berlin: Springer VS.

Ludografie

Ethnic Cleansing (National Alliance, 2002)

Heimat Defender: Rebellion (Kvltgames, 2020)

Special Force (Hisbollah, 2003)

Anhang A: Codebook (niedriginferentes Beobachtungsraster zu MAPs)

A.1. Zielsetzung, Geltungsbereich und Kodiereinheit

Das folgende Codebook operationalisiert das zuvor entwickelte Analysemodell MAPs als niedriginferentes, strukturbezogenes Beobachtungsraster zur Rekonstruktion propagandistischer Funktionslogiken im intraludischen Spielartefakt einschliesslich unmittelbar spielbezogener, im Artefakt selbst beobachtbarer Rahmungsmerkmale. Ziel des Codebooks ist es, propagandistische Strukturangebote digitaler Spiele auf Basis unmittelbar beobachtbarer Spielstrukturen systematisch zu erfassen und vergleichbar zu machen. Das Codebook dient der deskriptiven Rekonstruktion; die theoretische Verdichtung und Interpretation erfolgt erst im Auswertungsschritt.

Der Nachweis eines Entwicklungs-, Finanzierungs-, Distributions- oder Rahmungsbezugs zu extremistischen Akteur:innen ist dem Codebook vorgelagert und wird nicht als reguläres Artefaktitem kodiert. Dieser Bezug fungiert als Einschluss- und Kontextkriterium der Analyse. Das Codebook selbst setzt demgegenüber am Spielartefakt und seinen unmittelbar beobachtbaren Rahmungsmerkmalen an.

Der analytische Geltungsbereich ist auf das Spielartefakt im engeren Sinn begrenzt. Kodiert werden ausschliesslich Beobachtungen, die innerhalb klar abgrenzbarer Segmente rekonstruierbar sind, etwa Texteinblendungen, Dialoge, Objekte, audiovisuelle Markierungen, Raumgestaltungen, Zielbedingungen, Handlungsoptionen, Belohnungs- oder Sanktionslogiken.

Extraludische Referenzen werden im Codebook nicht als äusserlicher sozialer Kontext erfasst, sondern nur dort kodiert, wo sie als im Artefakt beobachtbare Zeichen-, Referenz-, Rahmungs- oder Anspracheangebote vorliegen und die politische Anschlussfähigkeit intraludischer Sinnangebote organisieren.

Kodiereinheit ist ein klar abgrenzbares Segment. Segmente können Level, Missionen, Szenen, Kampfsequenzen, Dialogpassagen, Cutscenes, Ladebildschirme, Hub-Phasen, Menüs, Missionsauswahlen oder Interface-Sequenzen umfassen, sofern dort eigenständige, belegbare Sinn-, Rahmungs- oder Anspracheelemente auftreten.

Die nachfolgenden Items sind exemplarische Indikatoren. Für die Kodierung gilt ausdrücklich keine Vollständigkeitslogik. Entscheidend ist nicht die Addition möglichst vieler Einzelmerkmale, sondern die Rekonstruktion strukturokohärenter Muster innerhalb und zwischen den Leitdimensionen.

A.2. Allgemeine Kodierregeln

Es wird ausschliesslich beobachtbares Material kodiert. Dazu zählen Text, Bild, Ton, Regel, Interface, Objekt, Raum, Spielfigur, Gegner:innen, Zielstruktur, Belohnung, Sanktion und spielmechanisch implementierte Handlungsoptionen.

Die Items sind so formuliert, dass sie eine geringe Abstraktionsleistung erfordern. Interpretative Verdichtungen sind erst im Auswertungsschritt vorzunehmen und müssen auf dokumentierte Belegstellen zurückgeführt werden können.

Für jedes Item wird einer der folgenden Kodierwerte vergeben:

0 = nicht beobachtbar

1 = beobachtbar

9 = nicht eindeutig entscheidbar

n. a. = im Segment nicht anwendbar

Zu jedem positiv kodierten Item wird eine Belegstelle dokumentiert. Geeignete Belegstellen sind etwa Screenshot, Timecode, Levelname, Dialogzeile, UI-Element, Missionsbeschreibung, Regelbeobachtung oder kurze deskriptive Sequenzbeschreibung.

