

# „GAMIFICATION DES TERRORS“

## EIN BRAUCHBARER BEGRIFF UM RECHTSTERRORISTISCHE ANSCHLÄGE ZU BESCHREIBEN?

Hendrik Puls

### Abstract

Nach dem Anschlag auf die Synagoge in Halle am 9. Oktober 2019, bei dem der Täter seine Taten mit einem Smartphone filmte und live ins Internet streamte, ist plötzlich die Rede von der *Gamification* bzw. *Gamifizierung des Terrors*. Doch ist dieser Begriff tatsächlich geeignet, um die besonderen Charakteristika des Anschlags zu beschreiben? Oder handelt es sich um ein modisches Schlagwort, das mehr verschleiert als erklärt? Der Beitrag argumentiert, dass der Begriff gemieden werden sollte, da sich die Bedeutungszusammenhänge des aus anderen Kontexten entlehnten Begriffes *Gamification* nicht auf rechtsmotivierte Gewalttaten übertragen lassen. Am Beispiel des Anschlags von Halle zeigen sich vielmehr veränderte Inszenierungsformen von Gewalt sowie bislang noch eher wenig beachtete „radikale Milieus“, die sich vor allem mittels des Internets konstituieren.

**Keywords:** Rechtsterrorismus, rechtsmotivierte Gewaltdelinquenz, Gamification, Gamifizierung

### Zum Autor

**HENDRIK PULS**, M.A., ist Promotionsstipendiat in der Nachwuchsforschungsgruppe 020 („Rechtsextreme Gewaltdelinquenz und Praxis der Strafverfolgung“) der Hans-Böckler-Stiftung am Lehrstuhl für Kriminologie der Ruhr-Universität Bochum. [hendrik.puls@rub.de](mailto:hendrik.puls@rub.de)

[WWW.NFG-REXDEL.DE](http://WWW.NFG-REXDEL.DE)

# INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	3
2. WAS WIRD UNTER „GAMIFICATION“ VERSTANDEN?	3
3. DIE BEDEUTUNG „RADIKALER MILIEUS“	4
4. VIDEOGAME-MOTIVE ALS PROPAGANDA-MITTEL	6
5. SCHLUSSBETRACHTUNG	7
LITERATURVERZEICHNIS	8

## 1. EINLEITUNG

Einige Journalist\*innen, politische Kommentator\*innen und Terrorismus-Expert\*innen sehen den Begriff der *Gamification* bzw. *Gamifizierung* als geeignet an, um die besonderen Charakteristika von rechtsterroristischen Anschlägen wie jenem am 9. Oktober 2019 Halle zu beschreiben<sup>1</sup>. Von zahlreichen anderen rechtsmotivierten Anschlägen unterscheidet sich die Tat des einzeln agierenden Täters Stephan B. dadurch, dass er die Ermordung der 40-jährige Jana L. und des 20-jährigen Kevin S. mit einem an seinem Helm montierten Smartphone filmte und das Video live ins Internet streamte. Dafür benutzte er die vor allem für die Übertragung von Videogames bekannte Plattform Twitch.

Der 27-jährige B. kopierte das Vorgehen des Attentäters von Christchurch (Neuseeland), der im März 2019 in zwei Moscheen 55 Menschen ermordete und erstmals einen Anschlag live im Internet übertrug. Wie der Täter aus Halle war auch er Teil einer „digitalen Hasskultur“<sup>2</sup>, die in Online-Foren wie 8chan zum Ausdruck kommt. Der Täter von Halle veröffentlichte zudem in einem Online-Forum mehrere Dokumente, in denen er sich zu der antisemitischen Motivation seiner Tat bekennt und Einblicke in den Vorbereitungs- und Planungsprozess bietet. Ein Dokument enthält eine mit Achievements [Erfahrungenschaften/Erfolge] überschriebene Seite, auf der mit zynischen Slogans die Ermordung von verschiedenen Zielpersonen mit unterschiedlichen Waffen benannt wird. So heißt es zum Beispiel: „Nailed it. Kill someone with a nail-bomb“. Als Vorbild für diese Achievements dienten zweifelsohne populäre Videogames wie „Battlefield“ oder „Call of Duty“, die Belobigungen für im Spiel erzielte Erfolge auf ähnliche Art und Weise benennen. Es sind diese Bezüge zu Videogames, die als Ausdruck einer *Gamification des Terrors* begriffen werden.

