



I play on Playstation

Cool

„I HAVE A FEELING THE BOYS WILL UNDERSTAND“

GEEK MASCULINITY UND ZUGEHÖRIGKEIT IN GAMING-COMMUNITIES

WIE BIETEN MEMES AUF DEM SUBREDDIT R/GAMINGMEMES ANKNÜPFUNGSPUNKTE FÜR RADIKALISIERUNG?

Cool

I play on Xbox



Cool.

Radi 
GaMe 

Cool.

**„I HAVE A FEELING THE BOYS WILL UNDER-
STAND“ – GEEK MASCULINITY UND ZUGE-
HÖRIGKEIT IN GAMING-COMMUNITIES**

WIE BIETEN MEMES AUF DEM SUBREDDIT R/GAMINGMEMES
ANKNÜPFUNGSPUNKTE FÜR RADIKALISIERUNG?

AUTORIN

Autorin:

Giuliana Brede (B.A. Soziale Arbeit) ist Praktikantin im RadiGaMe Projekt und studiert Diversität – Forschung – Soziale Arbeit und Visuelle Kommunikation an der Universität Kassel. Die Schwerpunkte innerhalb ihrer studentischen Laufbahn waren bisher Games, Geschlechterforschung mit Fokus auf kritische Männlichkeit sowie Gewaltforschung und Kriminologie.

Titelbild: „True Gamers don't fight“ von <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fimgur.com%2F9c95xn6mtl3e1.jpeg> erstellt am 28.11.2024, auf r/gamingmemes

Herausgeber:

Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF)

Forschungsverbund RadiGaMe, Radikalisierung auf Online-Gaming-Plattformen und Messenger Diensten

Kontakt:

Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF)

Baseler Straße 27–31

D-60329 Frankfurt am Main/Germany

E-Mail: radigame@prif.org

<https://www.prif.org/>

<https://www.radigame.de>

DOI: 10.48809/GeekMasc

Der RadiGaMe-Forschungsverbund, wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen der Fördermaßnahmen Zivile Sicherheit - Bedrohungen im digitalen Raum mit einer Laufzeit von 2023 bis 2026 gefördert.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	1
1.1. PROBLEMSTELLUNG UND RELEVANZ	1
1.2. AUFBAU	2
2. METHODE	2
2.1. METHODENWAHL- UND VORSTELLUNG	2
2.2. WAHL DER FÄLLE.....	3
2.3. ABLAUF.....	4
3. ERHEBUNG	5
3.1. MATERIALVORSTELLUNG	5
3.2. KATEGORIENVORSTELLUNG.....	6
3.2.1. KONSTRUKTION VON ZUGEHÖRIGKEIT	6
3.2.2. KONSTRUKTION VON FEINDBILDERN	8
3.2.3. THEMATISIERUNG VON IDENTITÄT UND DIVERSITÄT	10
3.2.4. WIEDERKEHRENDE DARSTELLUNGEN	12
4. THEORETISCHE EINORDNUNG	12
5. DISKUSSION	14
6. FAZIT	16
QUELLENVERZEICHNIS	17
ANHANG	21

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

(Titel basierend auf ursprünglichen Posting Titel von r/gamingmemes)

ABB. 1 "WHATS YOUR WORST USERNAME?"	6
ABB. 2 "ADULTING"	7
ABB. 3 "THE MODERN GAMING LANDSCAPE BE LIKE"	8
ABB. 4 "EVERY WESTERN DEVELOPER AND PUBLISHERS"	9
ABB. 5 "IT WORKS"	10
ABB. 6 "THE BOYS WILL UNDERSTAND"	10
ABB. 7 "ASIA NUMBER ONE"	11
ABB. 8 "PUBERTY HITS HARD"	11
ABB. 9 "NO PROMISE"	12
ABB.10 GAMEDEVELOPERS THEN VS. NOW (EIGENER TITEL)	15

1. EINLEITUNG

1.1. PROBLEMSTELLUNG UND RELEVANZ

Spätestens seit den Vorfällen beginnend im Jahr 2014, die als #Gamergate bekannt wurden, ist das Potenzial für organisierte Hetze und Menschenfeindlichkeit innerhalb von Gaming-Communities deutlich. Die Ereignisse zeigten die Prävalenz toxischer Männlichkeit und ausgeprägten Frauenhasses sowohl in den Online- als auch in den Offline-Sphären von Personen, die sich selbst als Gamer bezeichnen, wie kein Ereignis zuvor (vgl. Massanari, 2017). Der Anschlag in Christchurch im Jahr 2019 zeigte deutlich, wie die Kultur der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit in diesen toxischen Online-Sphären auch mit physischer Gewalt in der realen Welt in Verbindung stehen kann. Baeit und Speck stellen beim Attentat von Christchurch fest, „die Bezüge zur Kultur der Imageboards und Gamer [sind] deutlich: sozial, sprachlich und ästhetisch“ (vgl. 2020, S.9). Auch bei anderen Tätern der letzten Jahre, beispielsweise beim Anschlag in Halle im Jahr 2019, wurden zahlreiche „Bezüge zu digitalen Kulturen und Videogames“ (vgl. Puls, 2023, S.274) festgestellt. Doch wo beginnt diese Spirale, bevor sie in breit angelegten Hasskampagnen wie #GamerGate oder in manifester, teils tödlicher Gewalt wie in Christchurch mündet? Und warum sind bei vielen der bekannten radikalisierten Gewalthandlungen der letzten Jahre Bezüge zu Online-Gaming-Communities festzustellen? Ein Blick auf die sozialen, sprachlichen und ästhetischen Gewohnheiten in der Online-Kommunikation von Gamer*innen könnte möglicherweise Aufschluss darüber bieten.

Das RadiGaMe-Projekt untersucht „Radikalisierungsphänomene auf Kommunikationsplattformen mit Gamingbezug“ (vgl. RadiGame, 2025). Besonders im Fokus des Teilvorhabens des Peace Research Institutes Frankfurt (PRIF) steht das Kommunikationsverhalten (vgl. ebd.). Vor diesem Hintergrund beschäftige ich mich in dieser Arbeit mit der Kommunikation von Gamer*innen, wobei mein Interesse insbesondere den Mustern gilt, die bereits in alltäglicher Interaktion innerhalb von Gaming-Communities erkennbar sind und potenzielle Anknüpfungspunkte für Radikalisierung darstellen könnten. Anders als bei einer Fokussierung auf bereits radikalisierte Nutzerinnen oder eindeutig extremistische Inhalte geht es mir darum, subtile soziale, sprachliche und ästhetische Ausdrucksformen zu analysieren. Um diese Vielfalt zu erfassen, habe ich Memes als spezifische Kommunikationsform als Untersuchungsgegenstand gewählt.

Abschließend bleibt zu sagen, dass weder Games und ihre Communities noch Memes noch Radikalisierung als grundsätzlich negative Phänomene verstanden werden. Es wird hier ein neutrales, breites, analytisches und auf den Prozess ausgerichtetes Verständnis von Radikalisierung vertreten (vgl. Gaspar et al. 2018). Innerhalb dieser Arbeit wird sich aus einem bestimmten Blickwinkel dem Themenkomplex aus Memes, Games und Radikalisierung angenähert. Hier liegt Radikalisierung im Fokus, welche „auf Kosten der Pluralität, Demokratie und Menschenwürde geht“ (vgl. ebd. S.19). Um dies zu tun, ist es auch wichtig zu gucken, was normalisierte Kommunikationsmuster sind, welche in einer bestimmten Gruppierung allgemein anerkannt und praktiziert werden, um dort Potenziale für diese Art der Radikalisierung zu entdecken. Schmidt-Kleinert kritisiert die Radikalisierungsforschung und meint, der Begriff

Radikalisierung „dient lediglich dazu, die Mehrheit aus der Verantwortung zu nehmen“ (vgl. 2018, S.48). In der vorliegenden Arbeit geht es darum, die Mehrheit wieder in die Radikalisierungsforschung mit einzubeziehen, indem der Blick explizit auf sie gerichtet wird.