Eine positive Itemkodierung bedeutet noch nicht, dass im Segment bereits ein propagandistisches Strukturangebot vorliegt. Einzelne Items sind zunächst Beobachtungsindikatoren. Ob diese Beobachtungen eine propagandistische Funktionslogik anzeigen, wird erst über die strukturübergreifende Kohärenzprüfung bestimmt.

Genretypische Merkmale digitaler Spiele werden nur dann als relevant kodiert, wenn sie über ihre allgemeine spielmechanische Funktion hinaus eine erkennbare moralische, politische, ideologische oder kollektivbezogene Bedeutungsfunktion übernehmen. Die bloße Existenz einer Spielfigur, eines Gegners, eines Kampfes, eines Levelziels oder einer Belohnung reicht für sich genommen nicht aus.

A.3. Leitfragen

Die folgenden Leitfragen strukturieren die Kodierung propagandistischer Funktionslogiken im Sinne des Analysemodells MAPs. Sie sind auf klar abgrenzbare Segmente des Spielartefakts anzuwenden und dienen der systematischen Rekonstruktion strukturttragender Muster. Dabei beziehen sich die ersten drei Leitfragen auf propagandistische Sinnangebote auf intra- und extradiegetischer Ebene, d. h. auf jene narrativen, ästhetischen und regelbasierten Organisationsformen, die innerhalb des Spiels wirksam werden.

Leitfragen zu intra- und extradiegetischen Strukturangeboten:

- Inwiefern erfolgt eine Heroisierung der Spielfiguren?
- Inwiefern erfolgt eine Feindbildkonstruktion?
- Inwiefern wird Gewalt normativ legitimiert?

Die weiteren drei Leitfragen adressieren demgegenüber extraludische Referenzen, durch die intraludische Sinnangebote auf extraludische politische, gesellschaftliche Kontexte bezogen werden sowie Spieler:innen direkt adressiert werden.

Leitfragen zu extraludischen Referenzen:

- Inwiefern werden extraludische Personen, Organisationen oder Institutionen referenziert?
- Inwiefern werden extraludische politische oder gesellschaftliche Diskurse referenziert?
- Inwiefern werden Spieler:innen direkt hinsichtlich extraludischer Handlungen adressiert?

A.4. Leitdimension H: Heroisierung der Spielfiguren

Privilegierung der Spielfigur als zentrale, besonders wirkmächtige oder moralisch aufgewertete Handlungsinstanz. Kodiert wird nicht die bloße spielmechanische Zentralität einer steuerbaren Figur, sondern deren erkennbare Aufladung als aussergewöhnlich handlungsfähige, moralisch überlegene, rettende, opferbereite oder stellvertretend für ein bedrohtes Kollektiv agierende Instanz.

A.4.1 Narration

- H-N1: Das Segment enthält Text, Dialog oder Missionsbeschreibung, in denen die Spielfigur mit positiv markierten Bezeichnungen oder Rollen benannt wird, etwa Retter:in, Held:in, Verteidiger:in, letzte Hoffnung oder Schutzfigur.
- H-N2: Das Segment enthält Text, Dialog oder Missionsbeschreibung, in denen der Spielfigur ausdrücklich eine Aufgabe des Rettens, Schützens, Befreiens, Verteidigens oder Wiederherstellens zugeschrieben wird.
- H-N3: Andere Figuren schreiben der Spielfigur explizit besondere Relevanz, Führungsfunktion, Opferbereitschaft oder stellvertretende Bedeutung für ein bedrohtes Kollektiv zu.

A.4.2 Ästhetik

- H-A1: Die Spielfigur wird im Segment durch Bildkomposition, Kamera, Platzierung, Grösse, Porträt, Namensblendung oder Auswahlbildschirm sichtbar hervorgehoben.
- H-A2: Die Spielfigur ist im Segment mit eigenen Symbolen, Emblemen, Farben, Kleidungselementen, Waffen, Gegenständen oder visuellen Markern ausgestattet, die bei anderen Figuren im Segment nicht vorkommen.

- H-A3: Aktionen der Spielfigur werden durch sichtbare oder hörbare Erfolgssignale begleitet, etwa Fanfaren, Jubel, Aufleuchten, Punkteanzeigen, Siegesanimationen, Erfolgsbanner oder positive Soundeffekte.