## 2. WAS WIRD UNTER „GAMIFICATION“ VERSTANDEN?

Games zeichnen sich durch Regeln, Wettbewerb, Kooperation, Herausforderungen, Ziele und Erfolge aus.<sup>3</sup> Entwickler\*innen von (Video-)Games sind seit jeher bestrebt, die Spieler\*innen möglichst lange an das Game zu binden. Dazu muss die Motivation stetig aufrecht erhalten bzw. immer wieder erneuert werden. Diese Aufgabe erfüllt das Game-Design. Ein schon früh eingesetztes Mittel in Videogames sind Highscores (Bestenlisten). Es finden auch zahlreiche andere kompetitive Elemente und Gratifikationen wie Abzeichen, Stufen- und Rangsysteme oder neue freizuschaltende Inhalte (Level, Ausrüstung etc.) Verwendung. Soziale Interaktionen mit anderen Spieler\*innen können ebenso die Motivation beeinflussen. Diese Elemente des Game-Designs lassen sich in Kontexte integrieren, deren Zweck nicht Unterhaltung, sondern die Produktion und Konsumtion von Gütern und Dienstleistungen ist, oder in denen pädagogische Zwecke verfolgt werden. Auch das vom chinesischen Staat eingeführte „Social Credit System“ macht sich diese Elemente zu Nutze.<sup>4</sup> *Gamification* kann somit nach DETERDING et al definiert werden als „the use of game design elements in non-game contexts“<sup>5</sup>

*Gamification* ist zugleich als Mittel der Verhaltenslenkung zu begreifen, denn die Verwendung von „game-based mechanics, aesthetics and game thinking“ verfolgt nach KAPP das Ziel „to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems.“<sup>6</sup> Anders ausgedrückt: „Das Ziel von *Gamification* ist es, das menschliche Verhalten zu lenken und ein erwünschtes Verhalten zu motivieren.

---

1 vgl. AYYADI, 2019; EBNER, 2019; FRIGELJ, 2019; KRACHER, 2019; SIEBER, 2019; STEMPFLE, 2019

2 FIELITZ 2019

3 Vgl. DETERDING et al., 2011, S. 2

4 vgl. KÜHNREICH, 2018

5 DETERDING et al., 2011, S. 2

6 KAPP, 2012, S. 10

Dies soll dadurch geschehen, dass Verhaltensweisen induziert werden, die üblicherweise im Rahmen von Spielen auftreten, etwa soziale Interaktionen, Ehrgeiz, Kooperationen und Wettstreit.“<sup>7</sup>

So verstanden ist Gamification ein zielgerichteter Prozess, in dem diejenigen, die *Gamification* nutzen, bestrebt sind, das Verhalten von Dritten (Mitarbeiter\*innen, Konsument\*innen, Schüler\*innen, Bürger\*innen) auf einen von ihnen festgelegten Zweck hin zu orientieren.

Erstmals ist die Verwendung des Begriffs 2008 dokumentiert, seit 2010 ist er durch Industrieakteure und Konferenzen popularisiert worden.<sup>8</sup> In der Folge nahm auch die Zahl der wissenschaftlichen Veröffentlichungen zum Thema stark zu.<sup>9</sup> Insbesondere bei Wirtschaftsunternehmen wurde *Gamification* in den letzten Jahren zu einem Trendthema.<sup>10</sup>

Weit weniger gebräuchlich ist der Begriff im Zusammenhang mit moderner Kriegsführung wie etwa dem Einsatz von unbemannten Drohnen, die in Tausenden Kilometern Entfernung von ihrem Einsatzort ferngesteuert werden können. Der Soldat sieht die Ziele der von ihm gesteuerten tödlichen Gewalt nur auf den Videobildern auf seinem Monitor. Folglich kann er den Eindruck gewinnen, er spiele ein Videogame.<sup>11</sup> Es geht hier also um die Herstellung von Distanz, welche die Ausübung von Gewalt erleichtern soll.