1.2. AUFBAU

Im zweiten Kapitel dieser Arbeit wird die Methode der Inhaltsanalyse vorgestellt, nach der das Material gesammelt und ausgewertet wurde. Dabei wird auch erörtert, warum der Subreddit r/gamingmemes ausgewählt wurde. Im darauffolgenden Kapitel erfolgt die Vorstellung des Materials, gefolgt vom empirischen Kern der Arbeit, der Darlegung der Kategorien. Im vierten Kapitel werden die gewonnenen Erkenntnisse in die bestehende Forschung eingeordnet. In der Diskussion wird die Relevanz der Ergebnisse für die Radikalisierungsforschung betont und auf mögliche Lücken hingewiesen. Das abschließende Kapitel reflektiert die Arbeit und Ergebnisse des Forschungsvorhabens und bietet einen kurzen Ausblick. Die vorliegende Arbeit entstand im Rahmen eines Praktikumsprojekts innerhalb eines Masterstudiums und weist daher einen begrenzten Umfang auf. Sie ist als studentisches Pilotprojekt zu verstehen, insbesondere zu diesem Themenschwerpunkt, zu dem bislang nur wenige empirische Erkenntnisse vorliegen (vgl. Winkler et al., 2024, S.1). Daher bietet sie eine erste explorative Annäherung an das Thema, ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

2. METHODE

2.1. METHODENWAHL- UND VORSTELLUNG

Für die sozialwissenschaftliche Analyse internetbasierter Daten gibt es bisher vergleichsweise wenig Expertise in Wahl und Anwendung von Methoden. Wegen des Textfokus der meisten sozialwissenschaftlichen Methoden bedürfen besonders multimediale Daten, wie Memes, einen besonderen Blick auf die Methodenauswahl. „Die Spezifika von Online-Medien in der Anwendung qualitativer Methoden [müssen] unbedingt–überhaupt oder stärker – berücksichtigt werden“ (Schirmer et al., 2015, S. 9). Bei internetbasierten Daten kommen Herausforderungen hinzu, wie das Aufkommen von neuen Formen der Kommunikation, die Frage nach Reichweite und Geltung der Ergebnisse, die Schwierigkeit der Auswahl von Materialien, die Frage nach Rückgriffen auf und Erweiterung von etablierten Methoden, die Aspekte der Veränderlichkeit, Dynamik und Flüchtigkeit sowie die verschachtelte Struktur von Internetmedien (vgl. ebd. S. 7). Zwar können in dieser Arbeit nicht alle methodischen Abwägungen umfassend behandelt werden, dennoch ist es wichtig, diese Herausforderungen sowohl hier als auch für die Zukunft der Arbeit mit internetbasierten Daten stets im Blick zu behalten. Die Inhaltsanalyse, welche zwar vorrangig für die Auswertung textbasierter Daten entwickelt wurde, wurde für das Vorhaben gewählt. Kuckartz und Rädiker betonen auch, dass ein Großteil des analysierten Materials in den Sozialwissenschaften trotz der „Multimedia-Revolution“ noch textbasiert ist, die Inhaltsanalyse aber auf jede Art von qualitati-

ven Daten übertragbar sei (vgl. 2024, S. 16). Damit begründen die Autoren des Grundlagenwerkes der hier angewendeten Methode selbst, dass sich die Inhaltsanalyse für den vorliegenden Untersuchungsgegenstand eignet.

Die qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker ist eine systematische, hermeneutisch orientierte Methode zur Analyse von Kommunikationsinhalten (vgl. ebd. S.15 ff.). Die Bearbeitung von qualitativen Daten folgt hierbei fünf hermeneutischen Handlungsregeln, darunter die Reflexion des eigenen Vorwissens, das Verstehen des Falles als Ganzes und die Unterscheidung zwischen einer Logik der Anwendung und einer Logik der Entdeckung (vgl. ebd. S.27f.). Kuckartz und Rädikers Methode gilt als besonders flexibel, da sie fallbezogen, nicht-linear und offen für neue Erkenntnisse ist. Der Forschungsprozess erfolgt in Phasen, die Vor- und Zurückbewegungen ermöglichen, wobei die Forschungsfrage zentral bleibt und dynamisch angepasst werden kann (vgl. ebd. S.132). Innerhalb der Methode wird die inhaltlich strukturierende Inhaltsanalyse als Kernmethode angesehen, welche hier angewandt wurde. In dieser Arbeit wird außerdem auch mit dem Vokabular von Kuckartz und Rädiker gearbeitet und von Kategorien (anstatt Codes) und Fällen gesprochen.

2.2. WAHL DER FÄLLE

Kuckartz und Rädiker betonen in ihrer Diskussion über die Analyse von Social Media-Daten in der qualitativen Forschung die Herausforderung der Materialfülle (vgl. 2024, S.42). Der Analyse sollte deswegen zunächst eine gezielte Exploration zur sorgfältigen Auswahl der Daten vorausgehen. In dieser Arbeit wurde theoriebasiert und iterativ vorgegangen. Grundsätzlich spielt Zufall immer eine Rolle im Auswahlprozess, was besonders für internetbasierte Daten gilt (vgl. Schirmer, 2015, S.95.), da für den Umfang der jeweiligen Arbeit eine zu bewältigende Anzahl von Daten ausgewählt werden muss. Zu Beginn des Projekts stand die sehr offene Frage, wie visuelle Gewohnheiten aus dem Videospieldbereich, die auch in Online-Communities verbreitet sind, mögliche Anknüpfungspunkte für Radikalisierung und Instrumentalisierung durch radikalisierte Akteur*innen bieten können. Im Rahmen einer Phase der Konkretisierung entwickelte sich ein Fokus auf Memes als populäres und leicht zugängliches Beispiel für visuelle Kommunikation, wodurch ich mir erhoffte, erste Rückschlüsse auf verbreitete visuelle und inhaltliche Muster zu ziehen. Es war sowohl aus praktischen als auch aus forschungsethischen Gründen entscheidend, eine öffentlich zugängliche Community zu finden, in der die relevanten Prozesse beobachtet werden können. Zudem musste ich bei der Auswahl meines Materials Einschränkungen vornehmen, da die Bearbeitung innerhalb weniger Monate von nur einer Person erfolgte. Nach einer umfassenden Internetsuche nach Imageboards, die sich spezifisch auf Gaming-bezogene Memes konzentrieren, erwies sich der Subreddit r/gamingmemes als passend. Zu der Zeit der Exploration und späteren Datenerhebung (November und Dezember 2024) war es der größte Subreddit speziell zum Thema Memes über Games und Gamingkultur. Laut dem „Reddit Recap“ besuchten über eine Million Personen den Subreddit im Jahr 2024.

2.3. ABLAUF

Um den Rahmen weiter einzugrenzen, wählte ich das Jahr 2024 als Untersuchungszeitraum und plante, die 100 populärsten Memes zu sammeln. Dafür nutzte ich das Online-Tool PullPush.io, welches speziell für Reddit entwickelt wurde und einer Suchmaschine ähnelt. Mit diesem Tool konnte ich die Postings nach Typ (nur Bilder, keine Textposts), Datum (01.01.24 – 30.11.24) und Popularität (mehr als 2000 Upvotes) filtern. Bevor ich auf den weiteren Ablauf meiner Analyse eingehe, muss ich allerdings eine wichtige Einschränkung erwähnen: Zum Ende des Jahres 2024 wurde der Subreddit r/gamingmemes gebannt. Dies bedeutete, dass der Subreddit zur Zeit meiner Datensammlung nicht mehr öffentlich zugänglich war und ich ausschließlich über das PullPush-Tool auf die Daten zugreifen konnte. Zudem waren zum Zeitpunkt meiner Datensammlung bereits einige populäre Posts gelöscht worden. Dies widersprach meinem eigentlichen Vorhaben. Dennoch habe ich die Daten unter den oben beschriebenen Kriterien gesammelt. Das finale Datenset umfasst etwas weniger als 100 Memes.

Nachdem ich die Memes mit den meisten Upvotes mit dem PullPush-Tool heruntergeladen hatte, habe ich diese zunächst durchgesehen und einige thematisch irrelevante Fälle gelöscht. Während der eingehenden Exploration und der ersten Durchsicht, als Teil der initiiierenden Textarbeit, konkretisierte sich meine Fragestellung weiter. Anschließend wurden die Daten in das MAXQDA-Tool übertragen, wo ich die initiiierende Textarbeit fortsetzte. Hier verfasste ich Memos, und erste Kategorienvorschläge wurden induktiv anhand des Materials notiert. Im weiteren Verlauf wurden weitere Memes gelöscht, welche sich als irrelevant erwiesen, sodass letztlich 79 Fälle übrigblieben. Nachdem ich die Kategorien zunächst induktiv aus dem Material gewonnen hatte, folgte eine kurze Phase, in der in Auseinandersetzung mit Theorien der Radikalisierungsforschung letztlich induktiv-deduktiv Hauptkategorien festgelegt wurden. Mit diesen begann die Codierungsphase. In einem ersten Durchlauf wurden alle 79 Fälle mit den Hauptkategorien codiert, bevor später Subkategorien entwickelt wurden. Mit den Subkategorien wurden weitere Codierungsdurchläufe durchgeführt. Innerhalb dieses Prozesses wurde kontinuierlich am Kategoriensystem und den Kategoriendefinitionen gearbeitet. Nach der finalen Codierungsphase waren alle 79 Memes mit Haupt- und Subkategorien codiert, und der Analyseprozess begann. Wichtig zu beachten ist dabei, dass Memes nicht in Segmente geteilt wurden, da sie meist als inhaltliche Einheit fungieren. Ein Fall wurde in der Regel mit multiplen Haupt- und Subkategorien codiert.