A.4.3 Regelsystem

- H-R1: Ein zentrales Segmentziel kann nur durch eine Handlung der Spielfigur erreicht werden.
- H-R2: Die Spielfigur verfügt im Segment über Handlungsoptionen, Fähigkeiten, Waffen, Gegenstände oder Zugänge, die anderen Figuren im Segment nicht zur Verfügung stehen.
- H-R3: Andere nicht-gegnerische Figuren im Segment lösen das zentrale Ziel nicht selbst, sondern bleiben passiv, warten, geben Hinweise, benötigen Hilfe oder werden durch die Spielfigur geschützt, begleitet oder befreit.

A.5. Leitdimension F: Feindbildkonstruktion

«Feindbildkonstruktion» bezeichnet die Entmenschlichung, Dämonisierung und Entwürdigung von Gegner:innen, durch die diese im Segment als absolut böse und moralisch illegitim gerahmt werden sowie als homogene, bedrohliche Kollektive erscheinen, deren Ausgrenzung, Bekämpfung oder Vernichtung narrativ wie ludologisch legitimiert und als notwendige Voraussetzung für Ordnung, Sicherheit oder Gemeinwohl inszeniert wird.

A.5.1 Narration

- F-N1: Das Segment enthält Text, Dialog oder Missionsbeschreibung, in denen Gegner:innen, Gruppen, Institutionen oder Akteur:innen mit negativen Bezeichnungen benannt werden, etwa Feind:in, Verräter:in, Unterdrücker:in, Invasor:in, Monster, Parasit, Gefahr oder Bedrohung.
- F-N2: Gegner:innen werden pauschal entindividualisiert (z. B. durch Gruppen- und Sammelbezeichnungen, keine Eigennamen, usw.).
- F-N3: Das Segment enthält Text, Dialog oder Missionsbeschreibung, in denen Gegner:innen konkrete schädigende Handlungen zugeschrieben werden, etwa zerstören, kontrollieren, vergiften, unterdrücken, manipulieren, töten, ersetzen, verfolgen oder versklaven.

A.5.2 Ästhetik

- F-A1: Originär menschliche Gegner:innen werden im Segment sichtbar nicht-menschlich, monströs, maschinell, tierhaft, hybrid, entstellt oder grotesk dargestellt.

- F-A2: Gegner:innen tragen im Segment wiederkehrende einheitliche visuelle Marker, etwa gleiche Kleidung, gleiche Farben, gleiche Symbole, gleiche Körperformen, gleiche Masken oder gleiche technische Ausstattung.
- F-A3: Räume oder Objekte, die Gegner:innen zugeordnet sind, enthalten sichtbare Marker von Gefahr, Kontrolle, Verfall oder Zwang, etwa Warnzeichen, Überwachungskameras, Gitter, Käfige, Stacheldraht, Waffen, Schädel, Ruinen, Rauch, Feuer oder Absperrungen.

A.5.3 Regelsystem

- F-R1: Kontakt mit Gegner:innen verursacht im Segment Schaden, Tod, Energieverlust, Rücksetzung, Alarm, Verfolgung oder sonstige spielmechanische Nachteile.
- F-R2: Gegner:innen blockieren im Segment Wege, Räume, Objekte, Ausgänge, Ressourcen oder Missionsziele.
- F-R3: Bei Begegnungen mit Gegner:innen stehen im Segment keine Dialog-, Verhandlungs-, Kooperations-, Hilfe- oder Verschonungsoptionen zur Verfügung.

A.6. Leitdimension G: Normative Rahmung von Gewalt

Analysiert wird, inwieweit Gewalt narrativ gerechtfertigt, moralisch normalisiert oder als alternativlose Problemlösungsstrategie inszeniert wird, etwa durch ihre Kopplung an Bedrohungsszenarien, Feindbildkonstruktionen oder Heroisierungsnarrative. Zugleich wird berücksichtigt, ob Gewalt sanktioniert, ambivalent gerahmt oder kritisch gebrochen wird oder ob sie als selbstverständlich, folgenlos und moralisch überlegen dargestellt erscheint, wodurch normative Orientierungen im Umgang mit Gewalt implizit vermittelt werden.

A.6.1 Narration

- G-N1: Das Segment enthält Text, Dialog oder Missionsbeschreibung, die Spieler:innen oder Spielfigur ausdrücklich zum Angreifen, Kämpfen, Besiegen, Zerstören, Ausschalten, Eliminieren, Vertreiben oder Töten auffordern.
- G-N2: Das Segment enthält Text, Dialog oder Missionsbeschreibung, in denen gewaltförmige Handlungen mit Schutz, Verteidigung, Befreiung, Rettung, Vergeltung oder Wiederherstellung verbunden werden.
- G-N3: Nach einer gewaltförmigen Handlung erscheint im Segment Text, Dialog oder Missionsmeldung, die Erfolg, Rettung, Befreiung, Sicherheit, Sieg, Ordnung oder Fortschritt meldet.