### **3. DIE BEDEUTUNG „RADIKALER MILIEUS“**

Nun findet der Begriff nach dem Anschlag von Halle auch in Deutschland Eingang in Analysen zu rechter Gewalt. Die Gewalttaten von Christchurch und Halle zeichnen sich dadurch aus, dass sie aus nächster Distanz verübt wurden. Im Gegensatz zum Drohnenpiloten standen die Täter ihren Opfern von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Ebenso ist es zweifelhaft, ob diese Situation durch das regelmäßige Spielen von Ego-Shooter-Videogames wie „Call of Duty“ trainiert werden kann, wie der Rechtsterrorist Anders Behring Breivik vor Gericht behauptet hat.<sup>12</sup> Der Täter mag sich während des Spielens gedanklich in die Rolle des „Kriegers“ und „Terroristen“ versetzen, das Schießen mit großkalibrigen Schusswaffen lässt sich aber mittels Videogames nicht trainieren.

Das übliche Verständnis von *Gamification* passt nicht zu den als Beispiel angeführten rechtsterroristischen Anschlägen, bei denen sich keine externe Steuerung eines zielgerichteten, „game design elements“ integrierenden Prozesses identifizieren lässt. Die ausschließlich männlichen Täter sind in der Regel nicht in eine Organisation und Kommandokette eingebunden. Vielmehr Teil sind sie Teil eines radikalen Online-Milieus. WALDMANN und MALTHANER verstehen unter „radikalen Milieus“ das mit terroristischen Gruppen interagierende soziale Umfeld, das deren politischen Ziele teilt, bestimmte Formen der Gewaltanwendung befürwortet und den Gewaltakteuren logistische wie moralische Unterstützung bietet.<sup>13</sup> Die Autoren gehen von einer „komplexen mitunter ambivalenten Beziehung“ aus, die „sich sowohl gewaltfördernd als auch gewalthemmend auswirken kann.“<sup>14</sup>

Ein radikales Milieu kann sich auch online, beispielsweise auf Foren oder in Gruppen von Messenger-Diensten konstituieren. Im Falle der Attentäter von Christchurch oder Halle zeichnet es sich dadurch aus, dass es nicht eine bestehende Gewaltgruppe unterstützt, sondern dass die Gewalttaten einzeln

---

7 D'CRUZ, 2017, S. 6

8 DETERDING et al., 2011, S. 1

9 vgl. HAMARI et al., 2014

10 vgl. STIEGLITZ, 2017, S. 2

11 vgl. BÖCKLING, 2015, S. 104

12 vgl. NEUMANN, 2016, S. 126

13 vgl. WALDMANN & MALTHANER, 2012, S.11

14 WALDMANN & MALTHANER, 2012, S.12

agierender Täter verherrlicht werden und sich davon inspiriert weitere Personen dieses radikalen Milieus zur Ausübung ähnlicher Gewaltakten entschließen. Gewaltfördernd dürfte sich nicht nur diese Verklärung von politisch motivierten Mördern als „Helden“ und Vorbilder auswirken, sondern ebenso der in diesem Milieu kultivierte Rassismus und Antisemitismus sowie die Beschwörungen apokalyptischer Untergangsszenarien, die mit Slogans wie „Der große Austausch“, „white genozid“<sup>15</sup> oder „Volkstod“<sup>16</sup> benannt werden.