3. ERHEBUNG

3.1. MATERIALVORSTELLUNG

Bevor die Ergebnisse der Analyse präsentiert werden, ist es wichtig, die Daten auf zwei Ebenen einzuordnen. Zum einen wird der Meme Begriff kurz erklärt und zum anderen wird eingeordnet, was es bedeutet, Daten von Reddit zu untersuchen. Reddit ist wie jede andere Social Media Plattform, kein Abbild der gesamten Gesellschaft. Die Userbase von Reddit hat ein soziodemografisches Profil, welches aufgrund der besonders anonymisierten Umgebung der Plattform nicht einfach zu erheben ist. Eine systematische Übersichtsarbeit aus dem Jahr 2021, basierend auf 727 wissenschaftlichen Manuskripten, in welchen Reddit untersucht wurde, kommt zu dem Ergebnis: Die Mehrheit der Reddit Nutzer*innen sind jung (58% zwischen 18 und 34) und männlich (57%) (vgl. Proferes et al., 2021, S. 2). Autor*innen eines 2021 veröffentlichten Artikels, welcher Empfehlungen zum Umgang mit Reddit Datengibt, kommen allerdings zu der Erkenntnis, dass viele widersprüchliche Aussagen zu den soziodemografischen Daten zu finden sind. Die Autor*innen des Artikels behaupten beispielsweise, dass die Wahrscheinlichkeit, dass Männer die Plattform nutzten 19 mal höher sei (vgl. Amayya et al., 2021, S.947). Eine verlässliche Aussage lässt sich dennoch tätigen, die Nutzer*innen von Reddit sind insgesamt eher jung und männlich (vgl. Proferes, 2021, S. 10).

Bei der vorliegenden Analyse ist wichtig zu betonen, dass Reddit anders als andere bekannte Plattformen „user created and user-moderated“ (vgl. Proferes et al., 2021, ebd. S. 2) ist. Dies gilt ganz besonders für Subreddits. Daraus ergeben sich, trotz ein paar weniger Regeln, die auf der gesamten Plattform gelten, große Unterschiede zwischen Subreddits und daraus resultieren wiederum „individual norms and cultures“ (vgl. Proferes et al., 2021, S. 1) die einen interessanten Einblick in soziale Phänomene bieten können. Aufgrund dieser spezifischen Struktur der Plattform und der individuellen Subreddits ist es wichtig zu bedenken, dass die Ergebnisse nicht direkt auf andere Kontexte übertragen werden sollten (vgl. ebd., S.2 Das „inherent entanglement between Reddit’s site, structure, subreddit norms and conventions, and content“ (vgl. ebd. S.10) bleibt bei jeder Analyse von Reddit Daten wichtig mitzudenken. r/gamingmemes ist keinesfalls eine Repräsentation der gesamten Gaming Community, sondern stellt nur einen beispielhaften Ausschnitt aus einer bestimmten Plattform mit ihren spezifischen Eigenheiten dar. Letztlich ist Reddit auch die Plattform, welche in der Vergangenheit in den radikalisierten #GamerGate (vgl. Massanari, 2017) und Incel Bewegungen (vgl. Horta Ribeiro, 2021) einen zentralen Stellenwert eingenommen hat, was sie für das hier präsentierte Thema besonders interessant macht.). Im Kontext dieser Arbeit ist schließlich auch hervorzuheben, dass es dem RadiGaMe Projekt ein Anliegen ist die „blinde Flecken der bestehenden Forschungslandschaft“ über „Interaktions- und Kommunikationsstandards“ (vgl. Winkler, et al., 2024, S.5) auf diversen Plattformen von Gaming-Communities zu bearbeiten. Diese Arbeit leistet somit auch einen Beitrag zum „fehlende[n] Wissen zu modes of interactions auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen“ (vgl. ebd., S.7).

Memes finden sich online oft als Bild und Text Kombinationen, welche in verschiedensten Kontexten auftauchen und hergestellt werden. Sie zeichnen sich besonders durch ihre Transformierbarkeit und Re-

plizierbarkeit aus. Der Begriff stammt ursprünglich aus der Evolutionsbiologie von Richard Dawkins. Er beschreibt Memes als „Viruses of the Mind“ (vgl. Dawkins, 1994) also als etwas, das sich wie ein Virus verbreitet „but instead of carrying diseases that infect the body, they convey ideas that infiltrate the mind“ (vgl. Kingdon, 2021, S.302.). Mittlerweile wird der Begriff vor allem in Bezug auf das Internetphänomen verwendet und ist in der Alltagssprache angekommen. Memes „sind zu einem integralen Bestandteil der modernen Kommunikation geworden, zu einem Code, der mittels eines Bildes über das Bild hinausgehende Inhalte und Botschaften vermitteln kann“ (vgl. Kracher, 2020, S.18). In der vorliegenden Arbeit wurden 79 solcher Bild-Text Kombinationen untersucht und codiert, um herauszufinden welche Inhalte und Botschaften in der Online-Community r/gamingmemes verbreitet sind. Ob diese Memes von den User*innen selbst erstellt wurden oder anderswo aufgefunden und weitergeteilt worden sind, ist dabei nicht immer ersichtlich. Zum Schluss ist wichtig zu erwähnen, dass Memes nicht auf statische Bild und Text Formate begrenzt sind, sondern können sie bspw. auch die Form von Videos oder Sounds annehmen. Der Begriff Meme bleibt weiterhin eher offen. In dieser Arbeit wird sich dennoch ausschließlich auf statische Bild-Text Dateien beschränkt, auch da dies die einzige Form ist, die auf dem untersuchten Subreddit aufzufinden war.

3.2. KATEGORIENVORSTELLUNG

3.2.1. KONSTRUKTION VON ZUGEHÖRIGKEIT

Was bereits bei der Datensammlung und der initiierten Textarbeit auffällig war und sich später bei der Entwicklung der Hauptkategorien als offensichtlichstes Muster in den vorliegenden Memes herausstellte, ist die implizite Konstruktion von Zugehörigkeit. Memes funktionieren häufig als Projektionsfläche, indem sie die betrachtenden Personen dazu auffordern, sich mit dem Dargestellten zu identifizieren, wodurch ein Gefühl von Nachvollziehbarkeit und Zugehörigkeit ausgelöst werden kann (vgl. Kracher, 2020, S. 19).



Abb. 1 „Whats your worst username?“, Beispiel für ein Meme aus der Hauptkategorie Konstruktion von Zugehörigkeit

Viele der Memes auf r/gamingmemes zielen darauf ab und konstruieren dabei eine durch bestimmte Merkmale ausgezeichnete Personengruppe, die als Rezipierende der Memes im Subreddit verstanden werden. In den meisten der Memes wurden die Identifikationsfiguren den Subkategorien männlich (42), weiß (28) und heterosexuell (9) zugeordnet. Im Gegensatz dazu gibt es nur zehn Memes, in denen die Identifikationsfigur unter die Subkategorie weiblich und nur fünf unter die Subkategorie nicht-weiß fallen. Die nicht weißen Identifikationsfiguren sind bis auf eine Darstellung ausschließlich ostasiatischer Herkunft. Die Konstruktion von Zugehörigkeit fin-

det dabei teils implizit und teils explizit statt. Beispielsweise sind in vielen Fällen die dargestellten Identifikationsfiguren bekannte Charaktere aus der Popkultur, wie Captain America oder Mr. Incredible, welche nicht direkt mit Videospiele in Verbindung stehen aber dennoch dem soziodemografischen Profil der konstruierten In-Group entsprechen. An anderen Stellen finden sich Darstellungen von Personen, die Videospiele spielen oder sich darüber austauschen, und in diesen Fällen sind es bis auf wenige Ausnahmen einzelne Personen oder Gruppen weißer, junger Männer. Noch subtiler tritt diese Hauptkategorie in Erscheinung, wenn das bekannte Format „Me: [...]“ (Siehe Abb.1) oder „When you [...]“ mit einer folgenden Beschreibung einer ‚relatable‘ Situation in den Memes verwendet wird; das „Me“ oder „You“ (siehe Beispiel in Abbildung Nr. 1) ist zumeist unhinterfragt männlich, weiß und heterosexuell.