A.6.2 Ästhetik

- G-A1: Der Abschluss einer gewaltförmigen Handlung wird positiv hervorgehoben, etwa durch Siegesanimationen, visuelle Effekte, besondere Lichtinszenierungen, Jubelreaktionen, symbolische Bildmotive oder andere sichtbare Inszenierungen, die den Erfolg der Handlung hervorheben.
- G-A2: Die Folgen erfolgreicher Angriffe werden im Segment sichtbar vereinfacht oder entproblematisiert dargestellt, etwa indem besiegte Figuren unmittelbar verschwinden, sich auflösen oder ohne erkennbare Nachwirkungen aus dem Spielgeschehen entfernt werden.
- G-A3: Gewalthandlungen werden im Segment audiovisuell hervorgehoben, etwa durch besondere Soundeffekte, Kamerainszenierungen, visuelle Effekte, Animationen oder andere Formen unmittelbaren positiven Feedbacks.

A.6.3 Regelsystem

- G-R1: Der weitere Spielfortschritt ist im Segment erst möglich, nachdem eine gewaltförmige Handlung gegen Gegner:innen erfolgreich ausgeführt wurde, etwa Beschädigen, Besiegen oder Ausschalten.
- G-R2: Gewaltförmige Handlungen führen im Segment zu Punkten, Items, Ressourcen, freigeschalteten Wegen, neuen Fähigkeiten, Erfolgen oder anderen spielmechanischen Belohnungen.
- G-R3: Für dasselbe Segmentziel ist keine gewaltfreie Alternative implementiert, etwa Dialog, Verhandlung, Umgehung, Kooperation, Hilfeleistung oder Verschonung.

A.7. Leitdimension E: Extraludische Referenzen und extradiegetische Ansprachen

Diese Leitdimension erfasst beobachtbare Marker, durch die das Segment auf realweltliche Personen, Organisationen, Institutionen, Diskurse oder ausserweltliche Handlungsaufforderungen verweist. Kodiert wird nicht, ob diese Referenzen politisch bedeutsam sind, sondern ob sie im Segment belegbar auftreten.

Extraludische Referenzen sind von einem offenen gesellschaftlichen Kontext zu unterscheiden. Kodiert wird nicht, was ausserhalb des Spiels allgemein bekannt, diskutiert oder vermutet wird, sondern nur, was im Artefakt als beobachtbares Zeichen-, Referenz-, Rahmungs- oder Anspracheangebot vorliegt.

Extradiegetische Ansprache der Spieler:innen liegt vor, wenn Spieler:innen auf einer Meta- oder Vermittlungsebene direkt angesprochen werden und diese Ansprache über reine Steuerungs- oder Tutorialhinweise hinausgeht.

A.7.1 Referenz auf Personen, Organisationen, Institutionen

- E-POI1: Das Segment enthält eine sprachliche Direktreferenz auf reale Personen, Organisationen oder Institutionen, etwa durch Namen, Namensvarianten, Abkürzungen, Akronyme, Amtsbezeichnungen oder eindeutig zuordenbare Eigenbezeichnungen.
- E-POI2: Das Segment enthält eine visuell-symbolische Direktreferenz auf reale Personen, Organisationen oder Institutionen, etwa durch Logos, Flaggen, Embleme, Wappen, offizielle Symbole oder eindeutig zuordenbare visuelle Kennzeichen.
- E-POI3: Das Segment enthält eine verfremdete, parodierte oder fiktionalisierte Darstellung einer realen Person, Organisation oder Institution, die nicht primär über Namen oder offizielle Symbole, sondern über mindestens zwei andere beobachtbare Merkmale erkennbar gemacht wird, etwa äussere Erscheinung, Kleidung, Amt oder Funktion, typische Rolle, wiedererkennbare Handlung, charakteristische Formulierung, räumliche Zuordnung oder paratextueller Hinweis.