Die Motivation, einen Anschlag zu verüben, wird aber nicht durch *Gamification*-Elemente gefördert, sondern entsteht aus der sozialen Interaktion innerhalb dieses radikalen Milieus. Die Achievement-Liste des Halle Täters ist ein zynischer „Gag“ und nicht tatsächlich handlungsleitend. Im Internet existieren durchaus Highscore-Listen, in denen die Todesopfer von Terrorist\*innen und Amokläufer\*innen gezählt werden. Aber diese als einen wichtigen Motivationsgrund für Täter auszumachen, heißt, die Gewaltakte zu entpolitisieren. Zwar dürften vielfach auch eher persönliche Gründe in die Tatmotivation hineinwirken. Etwa, wenn Täter durch eine Gewalttat zu einem „Helden“ werden oder sich selbst vergewissern wollen, nicht zu denen zu gehören, die nur reden, sondern zu denen, die auch handeln. Diese eher persönlichen Motivlagen weisen aber immer auch eine politische Dimension auf. Denn es geht diesen Tätern nicht einfach darum, für eine Zeit die öffentliche Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, sondern sie wollen zu „Helden“ einer Bewegung werden, mitunter Vorbilder oder Märtyrer eben jenes radikalen Milieus, dessen Teil sie sind. Oder sie wollen die vom radikalen Milieu bzw. sich selbst formulierten Ansprüche an einen „politischen Soldaten“ erfüllen, in dem sie den Schritt zur „Tat“ vollziehen.<sup>17</sup>

Zentrales Ziel von Gewalttaten wie dem Anschlag in Halle ist es aber, eine politische Botschaft zu verbreiten, die sich nicht nur an die Opfergruppe richtet, sondern ebenso an Sympathisierende - auch und gerade an die Bezugspersonen im radikalen Milieu. Diese Botschaft muss nicht die Form eines Programms mit konkreten Forderungen haben. Sie kann allein im Wunsch nach Vernichtung aller „Fremden“ und Nicht-Dazugehörigen bestehen. Stephan Baillets „Manifest“ besteht im Wesentlichen aus dem Satz: „Dedomesticate yourself and KILL ALL JEWS!“ („Entzivilisiere dich und töte alle Juden“). Der Täter will als Beispiel vorangehen. Er habe demonstrieren wollen, dass sich auch mit selbst gebauten Waffen Anschläge durchführen ließen, schrieb er in seiner „Dokumentation“.

---

15 Der Täter von Christchurch betitelte sein „Manifest“ mit „The great replacement“. Er nimmt dabei Bezug auf einen Buchtitel des rechtsextremen Autors Renaud Camus „Le Grand Remplacement“. Eine deutsche Übersetzung von Camus' Werk erschien 2016 auf Deutsch im Verlag Antaois unter dem Titel „Revolte gegen den Großen Austausch“. Camus behauptet in seinem Werk, dass es einen systematischen Plan zum Austausch der „weißen“ Bevölkerung Europas durch Zuwanderer\*innen, insbesondere Muslimen, gebe. Vgl. CAMUS, 2016. Die rechtsextreme „Identitäre Bewegung“ nutzt den Slogan „Der Große Austausch“ als Motto ihrer Kampagne gegen Zuwanderung. Ihr Anführer Martin Sellner schrieb im Nachwort zur deutschen Ausgabe von Camus' Schrift, die „Identitären“ hätten den Begriff in den deutschen Sprachraum eingeführt, vgl. SELLNER, 2013, 189. Zwar lag eine englische Übersetzung des Buches zum Zeitpunkt des Christchurch-Anschlags nicht vor, der Begriff „The great replacement“ findet sich aber auch in der englischsprachigen extremen Rechten, zum Teil auch abgewandelt in der Parole „They won't replace us“, die bei Aufmärschen der so genannten Alt-Right zu hören war.

16 vgl. zur Geschichte und aktuellen Bedeutung des Begriffs in der extremen Rechten: KOPKE & BOTSCH, 2019.