Es kann vermutet werden, dass Personen, die Memes auf dem Subreddit posten, davon ausgehen, dass alle oder zumindest die meisten Betrachtenden einer bestimmten soziodemografischen Gruppe angehören oder dies schlichtweg nicht hinterfragen. Die Annahme, dass die meisten Besucher*innen von r/gamingmemes junge, weiße Männer sind, ist schließlich mit Blick auf die soziodemografische Zusammensetzung von Reddit nicht unbegründet. Allerdings wird durch diese Konstruktion, die in den Memes so selbstverständlich und allgegenwärtig ist, auch das Narrativ des stereotypen Gamers gestützt und reproduziert. Dass Personen, die Videospiele spielen, so divers sind wie bei jedem anderen Medium, ist mittlerweile klar nachgewiesen (siehe bspw. game, 2024, S. 7). Dennoch hält sich die Vorstellung des jungen, weißen, männlichen Gamers hartnäckig (vgl. Schlegel & von Eyb, 2024). Der Subreddit trägt mit dieser Reproduktion zu dem Narrativ bei. Hinzu kommt die Subkategorie des Alters. In den wenigen Fällen, in denen explizit das Alter erwähnt wird (vier Fälle insgesamt), wird Erwachsensein abgewertet und kindliches Verhalten normalisiert. Noch häufiger fällt auf, dass immer wieder von „Boys“ und „Girls“ gesprochen wird, anstatt die erwachsenen Formen „Men“ und „Women“ zu nutzen und auch die dargestellten Figuren wirken häufig eher jung.

Zwei weitere Subkategorien, die nicht von besonderer Bedeutung für das Forschungsinteresse sind, durch die jedoch häufig Zugehörigkeit hergestellt wird, sind die Erwähnung von Konkurrenz und Skill sowie die Verhandlung von in Gaming-Communities bekannten Diskursen wie etwa den „Console Wars“. Eine letzte, aber durchaus interessante Subkategorie ist die auffällig häufige Anwendung selbstabwertenden Humors. 16 Memes wurden mit der Subkategorie Selbstabwertend codiert. Einige davon beziehen sich auf die Abwertung der eigenen Gaming-Skills, jedoch finden sich auch solche, die sich explizit auf Faktoren außerhalb des Gamings beziehen (siehe



Abb. 2 "Adulting" Beispiel für selbstabwertenden Humor

Abb. 2). Selbstabwertender Humor kann zur Stärkung des Gruppenzusammenhalts beitragen (vgl. Hendry et al., 2015). Selbstabwertender Humor generell, aber auch Selbstabwertung bis hin zu Selbsthass ist auch charakteristisch für radikalisierte Online-Communities, welche sich größtenteils aus jungen Männern zusammensetzen (vgl. Stijeljia & Mishara, 2024, S. 33344). Wie durch Selbstabwertung ein Zugehörigkeitsgefühl verstärkt werden kann und welche Folgen dies für die entsprechende Community hat, konnte beispielsweise bei der Incel-Community aufgezeigt werden (vgl. ebd.). Die Inhalte der Memes in dieser Kategorie erfüllen bereits zwei von drei Funktionen, welche Veronika Kracher in ihrer Auseinandersetzung mit unter anderem radikalisierten Alt-Right- und Incel-Communities online festgestellt hat: Sie bieten eine Identifikationsfläche für die rezipierenden Personen und tragen zur Schaffung eines Kollektivs bei, welches „sich mit dem Inhalt des Memes identifiziert und sich so von anderen abgrenzen kann“ (vgl. Kracher, 2020, S. 19). Man kann hier auch von der Formierung vom „Gruppengefüge durch sogenannte In- und Out-Groups“ (vgl. Jaskowski & Ohlenforst, 2025, S. 6) sprechen. Diese definieren, „wer dazugehört und dazugehören kann und wer die inferiore Out-Group darstellt“ (vgl. ebd.). Die In-Group sind hier weiße, heterosexuelle Männer, welche entweder jung sind oder Jungsein mindestens deutlich aufwerten.

3.2.2. KONSTRUKTION VON FEINDBILDERN

In der Radikalisierungsforschung finden sich als Teil der Out-Group Konstruktionen auch Feindbilder. „Zugehörigkeit zu einer Gruppe wird durch die Abgrenzung gegenüber anderen Gruppierungen, dem vermeintlichen Feindbild, und einem Gefühl von Gemeinschaft verstärkt“ (vgl. Jaskowski & Ohlenforst, 2025, S. 6). Durch Feindbilder wird eine gefühlte Bedrohung konstruiert, gegen die es sich zu verbünden und gegebenenfalls zu wehren gilt. Memes im Subreddit innerhalb dieser Kategorie stellen Personen oder Gruppen als Gegner der selbstdefinierten Gaming-Community dar und fördern negative Stereotypen und Vorurteile gegenüber diesen Gruppen. Dabei werden häufig bestimmte soziale, politische oder kulturelle Themen angesprochen, die eine wahrgenommene Bedrohung darstellen oder als unerwünscht innerhalb der Community gelten. Im Falle von r/gamingmemes wurden Game Entwickler*innen (18), Gaming Journalist*innen (3) und LGBTQ (5) als Subkategorien innerhalb der



Abb. 3 "The modern gaming landscape be like", Beispiel für gleichzeitige Feindbildkonstruktion von Game Entwickler*innen und Game Journalist*innen

meintlichen Feindbild, und einem Gefühl von Gemeinschaft verstärkt“ (vgl. Jaskowski & Ohlenforst, 2025, S. 6). Durch Feindbilder wird eine gefühlte Bedrohung konstruiert, gegen die es sich zu verbünden und gegebenenfalls zu wehren gilt. Memes im Subreddit innerhalb dieser Kategorie stellen Personen oder Gruppen als Gegner der selbstdefinierten Gaming-Community dar und fördern negative Stereotypen und Vorurteile gegenüber diesen Gruppen. Dabei werden häufig bestimmte soziale, politische oder kulturelle Themen angesprochen, die eine wahrgenommene Bedrohung darstellen oder als unerwünscht innerhalb der Community gelten. Im Falle von r/gamingmemes wurden Game Entwickler*innen (18), Gaming Journalist*innen (3) und LGBTQ (5) als Subkategorien innerhalb der

Hauptkategorie Konstruktion von Feindbildern codiert. Bemerkenswert dabei ist, dass LGBTQ-Zugehörigkeiten das einzige Diversitätsmerkmal darstellen, das ausschließlich in abwertender Art thematisiert wird und somit das einzige unwidersprochene, menschenbezogene Feindbild in den populären Memes auf r/gamingmemes ist. Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich drei der fünf LGBTQ-feindlichen Memes auf dasselbe populäre Spiel (Dragon Age: The Veilguard) beziehen, welches 2024 erschienen ist und (nicht nur wegen seiner LGBTQ Repräsentation) stark in der Kritik stand.

Das Targeting von Game Entwickler*innen und Game Journalist*innen hat mittlerweile Tradition innerhalb von Gaming-Communities (vgl. Görgen & Unterhuber, 2023, S.23ff.). Auch #Gamergate startete damit, dass einer Game Journalistin vorgeworfen wurde, nur positive Reviews für ein Spiel zu schreiben, da sie eine Beziehung mit dem Game Entwickler*innen dieses Spiels führte. Bemerkenswert ist bei den untersuchten Memes auch der zusätzliche Fokus auf ‚politics‘ in den Memes rund um Game Entwickler*innen. ‚Politics‘ entwickelte sich als natürliche Subkategorie innerhalb der Feindbild Kategorie. Was in den Memes als ‚politics‘ verstanden wird, ist nicht immer ersichtlich und es bleibt bei einem sehr diffusen Politikbegriff, welcher vor allem mit Repräsentations- und Diversitätsthemen in Verbindung gebracht wird. Hinzu kommt hier auch die häufige Überschneidung der Hauptkategorie Game Entwickler*innen und der Subkategorie Thematisierung von Diversitätsmerkmalen. Wenn diese Kategorien zusammen auftauchen, wird Entwickler*innen in den meisten Fällen vorgeworfen, nicht mehr an der Entwicklung guter Spiele interessiert zu sein, sondern nur aus ‚politischer‘ Motivation zu handeln. Dies reicht bis hin zu dem verschwörungsartigen Vorwurf, dass Spiele Entwickler*innen eigentlich verdeckte politische Aktivist*innen seien (siehe Abbildung Nr. 4). Wenn Politik erwähnt wird, wird das, was damit in Verbindung steht, abgewertet. Zudem wird an einigen Stellen die Erzählung reproduziert, dass Games und ihre Entwickler*innen früher nicht ‚politisch‘ und daher besser waren.



Abb. 4 "Every western developer and publishers", Beispiel für die Überschneidung der Subkategorien ‚politics‘ und Game Entwickler*innen

Frauenfeindlichkeit wurde zwar insgesamt in 16 Fällen codiert, findet aber häufig eher indirekt statt. Wie in der vorherigen Kategorie deutlich wurde, werden Frauen, bis auf wenige Ausnahmen, als Teil der Out-Group definiert. Die Konstruktion dieses Feindbilds hat eine deutlich andere Qualität als in den drei anderen Subkategorien. Während bei den anderen Feindbildern deutliche Angriffe und Abwertungen

festzustellen sind, wie in den oberen Beispielen gezeigt wurde, findet in Bezug auf Frauen eher eine Stereotypisierung statt. Zwar gibt es klare frauenfeindliche Fälle, wie etwa die positive Betonung, dass im Entwicklerteam eines Studios die einzige weibliche ‚Mitarbeiterin‘ eine Hündin sei. Die meisten Memes in dieser Subkategorie werten Frauen jedoch durch Stereotypisierung implizit ab (siehe Abbildung Nr. 5). Zumeist werden Männer gleichzeitig implizit aufgewertet und mit Videospielen direkt in Verbindung gebracht und somit wird die Verbindung zur Gaming wieder gestärkt.