A.7.2 Referenz auf politische oder gesellschaftliche Diskurse

- E-DIS1: Das Segment enthält politische oder gesellschaftliche Schlagworte, Parolen, Frames oder Chiffren, etwa Migration, Globalismus, Widerstand, Volk, Elite, Gender, Zensur, Umvolkung, Great Reset oder vergleichbare diskursbezogene Begriffe.
- E-DIS2: Das Segment enthält erkennbare Bezüge auf reale politische oder gesellschaftliche Konfliktfelder, etwa Migration, Pandemie, Klimapolitik, Medienkritik, Globalisierung, Überwachung, Protest, Grenzschutz, Krieg, Geschlechterpolitik oder Religionskonflikte.
- E-DIS3: Das Segment enthält Orte, Jahreszahlen, Ereignisbezeichnungen, Institutionen, Medienformate oder Nachrichtenmotive, die auf extraludische politische oder gesellschaftliche Kontexte verweisen.

A.7.3 Direkte extradiegetische Ansprache der Spieler:innen

- E-DA1: Das Segment enthält direkte Ansprachen an Spieler:innen durch «du», «ihr», «wir», Imperative oder direkte Aufforderungen, die nicht ausschliesslich Steuerungs- oder Tutorialfunktionen erfüllen.
- E-DA2: Das Segment enthält Aufforderungen, ausserhalb des Spiels etwas zu tun, etwa beitreten, teilen, spenden, unterstützen, abonnieren, informieren, besuchen, kaufen, verbreiten oder mitmachen.
- E-DA3: Das Segment enthält Aussagen, die das Spielen oder die Spielhandlung mit realweltlichem Handeln verbinden, etwa «Widerstand beginnt mit dir», «werde Teil ...», «mach mit», «unterstütze ...», «informiere dich ...» oder vergleichbare Formulierungen.

A.8. Strukturübergreifende Kohärenzprüfung

Die binäre Itemkodierung dient zunächst der niedriginferenten Erfassung beobachtbarer Einzelmerkmale. Sie ersetzt nicht die anschließende strukturübergreifende Kohärenzprüfung.

Eine Leitdimension gilt auf Segmentebene als analytisch einschlägig, wenn mindestens zwei der drei Strukturebenen – Narration, Ästhetik und Regelsystem – durch belegbare Items adressiert werden und sich diese Items auf dasselbe Leitmotiv beziehen.

Eine Leitdimension gilt auf Fallebene als strukturtragend, wenn sie sich über mehrere Segmente hinweg wiederholt, in zentralen Spielmomenten verdichtet oder in der Gesamtstruktur des Spiels stabil erkennbar bleibt.

Ein einzelnes Item, ein isoliertes Symbol, eine punktuelle Darstellung oder eine genretypische Spielmechanik begründet für sich genommen noch kein propagandistisches Strukturangebot. Entscheidend ist, ob sich über mehrere Strukturebenen hinweg eine kohärente Bedeutungsarchitektur rekonstruieren lässt, in der ideologische Deutungsmuster narrativ plausibilisiert, ästhetisch verdichtet und/oder regelbasiert stabilisiert werden.

Die Zwei-von-drei-Regel bezieht sich auf die Einschlägigkeit einzelner Leitdimensionen innerhalb der intraludischen Bedeutungsarchitektur. Sie ersetzt nicht die vorgelagerte Bestimmung eines Spiels als digitales Propagandaspiel. Diese bleibt an die kumulative Verbindung von Akteurs- bzw. Rahmungsbezug, intraludischer Strukturkohärenz und extraludischer Kopplung gebunden.

Extraludische Referenzen werden nicht als eigenständiger Nachweis propagandistischer Strukturleistung gewertet. Sie fungieren als Kopplungsdimension, durch die intraludische Sinnangebote politisch anschlussfähig gemacht werden. In der Auswertung sind sie daher stets mit den intraludischen Leitdimensionen in Beziehung zu setzen.

A.9. Kodierformat als Vorschlag

- Für jedes Segment wird ein Kodierbogen angelegt. Dieser sollte mindestens folgende Felder enthalten:
- Segment-ID
- Level / Mission / Szene / Sequenz
- Segmenttyp: Level, Cutscene, Dialog, Kampfsequenz, Ladebildschirm, Menü, Hub-Phase, UI-Element, Missionsbeschreibung, sonstiges
- Datum der Kodierung
- Kodierende Person
- Kurzbeschreibung des Segments
- Kommentar zu Ambivalenzen, Brüchen oder Grenzen der Beschreibung