17 So schrieb der Täter des rassistischen Anschlags von Charleston im Juni 2015, Dylan Roof, in seinem „Manifest“: „We have no skinheads, no real KKK, no one doing anything but talking on the Internet. Well someone has to have the bravery to take it to the real world, and I guess that has to be me.“ Zitiert nach: JOHNSON, 2018.

## 5. VIDEOGAME-MOTIVE ALS PROPAGANDAMITTEL

Seit einigen Jahren benutzen staatliche Armeen die aus Videogames bekannte Ästhetik für ihre Werbung und strategische Kommunikation. Die US-Army ließ sogar einen eigenen, kostenfreien Ego-Shooter mit dem Titel „America`s Army“ produzieren, in dem die Spieler\*innen die Rolle eines Soldaten in einer kleinen Infanterieeinheit schlüpft.<sup>18</sup> Die Bundeswehr präsentierte 2018 auf der Videospiel-Messe „Gamescom“ in Köln Werbeplakate mit Aufschriften wie „Multiplayer at its best“ oder „Mehr Open World geht nicht“. Das Design der Plakate lehnte sich an Bildwelten aus Videogames an, gezeigt wurden aber reale Bundeswehr-Soldat\*innen.<sup>19</sup> Wie die US-Army erhofft sich die Bundeswehr durch eine zielgruppengerechte Ansprache Erfolge in der Rekrutierung von Soldat\*innen.

Rückgriffe auf Bildsprache, Ästhetiken und Begriffe aus dem Kontext von Videogames werden nicht nur von staatlichen Akteuren zur Rekrutierung benutzt. Die Propagandaabteilung des Islamischen Staates (IS) verbreitet Grafiken mit Aussagen wie „This is our call of duty and we respawn in jannah“.<sup>20</sup> In den Reihen des IS könne man tatsächlich im Dienste einer höheren Sache kämpfen, anstatt zuhause an der Playstation in Ego-Shooter das Kämpfen nur zu spielen, lautet die Botschaft. Es wird offen ausgesprochen, dass, wer tödlich getroffen wird, anders als in einem Game, nicht an einem Punkt des Spielfelds erneut einsteigen („respawnen“) kann, sondern stirbt; allerdings, so das Versprechen der Dschihadist\*innen, als Märtyrer ins Paradies („Jannah“) aufsteigen wird. DAUBER et al. identifizieren sogar ein eigenes Genre von dschihadistischen Videos, in denen zahlreiche aus Ego-Shootern entlehnte Motive wie die „First-Person“-Ansicht, als „Mini-Map“ fungierende Drohnenaufnahmen und Musikuntermalung verwendet werden. Auch die Reihenfolge der in den Videos durch die IS-Kämpfer präsentierten Waffen gleicht der Abfolge aus einigen Videogames, wo schwere Waffen erst im Laufe des Spieles freigeschaltet werden müssen.<sup>21</sup> Im Gegensatz zu anderen IS-Videos werden auch keine verstümmelten Leichen gezeigt: „There are plenty of people being killed, but as in video games themselves, they are killed at a distance and with no focus on the aftermath, on the effects these weapons have on actual flesh and blood, on the actual carnage involved.“<sup>22</sup> Die Autor\*innen sprechen nicht von *Gamification*, sondern von der „integration of video games as a motif in terrorist propaganda“.<sup>23</sup>

Diese Perspektive ist auch sinnvoll, um Anschläge wie jene in Christchurch oder Halle zu beschreiben. Als wichtiges Merkmal terroristischer Gewalt gilt, dass sie Mittel zum Zweck, der Verbreitung einer Botschaft, ist.<sup>24</sup> Die Täter von Christchurch und Halle kalkultierten nicht nur die Reaktion der Massenmedien ein, sondern nutzten auch die Möglichkeiten, die Online-Dienste wie Twitch oder Facebook bieten. Dadurch bedienten sie nicht nur die Sehgewohnheiten ihrer Zielgruppen, sondern buhlten auch um deren Aufmerksamkeit, in dem sie besonders „krasse“ Bilder, den Live-Mord an Menschen aus der Egoshooter-Perspektive, bieten. So wurde das Video des Anschlags in Halle innerhalb weniger Minuten über zehn rassistische Gruppen beim Messenger-Dienst Telegram geteilt und erreichte so ein großes Publikum.<sup>25</sup>

---

18 [www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)

19 vgl. FLAIG, 2018.