Abb. 5 "It works", Beispiel für Stereotypisierung von Geschlecht

3.2.3. THEMATISIERUNG VON IDENTITÄT UND DIVERSITÄT

Überraschend war die auffällig häufige explizite Thematisierung verschiedener Diversitätsmerkmale. Darunter fällt vor allem die häufige Thematisierung von Geschlecht auf. Außerdem tauchen die Subkategorien Thematisierung von Sexualität und Nationalitäten beide 8-mal auf. Bei den vorherigen Hauptkategorien wurde untersucht, wie zumeist implizit die In- und Out-Group der Community im Subreddit

konstruiert werden. Dies fand häufig implizit durch Bildelemente und explizit durch Textelemente statt. In dieser Hauptkategorie geht es jedoch darum, wie in den Memes Identitäten und Diversität direkt angesprochen oder als Hauptthema verhandelt werden.

My girlfriend kept making fun of me during our walk because I wouldn't let go of this icicle I found. I have a feeling the boys will understand.



Abb. 6 "The boys will understand", eines der top drei populärsten Memes auf r/gamingmemes aus 2024

Wenn Nationalitäten thematisiert werden, findet dies in bis auf eine Ausnahme stets als Reden über diese, als fremd positionierte, Nationalität statt. Dabei finden auch wieder deutliche Stereotypisierung der erwähnten Nationalitäten oder Ethnien statt. Die Identifikationsfiguren bleiben dabei immer, wie in Abb. 1 deutlich wird, weiße Personen, während etwa der „Japanese Dude“ oder das „Hispanic Kid“ außerhalb der Community des Subreddits verortet werden. Die thematisierten Nationalitäten sind dabei bis auf ein Beispiel nicht-weiß. In der Subkategorie Sexualität wird Heterosexualität deutlich positiv dargestellt und aufgewertet, während eine Behandlung abweichender Sexualitäten ausbleibt. Heterosexuelle Partnerschaften werden als erstrebenswertes Ideal positioniert, wobei die dargestellten Figuren in der Regel ebenfalls zur Zugehörigkeitskonstruktion der Hauptkategorie passen (siehe bspw. Abb.2).

Die Subkategorie Thematisierung von Geschlecht wurde insgesamt 25-mal codiert und nimmt damit einen besonderen Stellenwert ein. Das Thema scheint durch seine häufige Bearbeitung besonders wichtig oder zumindest präsent zu sein. Wie bereits in Kapitel 3.2.2. deutlich wurde, werden Frauen hier fast ausschließlich geothered. Sie werden durch häufige Vergleiche mit Männern außerhalb von Gaming-Communities positioniert. Es verhält sich hier ähnlich wie bei der Subkategorie der Thematisierung von Nationalitäten. Allerdings wird bei der Thematisierung von Geschlecht die Abwertung von Frauen und die Aufwertung von Männern wesentlich deutlicher. Genannte Nationalitäten werden zwar stereotyp behandelt und außerhalb von r/gamingmemes, aber nicht außerhalb von Gaming-Communities als Ganzes positioniert, sowie es bei Frauen getan wird. Bei den Vergleichen wird deutlich, dass die Vorstellung von Geschlecht stets binär bleibt. In sieben Fällen werden Frauen in den Memes zudem sexualisiert. Hier wird deutlich, was bereits in ähnlichen Communities wie r/gamingmemes beobachtet wurde. Diese „may exhibit the tendency to view women as either objects of sexual desire or unwelcome interlopers or both“ (vgl. Massanari, 2017, S.332).

Puberty of girls:



Puberty of boys:

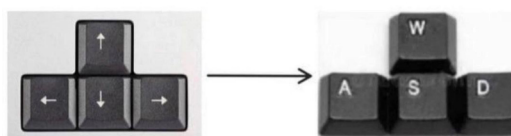


Abb. 8 "Puberty hits hard", Beispiel für Thematisierung von Geschlecht in Bezug auf Zugehörigkeit zur Gaming-Community

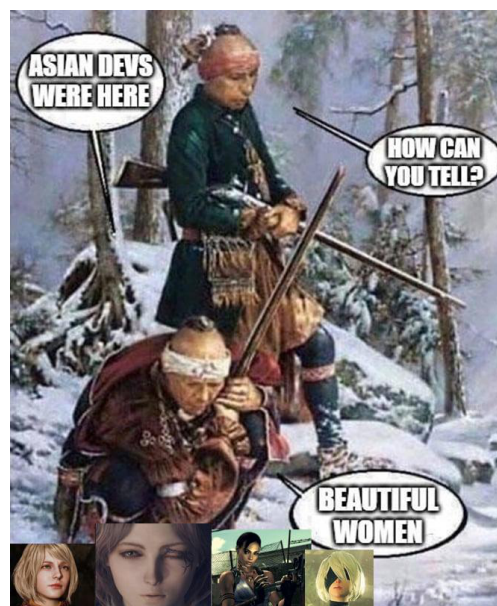


Abb. 7 "Asia Number One" Beispiel für Thematisierung von Nationalitäten und Geschlecht bei gleichzeitiger Stereotypisierung von Nationalitäten und Sexualisierung von Frauen

3.2.4. WIEDERKEHRENDE DARSTELLUNGEN

In Anbetracht der Fragestellung ließen sich zwei auffällige visuelle Muster identifizieren: Zum einen wurde 23-mal idealisierte Männlichkeit, zum anderen wurde Gewalt 36-mal als ästhetisches Element als Subkategorien erfasst. Mit der Subkategorie Gewalt als Ästhetik sind visuelle Elemente gemeint, die mit Gewaltanwendung assoziiert werden, beispielsweise Waffen oder Personen in Rüstungen. Die Memes in dieser Subkategorie stehen nicht zwingend mit der tatsächlichen Anwendung von Gewalt in Verbindung; vielmehr ist diese Häufung vermutlich auf Genre-Konventionen zurückzuführen. Mit der Subkategorie Idealisierte Männlichkeit werden Figuren oder Charaktere, die besonders hegemonial maskulin dargestellt werden oder für diese Attribute bekannt sind, beschrieben. Diese werden innerhalb der Memes kontinuierlich aufgewertet und als erstrebenswertes Ideal oder als Identifikationsfigur positioniert. Unter anderem werden dabei Stereotype von Männlichkeit wie Stärke, Dominanz oder emotionale Unverwundbarkeit positiv hervorgehoben.

Teacher: "Today we're playing paintball"
Girls: "I hope the boys go easy on us"
The boys:



Abb. 9 "No promise .." Beispiel für Gewalt als Ästhetik

4. THEORETISCHE EINORDNUNG

Die Formierung von In- und Out-Groups, die Konstruktion von Feindbildern und das Nutzen geteilter Symbole sind keine Garantien für das Einsetzen eines Radikalisierungsprozesses, sondern vielmehr übliche Prozesse von Gruppenbildungen. Warum diese in den vorgestellten Memes festgestellten Muster dennoch relevant für die Radikalisierungsforschung sein können, soll hier eingeordnet werden. Die Kommunikation über Memes bietet einen Einblick in die „group-level sociocognitive explanations“ (vgl. Vergani et al., 2018 S.4) die besonders für die Pull-Faktoren in Radikalisierungsprozessen relevant sind. Das Drei-P Modell ist eine zentrale Theorie in der Radikalisierungsforschung, welche besagt, dass innerhalb von Radikalisierungsprozessen drei Faktoren zu beobachten und analysieren sind: Push, Pull und Personal. Während die Push-Faktoren auf die strukturellen, politischen und soziologischen Erklärungen schauen und die Personal Faktoren den Fokus auf psychologische und biografische Erklärungen haben, sind die Pull Faktoren auf die Gruppenebene ausgerichtet (vgl. ebd). In Subreddits kann man diese Gruppenprozesse beobachten und mit den anderen P's in Verbindung bringen. Bereits bestehende Gruppierungen wie diese auf Reddit könnten somit besonders fruchtbaren Boden für die Entstehung von Radikalisierung bieten (vgl. ebd. S.3).

Bei rechtsextremistischen Tätern der letzten zwei Dekaden, welche in Verbindung mit Gaming-Communities gebracht wurden, finden sich enge Verbindungen zu „ortsgebundenen, digitalen subkulturellen

Interpretationsgemeinschaften auf der materiellen Grundlage von sozialen Medien“ (vgl. Leuschner, 2023, S.45). Innerhalb dieser Gruppierungen stehen „hochgradig aufgeladene Kulturobjekte“ (vgl. Reckwitz, 2017, S.261) im Fokus welche „die Grundlage für die Herausbildung einer kollektiven Identität spielen“ (vgl. ebd.) Dies sind häufig „Objekte der Gaming-Kultur [...] und Memes“ (vgl. Leuschner, 2023, S.45). Diese Gruppierungen entstehen durch gemeinsame visuelle Muster in Memes, die auf Games und Popkultur basieren, sowie durch geteilte Normen. Sie scheinen eine besondere Anziehungskraft für radikalisierte Tätertypen wie in Christchurch oder Halle zu haben. Dieser Tätertypus ist weiß, jung und männlich (vgl. Vergani et al., 2018, S.11), wertet Frauen und andere Minderheiten ab (vgl. Kanitz, 2023) und hat eine Affinität für Gewaltdarstellungen und idealisierte Männlichkeit (vgl. Beck & Speit, 2020, S.18-19). Dass besonders Geschlecht sowohl in der In-Group Formierung, bei der Thematisierung von Identitäten und in den idealisierten Darstellungen zum Thema gemacht wird, ist dabei eine zentrale Erkenntnis. Frauenfeindlichkeit und damit einhergehender Antifeminismus wurde in den letzten Jahren von mehreren Seiten als Einstiegsideologie (vgl. Kanitz, 2023) und zentrales Brückennarrativ (Meiering et al, 2018, S.16 ff.) für radikalisierte Rechte identifiziert. Damit zusammenhängend wurde auch „Männerrechtsaktivismus [als] die Einstiegsdroge in rechtsradikales Denken“ (vgl. Kracher, 2020, S.11) identifiziert. Die stereotypisierte, strikt binär getrennte Darstellung von Männern und Frauen, welche Frauen der Out-Group zuordnet und sie zudem teils implizit, teils explizit abwertet und sexualisiert ist Anzeichen einer latenten Kultur der Frauenfeindlichkeit im Subreddit. Zudem waren Frauenfeindlichkeit und Antifeminismus charakteristisch für das Entstehen bekannter radikalisierter Bewegungen aus Gaming-Communities wie #Gamergate.

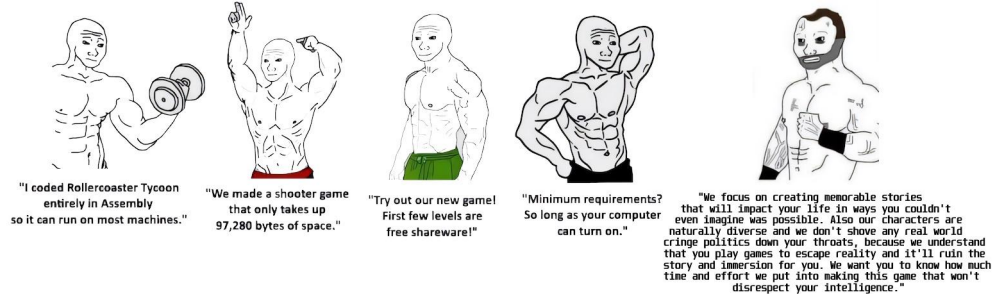
Die (ehemaligen) User*innen von r/gamingmemes sollen hier keineswegs unter Generalverdacht gestellt werden und es soll kein kausaler Zusammenhang zwischen der Rezeption von Memes und einer tatsächlichen Radikalisierung suggeriert werden. Vielmehr geht es darum aufzuzeigen welche Potentiale für Radikalisierung spezifisch in Gaming-Fan Gruppierungen zu finden sind. Der Fokus liegt dabei nicht auf Individuen und auch von der Darstellung eines linearen Radikalisierungsprozesses wird Abstand genommen (vgl. Juschkat & Leimbach, 2020, S.337). Es geht darum, die Gruppenprozesse und Normen, die innerhalb solcher Communities entstehen und vertreten werden, aufzuzeigen. Die Norm, welche durch die untersuchten Memes deutlich wird, ist die einer im Subreddit vorherrschenden „Geek Masculinity“. Für den Subreddit gilt, was bereits für viele Online-Communities identifiziert wurde: „To discuss geek and nerd culture is to discuss masculinity – in particular, white, male masculinity“ (vgl. Massanari, 2015, S.332). ‘Echte Gamer’ sind in der Vorstellung der gesteigerten „toxic geek masculinity“ (vgl. Laabs, 2023, S.117) nicht nur weiß, männlich und heterosexuell, sondern stehen auch in einer übergeordneten Position zur Games Industrie an die sie als die ‚wahren‘ Konsumenten ihre Ansprüche geltend machen können (vgl. ebd.). Es wird konstruiert „wen die Gamer-Identität ein- und wen sie ausschließt, wer spielt und mit dem gespielt wird“ (vgl. ebd., S.114). Die untersuchten Memes tragen dazu bei „Hierarchien, Deutungshoheiten, Ein- und Ausschlüsse und Zugehörigkeiten“ (vgl. ebd. S.106) zu reproduzieren und zu festigen, welche in Gamingspaces als hegemoniale Geek Masculinity etabliert wurden und fort dauern.

Hinzu kommt, dass die häufige Nutzung von Motiven wie Waffen, Rüstungen und Gewaltdarstellungen sowie idealisierter Männlichkeitsbilder mittlerweile von radikalisierten Akteur*innen als Propagandamittel erkannt wurde und genutzt wird (vgl. bspw. Dauber, et al, 2019). Die Nutzung dieser in Videospiele verbreiteten Ästhetiken stellt eine Chance für radikalisierte Gruppen dar, um Personen aus Gaming-Communities zu rekrutieren, die zu ihrer primären Zielgruppe gehören. „It seems likely these groups would prefer to recruit young men with aggressive tendencies and the gamer communities are, for whatever reason a place to find them“ (ebd. S. 22). Visuelle und stilistische Referenzen zu First-Person Shootern werden immer wieder in Propagandamaterial (vgl. ebd.) und sogar in Tatverläufen (vgl. Baeck & Speit, 2020, S.9) identifiziert. „Die Nutzung von Videogame- Motiven ist Teil der Propagandastrategie der Täter“ (Puls, 2023, S.283). Zu der zelebrierten Geek Masculinity kommt hier in den visuellen Gewohnheiten der Spielenden auch das Ideal der soldatischen Männlichkeit. Klaus Theweleit identifiziert den Soldaten als „männlichsten Mann [...], der sein Leben im Kampf gegen Juden, Feminismus, die Moderne und somit alles auch nur ansatzweise dekadent und weibisch Konnotierte opfert“ (vgl. Kracher, 2020, S.79). Soldatische Männer sind dabei für Theweleit synonym mit Faschisten (vgl. 2019, S.1210). Das Zusammenspiel der auf r/gamingmemes vorgefundenen visuellen und sprachlichen Muster können, mit dem Blick auf vergangene Ereignisse wie #Gamergate und Anschläge wie in Christchurch, als „Frühwarnsignal für erstarkendes rechtes und rechtextremes Gedankengut“ (vgl. Laabs, 2023, S.104.) einer Gruppierung gedeutet werden.

5. DISKUSSION

Die Analyse hat gezeigt, dass durch das Teilen von Memes gruppenspezifische Prozesse wie In- und Out-Group-Formierungen, die Konstruktion von Feindbildern und das Teilen von visuellen Elementen und Symbolen gefördert werden können. „Hochgradig aufgeladene Kulturobjekte“ (vgl. Reckwitz, 2017, S.261) tragen zur Herausbildung einer kollektiven Identität bei. Die Nutzung von Memes dient nicht nur der Unterhaltung, sondern ist zentral für die kulturelle Identitätsbildung und mögliche ideologische Mobilisierung (siehe als Beispiel Abb. 10). Visuelle Muster aus dem Gaming-Bereich tragen zur Identitätsbildung bei und können die Normalisierung von Feindbildern und Abwertungen fördern. Besonders die binäre Darstellung von Geschlecht und die latente Abwertung von Frauen deuten auf eine Kultur der Frauenfeindlichkeit hin, die als Einstiegsideologie für antipluralistische Bewegungen dienen kann. Hierbei kann diese Arbeit zu den aktuellen Forschungen zu Antifeminismus als Radikalisierungsfaktor beitragen und die Notwendigkeit, Geschlecht als analytische Kategorie stärker in der Radikalisierungsforschung zu verankern, wird deutlich. Auch der Blick auf Reddit als Plattform ist dabei als besonders interessant für diese Dynamiken hervorgetreten. Schließlich richtet sich die Plattform mit ihrem Design an „the desires of certain groups (often young, white, cis-gendered, heterosexual males) while ignoring and marginalizing others“ (vgl. Massanari, 2017, S.330). Auch Diskriminierung und Abwertung anderer Minderheiten ist dabei zentral. Besonders die einheitliche Abwertung queerer Personen sticht hervor.