20 vgl. DAUBER et al. 2019, S.18

21 vgl. DAUBER et al. 2019, S.18ff

22 vgl. DAUBER et al. 2019, S. 21

23 vgl. DAUBER et al. 2019, S. 22

24 vgl. RICHARDSON, 2006; WALDMANN, 2011

25 vgl. ECKGARD et al, 2019

Rückgriffe auf Bildsprache, Ästhetiken und Begriffe aus dem Kontext von Videogames sind durchaus nicht zufällig. Vielmehr sind zum einen Ausdruck der Verwurzelung der Täter in digitalen Kulturen und zum anderen Teil einer Propagandastrategie. Als Gamification ist das nicht zu begreifen, da es sich nicht um die Nutzung von „game design elements“, sondern lediglich um die Integration von Game-Motiven und -Bildern handelt.

## 6. SCHLUSSBETRACHTUNG

Die Rede von der „Gamifizierung des Terrors“ impliziert einen grundlegenden Wandel rechtsterroristischer Gewalt. Dies ist aber nicht zutreffend. Zwar tritt global ein neuer Tätertypus auf, der stärker als andere Täter\*innen durch radikale Online-Milieus, wie sie sich auf 8chan und anderswo finden, geprägt ist und diese zu wichtigen Adressat\*innen auserkoren hat. Dieser neue Tätertypus hat aber nur einen sehr kleinen Anteil an den schweren Gewalttaten mit rechter Motivation. In Deutschland entspricht, neben dem Halle-Attentäter, nur der Münchener Attentäter David Ali S. diesem Typus.<sup>26</sup> Demgegenüber stehen alleine im Jahr 2019 drei rassistisch motivierte Anschläge von einzeln handelnden Tätern (*Lone-Actors*) in Bottrop und Essen<sup>27</sup>, Wächtersbach<sup>28</sup> und Taunusstein<sup>29</sup>, von denen sich nach derzeitigem Kenntnisstand keiner in vergleichbaren Online-Milieus bewegte. Keiner dieser Täter nutzte das Internet, um ein Tatbekenntnis zu veröffentlichen. Auch der mutmaßlich für die Ermordung des CDU-Politikers Walter Lübcke verantwortliche Täter, Stephan E., lässt sich schwerlich dem neuen Typus zurechnen. Die vier vorgenannten Männer sind zwischen 45 und 55 Jahre alt und gehören damit einer anderen Generation an als der Täter von Halle.

Die plötzliche Attraktivität der Rede von der *Gamifizierung des Terrors* kann damit erklärt werden, dass der Begriff, oberflächlich betrachtet, geeignet scheint, neue Elemente einiger rechtsterroristischer Anschläge, nämlich die Bezüge auf Videogames und digitale Kulturen durch die Täter, zu bezeichnen. Problematisch ist aber, dass der Begriff der *Gamification* aus einem anderen Kontext entlehnt ist und sich das dort entwickelte Begriffsverständnis nicht auf rechtsterroristische Gewalt übertragen lässt. Passender wäre es deshalb, den Begriff zu meiden und stattdessen von einer neuen Inszenierungsform von Gewalt zu sprechen, die sich bei Bildern und Motiven populärer Videogames bedient, um die Kommunikation der politischen Botschaft zu verstärken.

---

26 S. ermordete am 22. Juli 2016, dem Jahrestag der Anschläge von Andreas Breivik, neun Menschen im Münchener Olympia-Einkaufszentrum. Er war „Teil eines Netzwerks von potenziellen Massenmördern“ (HARTLEB, 2017, S. 36), die ausschließlich im virtuellen Raum auf der Spieleplattform „Steam“ in einer Gruppe namens „Anti-Refugee-Club“ kommunizierten.