Game Developers Then:



Triple A Game Developers Now:



Abb. 10 Game Developers Then vs. Now (eigener Titel), inhaltlich komplexeste vorgefundene Meme in dem alle analysierten Hauptkategorien codiert wurden und viele relevante Punkte aus den Subkategorien auftauchen

Obwohl die Untersuchung wichtige Erkenntnisse liefert, gibt es methodische und konzeptionelle Einschränkungen. Zum einen ist die Auswahl des Subreddits und der analysierten Memes zu beachten. Die von mir getroffene Vorauswahl kann zu einer Verzerrung geführt haben, da nur eine Community und nur für diese Arbeit und diesen Ansatz relevante Memes analysiert wurden. Es ist wichtig zu erwähnen, dass Memes, die in keine der untersuchten Kategorien passten, aussortiert wurden. Es gab vereinzelt Memes, welche den in den Hauptkategorien vorgestellten Narrativen widersprachen oder bewusst subversive Inhalte präsentierten.. Weitere Forschungen sollten andere Plattformen und auch subversive Memes mit einbeziehen, auch um mögliche Gegenstrategien zu entwickeln. Weiter wurden nur populäre Memes, die auf breite Zustimmung (ablesbar an Upvotes) innerhalb der Community treffen, in den Blick genommen. Dies heißt auch, dass besonders extreme Meinungen in den untersuchten Fällen nicht zum Vorschein treten. Bei der Exploration und der initiierenden Arbeit mit dem Subreddit sind deutlich mehr offensichtlich sexistische und rassistische Memes zu sehen gewesen, als in der finalen Analyse aufgenommen wurden. Zudem konnte hier nicht weiter auf die Bedeutung von Humor und Ironie für den Zusammenhang von Memes und Radikalisierung eingegangen werden. Games und die Gamer*innen-Kultur sind „geprägt vom Stilmittel der Ironie“ (vgl. Koopmann, 2020, S.158). Dies ist im Kontext der Radikalisierungsforschung besonders zu beachten. Denn „durch eine digitale Kultur, die visuell über Bilder, Ironie und Spaß funktioniert, könnten rechtsextreme Inhalte maskiert werden“ (vgl. Baeck & Speit, 2020,

S.16). Schließlich ist die Bedeutung von Memes kontextabhängig und vielschichtig, was zu unterschiedlichen Interpretationen führen kann. Die Ergebnisse sollten daher nicht als universelle Erklärung für Radikalisierungsprozesse betrachtet werden. Für die Radikalisierungsforschung ist es wichtig, Analysemethoden mit dem Fokus auf visuelle Daten weiterzuentwickeln, um die Bedeutung von multimedialen, internetbasiertem Material besser zu verstehen.

6. FAZIT

Durch die Wahl einer nicht offensichtlich politisierten Community und der populärsten Postings dieser wurde bewusst nur an der Oberfläche gekratzt. Mit der Fokussierung auf r/gamingmemes wurde versucht aufzuzeigen, dass Anzeichen für Radikalisierungsprozesse nicht nur in extremistischen Nischen aufzufinden sind, sondern auch in Mainstream-Communities. In einer quantitativen Studie stellten Schnabel et al. fest, dass antifeministische Ansichten in der deutschen Bevölkerung „in fast allen gesellschaftlichen Schichten“ weit verbreitet sind (vgl. 2022, S.191). In diesem Zusammenhang stellten sie sogar einen verbreiteten Glauben an die antisemitische, verschwörungsmythische Erzählung der Unterwanderung von Institutionen durch den Feminismus fest, aus welchem sie großes Anknüpfungspotential für radikalisierte Bewegungen ableiteten (vgl. ebd. S.192). Veronika Kracher schreibt in ihrer Analyse der Incel Community „der durchschnittliche Mann und der Incel [sind] ideologisch gar nicht so weit voneinander entfernt (vgl. 2020, S.13). Die „gesamtgemeinschaftlich virulente Krisendiskurse um Geschlechterrollen und -verhältnisse“ (vgl. Lang & Fritzsche, 2018, S. 165) sind ein idealer Anknüpfungspunkt für radikalisierte Akteur*innen. Teile von Gaming-Communities wie auf r/gamingmemes, in der Symbole von idealisierter (soldatischer) Männlichkeit und ästhetisierter Gewalt weit verbreitet sind und Geek-Masculinity die Norm ist, geraten damit in eine besonders gefährdete Position. „Die Vorstellung einer starren hierarchischen Weltordnung, der dogmatischen Trennung von ‚Wir‘ vs. die ‚Anderen‘ und die damit zusammenhängende konstante Abwertung dieses ‚Anderen‘, um die In-Group aufzuwerten“ (vgl. Temel, 2022, S. 191) sind zentrale Muster, die im gesamtgesellschaftlichen Diskurs eingesetzt werden und radikalisierte Positionen sich zu Nutzen machen können. Durch das Ausbleiben einer gesellschaftlichen Bearbeitung der angenommenen Überordnung der weißen, männlichen, westlichen Perspektiven werden autoritäre, gewaltvolle und diskriminierende Positionen fortdauernd legitimiert. In Gaming-Communities in denen die dargestellten Normen geteilt werden, sind die Prozesse besonders wirksam und können im schlimmsten Fall zur Entstehung von Gewalttaten wie in Christchurch beitragen. Die Frage „inwieweit Form, Inhalt und sozialer Zusammenhang“ (vgl. Koopmann, 2020, S. 155) von Videospiele Teil von Radikalisierungsprozessen sind, konnte hier leider nur angeschnitten werden. Es ist für die Radikalisierungsforschung zentral, weiter an diesem Themenkomplex zu arbeiten, auch um Präventionsstrategien zu entwickeln. Um reale Gewalt aus diesem Täterspektrum zu bekämpfen, ist es wichtig „über die Ästhetik virtueller Morde nachzudenken“ (vgl. ebd.) ohne Games und Gamer*innen dabei als Ganzes zu dämonisieren oder in alte ‚Killerspiel‘-Debatten Vorurteile zu fallen, „schließlich gibt es auch rechtsextreme Biobauern, Konzertveranstalter oder Fußballfans – ohne dass deshalb jemand auf die Idee käme, sie allen anderen gleichzusetzen“ (vgl. ebd.).

QUELLENVERZEICHNIS

LITERATUR

- Amaya, A., Bach, R., Keusch, F., & Kreuter, F. (2021). New Data Sources in Social Science Research: Things to Know Before Working With Reddit Data. *Social Science Computer Review*, Vol. 39(5), S. 943-960.
- Baeck, J.-P., & Speit, A. (2020). Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat. In J.-P. Baeck, & A. Speit, *Rechte Ego Shooter. Von der virtuellen Hetzte zum Livestream-Attentat* (S. 7-25). Berlin: Chritsoph Links Verlag.
- Dauber, C. E., Robinson, M. D., Basilous, J. J., & Blair, A. G. (2019). Call of Duty: Jihad - How the Video game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos. *Perspectives on Terrorism Vol. 13* (3), S. 17-31.
- Dawkins, R. (1994). Viruses of the Mind. In B. Dahlbom, *Dennett and His Critics: Demystifying Mind*. Oxford: Blackwell.
- game - The German Games Industry Association. (2024). *Annual Report of the German Games Industry*. Berlin: game - The German games Industry Association.
- Gaspar, H. A., Daase, C., Deitelhoff, N., Junk, J., & Sold, M. (2018). *PRIF Report: Was ist Radikalisierung? Präzisierung eines umstrittenen Begriffs*. Frankfurt am Main: Leibniz-Institut Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung (HSFK) und Peace Research Institut Frankfurt (PRIF).
- Görgen, A., & Unterhuber, T. (2023). Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus. Eine Topografie. In A. Görgen, & T. Unterhuber, *Politiken des (digitalen) Spiels* (S. 9-45). Bielefeld: transcript.
- Hendry, G., Wiggins, S., & Anderson, T. (2015). "That's me being stupid": Using discursive psychology to analyse selfdeprecating humour as a means of constructing group cohesion in PBL. In E. de Graaff, A. Guerra, A. Kolmos, & N. A. Arexolaleiba, *Title: Global Research Community: Collaboration and Developments* . Aalborg: Aalborg University Press.
- Horta Ribeiro, M., Blackburn, J., Bradlyn, B., De Cristofaro, E., Stringhini, G., Long, S., . . . Zannettou, S. (2022. Mai 2021). The Evolution of the Manosphere across the Web. *Fifteenth International AAAI Conference on Web and Social Media Vol. 15*, S. 196-207.
- Jaskowski, J., & Ohlenforst, V. (2025). *Brückenanalyse: Radikalisierungs- und Distanzierungsverläufe Offline, Online und im Gaming-Bereich. Kommunikationsstandards und Interaktionsnormen extremistischer Akteur*innen* . Berlin: modus|zad.
- Juschkat, N., & Leimbach, K. (27. November 2020). Radikalisierung oder die Hegemonie eines Paradigmas – Irritationspotenziale einer biografischen Fallstudie. *Zeitschrift für Soziologie, Volume 49, Issue 5-6*, S. 335-355.
- Kanitz, M. (2023). Die Intersektionalität antisemitischer und antifemnistischer Ideologie. Warum Rechtsterroristen die Gesellschaft von „kulturmarxistischen Flintenweibern“ befreien wollen. In M. Coester, A. Daun, F. Hartleb, C. Kopke, & V. Leuschner, *Rechter Terrorismus: international - digital - analog* (S. 185-201). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Kingdon, A. (2021). The Meme Is the Method: Examining the Power of the Image Within Extremist Propaganda. In A. Lavorgna, & T. J. Holt, *Researching Cybercrimes* (S. 301-322). Schweiz: palgrave macmillan.