Die Todesopfer, die mit Ausnahme einer 45-jährigen Frau, Jugendliche im Alter von 14 bis 20 Jahre waren, stammten alle aus Einwandererfamilien. Vgl. QUENT 2017, S. 7.

Nach den Morden in München verübte ein anderer junger Mann aus diesem Online-Netzwerk einen rassistischen Anschlag in den USA. In Deutschland wurde ein junger Mann festgenommen, der eine weitere Tat geplant haben soll. Vgl. HARTLEB, 2018, S. 145ff.

27 In der Silvesternacht 2018/2019 fuhr der 50-jährige Andreas N. mehrfach mit seinem Auto in Bottrop und Essen in feiernde Menschengruppen. Seine Opfer suchte er danach aus, ob sie seinem Bild von Nicht-Deutschen entsprachen. In seiner ersten Polizeivernehmung begründete er die Taten rassistisch. Im Gerichtsprozess wurde er aber als schuldunfähig eingestuft, da er die Taten im Zustand einer akuten paranoiden Schizophrenie verübte. Vgl. PULS, 2019.

28 Am 22. Juli 2019, dem Jahrestag der Anschläge von Andreas Breivik, erschoss der 55-jährige Roland K. im hessischen Wächtersbach aus dem Auto heraus auf einen Asylsuchenden aus Eritrea und verletzte ihn schwer. Der Täter hinterließ ein Tatbekenntnis und verübte Selbstmord. Vgl. WÜSTENBERG, 2019.

29 Die Polizei verhaftete im September 2019 einen 54-jährigen Mann, der in Taunusstein in mehreren Fällen mit einer Zwillie auf Menschen schoss, die er nach rassistischen Kriterien auswählte. Ein 25 Jahre alter Mann aus Syrien wurde verletzt. Vgl. FRANKFURTER NEUE PRESSE, 2019.