- Klaus, T. (2019). *Männerphantasien*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Koopmann, J.-P. (2020). Alles nur ein Spass?. Über die Debatte um "Killerspiele" und den Zusammenhang von gespielter und realer Gewalt. In J.-P. Baeck, & A. Speit, *Rechte Ego Shooter. Von der virtuellen Hetzta zum Livestream-Attentat*. (S. 153-173). Berlin: Christoph Links Verlag.
- Kracher, V. (2020). Im Krieg gegen Frauen. Incels verlagern ihren Selbsthass auf andere. In J.-P. Baeck, & A. Speit, *Rechte Ego Shooter. Von der virtuellen Hetzta zum Livestream-Attentat* (S. 67-85). Berlin: Christoph Links Verlag.
- Kracher, V. (2020). *Incels. geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults*. Mainz: Ventil Verlag.
- Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2024). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Umsetzung mit Software und künstlicher Intelligenz. 6. Auflage*. Weinheim Basel: Beltz Juventa.
- Laabs, L. (2023). "Nintendo What Nintendon't". Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate. In A. Görgen, & T. Unterhuber, *Politiken des (digitalen) Spiels* (S. 103-119). Bielefeld: transcript.
- Lang, J., & Fritzsche, C. (02.. November 2018). Backlash, neoreaktionäre Politiken oder Antifeminismus? Forschende Perspektiven auf aktuelle Debatten um Geschlecht. *Feministische Studien*, S. 335-346.
- Leuschner, V. (2023). Von Columbine zu Christchurch - Demonstrative Attentate im Überlappungsbereich von Amok und Terror. In M. Coester, A. Daun, F. Hartleb, C. Kopke, & V. Leuschner, *Rechter Terrorismus: international - digital - analog* (S. 25-54). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Massanari, A. (2017). #Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance and culture support toxic technocultures. *new media & society, Vol. 19(3)*, S. 329-349.
- Meiering, D., Dziri, A., Foroutan, N., Teune, S., Lehnert, E., & Abou Taam, M. (2018). *PRIF Report: Brückennarrative - Verbindende Elemente für die Radikalisierung von Gruppen*. Frankfurt am Main: Leibniz-Institut Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung (HSFK) und Peace Research Institut Frankfurt (PRIF).
- Proferes, N., Jones, N., Gilber, S., Fiesler, C., & Zimmer, M. (April-June 2021). Studying Reddit: A Systematic Overview of Disciplines, Approaches, Methods, and Ethics. *Social Media + Society*, S. 1-14.
- Puls, H. (2023). Gamifizierung des Terrors? In M. Coester, A. Daun, F. Hartleb, C. Kopke, & V. Leuschner, *Rechter Terrorismus: international - digital - analog* (S. 273-291). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- RadiGaMe. (09. Februar 2025). *RadiGaMe*. Von <https://www.radigame.de/> abgerufen
- Reckwitz, A. (2017). *Die Gesellschaft der Singularitäten: Zum Strukturwandel der Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Schirmer, D., Sander, N., & Wenniger, A. (2015). Herausforderungen und Potenziale von Online-Medien für die qualitative Forschung – Eine Einführung. In D. Schirmer, N. Sander, & A. Wenniger, *Die qualitative Analyse internetbasierter Daten* (S. 7-32). Wiesbaden: Springer VS.
- Schmidt-Kleinert, A. (2018). Ein kritischer Blick auf die Radikalisierungsforschung: Ein Essay. *Demokratie gegen Menschenfeindlichkeit: Zeitschrift für Wissenschaft und Praxis*, 3(2), S. 39-51.

- Schnabel, A., Beyer, H., & Ülpenich, B. (Juni 2022). Die wahrgenommene feministische Bedrohung: Empirische Befunde zum Antifeminismus in Deutschland. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie* 47, S. 175-198.
- Singer, P., Flöck, F., Meinhart, C., Zeitfogel, E., & Strohmaier, M. (2014). Evolution of Reddit: From the Front Page of the Internet to a Self-referential Community? *International Conference on World Wide Web (Companion)*. Seoul: IW3C2 .
- Stijela, S., & Mishara, B. L. (28. Oktober 2024). Common themes in suicidal expressions of incel forum users: a qualitative analysis. *Current Psychology* , S. 33338–33351.
- Temel, B. (2022). Incels – zu Ideologie, Radikalisierung und Intervention in ein radikales Milieu. In M. Lakitsch, & W. Suppanz, *Grazer Forschungsbeiträge zu Frieden und Konflikt* (S. 180-208). Graz: Graz University Library Publishing.
- Vergani, M., Iqbal, M., Ilbahar, E., & Barton, G. (September. 10 2018). The Three Ps of Radicalization: Push, Pull and Personal. A Systematic Scoping Review of the Scientific Evidence about Radicalization Into Violent Extremism. *Studies in Conflict & Terrorism*, S. 1-32.
- von Eyb, J., & Schlegel, L. (15. August 2024). *PRIF blog*. Von Pixel, Politik, Polemik – Digitale Gaming-Welten als politische und gesellschaftliche Diskursräume: <https://blog.prif.org/2024/08/15/pixel-politik-polemik-digitale-gaming-welten-als-politische-und-gesellschaftliche-diskursraeume/> abgerufen
- Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L., & Jaskowski, J. (2024). *Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen*. Frankfurt am Main: Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung; Forschungsverbund RadiGaMe .

BILDER

Adulding,

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fpw9ueo2engrd1.jpeg>, erstellt am 28.09.2024, r/gamingmemes

Asia Number One

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fxd5z4h7wcxsd1.jpeg> [Post nicht mehr abrufbar], erstellt am 05.10.2024, r/gamingmemes

Every western developer and publishers

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fdarhsnjor9s>

d1.png

erstellt am 02.10.2024, r/gamingmemes

Game Developers Then vs. Now (eigener Titel)

[Link nicht mehr auffindbar], gedownloadet am 27.12.2024 von <https://search.pullpush.io/?kind=submission&subreddit=gamingmemes&score=%3E2000&since=1704063600-&size=100>

It works

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fbtvuuun7c5zd1.jpeg>, erstellt am 05.11.2024, r/gamingmemes

No promise ..

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fwnjax4cgrgkc1.jpeg>, erstellt am 24.02.2024, r/gamingmemes

Puberty hits hard

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fa862hjwy8w1e1.jpeg>, erstellt am 19.11.2024, r/gamingmemes

The boys will understand

<https://search.pullpush.io/?kind=submission&subreddit=gaming-memes&score=%3E2000&since=1704063600&size=100>, erstellt am 14.09.2024, r/gaming-memes

The modern gaming landscape be like

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fbgwq6a2iorqd1.jpeg>, erstellt am 24.09.2024, r/gamingmemes

Whats your worst username ever?

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2Fe0epbj740x5d1.jpeg> [Post nicht mehr abrufbar], erstellt am 11.06.2024, r/gamingmemes

ANHANG

LISTE UND HÄUFIGKEIT DER KATEGORIEN

Kategorie	Häufigkeit
Kategoriensystem	367
1. Konstruktion von Zugehörigkeit	135
a) Männlich	42
b) Weiblich	10
c) Weiß	28
d) Nicht-weiß	5
f) Heterosexuell	9
g) Alter	4
h) Kompetition/Skill	9
i) Bekannte Gaming Diskurse	12
2. Konstruktion von Feindbildern	46
a) Game Entwickler*innen	18
b) Game Journalist*innen	3
c) Frauenfeindlichkeit	16
d) LGBTQ	5
e) "Politics"	4
3. Thematisierung von Identität und Diversität	48
a) Thematisierung von Nationalität und Race	8
b) Thematisierung von Geschlecht	25
I. Sexualisierung	7
d) Thematisierung von Sexualität	8
4. Wiederkehrende Gewaltdarstellung	92
a) Idealisierte Männlichkeitsdarstellungen	23
b) Gewalt als Ästhetik	36
I. Waffen/Rüstung	25
II. Andere Gewaltdarstellung	8
5. Sonstiges	8