## LITERATURVERZEICHNIS

- AYYADI, K. (2019). Antisemitische Tat in Halle: Die „Gamification“ des Terrors – Wenn Hass zu einem Spiel verkommt. Belltower.news vom 11.10.2019. [<https://www.belltower.news/antisemitische-tat-in-halle-die-gamification-des-terrors-wenn-hass-zu-einem-spiel-verkommt-91927>] (letzter Abruf am 25.11.2019).
- BRÖCKLING, U. (2015). Heldendämmerung? Der Drohnenkrieg und die Zukunft des militärischen Heroismus. *Behe-moth. A Journal on Civilisation*, 8 (2), 97–107.
- CAMUS, R. (2016). *Revolte gegen den große Austausch*. Schnellroda: Verlag Antaios.
- D`CRUZ, E. (2017). *Gamification im Handel – Das Potenzial von Gamification zur Verbesserung der Effektivität von Sales Promotions im Handel*. St. Gallen: Universität St. Gallen.
- DAUBER, C. & ROBINSON, M. & BASLIOUS, J. & BLAIR, A. (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 [<https://www.universiteitleiden.nl/binaries/content/assets/customsites/perspectives-on-terrorism/2019/issue-3/02--dauber-et-al..pdf>] (letzter Abruf am 23.12.2019).
- DETERDING, S. & DIXON, D. & KHALED, R. & NACKE, L. (2011). Gamification: Toward a Definition. Conference Paper. Vancouver. [<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.] (letzter Abruf am 23.12.2019)
- EBNER, J. (2019). Die Gefahr des gamifizierten Terrors. Tagesspiegel vom 14.10.2019. [<https://background.-tagesspiegel.de/digitalisierung/die-gefahr-des-gamifizierten-terrors>] (Zugriff am 25.11.2019).
- ECKHARD, A. & ZADRONZNY, B. & LI, D. (2019). German shooter who killed 2 on Yom Kippur livestreamed killings. NBC News vom 9.10.2019. [<https://www.nbcnews.com/news/europe/least-two-dead-after-gunfire-erupts-several-locations-german-city-n1064141>] (letzter Abruf am 4.12.2019).
- FIELITZ, M. (2019). Rechtsextremer Terror. Christchurch als bitterböses Meme. Der Freitag vom 19.03.2019. [<https://www.freitag.de/autoren/der-freitag/christchurch-als-bitterboeses-meme>] (Zugriff am 30.4.2019).
- FLAIG, M. (2018). Bundeswehr-Plakate provozieren in Köln. Werbung & Verkaufen vom 23.08.2019. [[https://www.wuv.de/marketing/gamescom\\_bundeswehr\\_provoziert\\_mit\\_plakaten](https://www.wuv.de/marketing/gamescom_bundeswehr_provoziert_mit_plakaten)] (letzter Abruf am 25.11.2019).
- FRANKFURTER NEUE PRESSE (2019). Taunusstein: Am Busbahnhof schießt Mann mit Schleuder auf Ausländer, Frankfurter Neue Presse vom 11.09.2019 [<https://www.fnp.de/lokales/rheingau-taunus/taunusstein-busbahnhof-schiesst-mann-zwille-auslaender-zr-12979986.html>] (letzter Abruf am 4.12.2019).
- FRIGELJ, K. (2019). Innere Sicherheit: Der neue rechtsextreme Täter-Typus. Die Welt vom 4.11.2019. [<https://www.welt.de/politik/deutschland/article202995664/Innere-Sicherheit-Der-neue-rechtsextreme-Taeter-Typus.html>] (letzter Abruf am 25.11.2019).
- HAMARI, J. & KOIVISTO, J. & SARSA, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Hawaii. [<https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>] (letzter Abruf am 25.11.2019).
- HARTLEB, F. (2017). Rechtsextremistisch motivierter Einsamer-Wolf-Terrorismus statt Amoklauf. Eine notwendige Neubewertung der Morde am Olympiaeinkaufszentrum München. [<https://www.muenchen.de/rathaus/dam/jcr:e26e-fa5a-1881-4bd6-a417-da264f7e223b/2017-10-06%20Gutachten%20Hintergr%C3%BCnde%20und%20Folgen%20des%20OEZ-Attentats%20Hartleb.pdf>] (letzter Abruf am 25.11.2019).
- HARTLEB, F. (2018). *Einsame Wölfe. Der neue Terrorismus rechter Einzeltäter*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- JOHNSON, T. (2018). Lone Wolves are born in packs. [<https://www.apabiz.de/2018/lone-wolves-are-born-in-packs/>] (letzter Abruf am 25.11.2019).
- KAPP, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Educatio*. San Francisco: Pfeiffer.
- KOPKE, C. & BOTSCH, G. (2019). „Umvolkung“ und „Volkstod“. Zur Kontinuität einer extrem rechten Paranoia. Ulm: Verlag Klemm+Oelschläger.
- KRACHER, V. (2019). Der rechte Terroranschlag in Halle: „Gamification of Terror“. [<https://www.nsu-watch.info/2019/10/der-rechte-terroranschlag-in-halle-gamification-of-terror/>] (letzter Abruf am 25.11.2019).

KÜHNREICH, K. (2018). Soziale Kontrolle 4.0? Chinas Social Credit Systems. Blätter für deutsche und internationale Politik, 7/18, 63-70.

NEUMANN, P. (2016). Der Terror ist unter uns. Dschihadismus und Radikalisierung in Europa. Berlin: Ullstein.

PULS, H. (2019). „Gezielt gegen Menschen mit ausländischem Aussehen“. Blick nach rechts. vom 16.12.2019 [<https://www.bnr.de/artikel/hintergrund/gezielt-gegen-menschen-mit-ausl-ndischem-aussehen>] (letzter Abruf am 16.12.2019).

QUENT, M. (2017). Ist die Mehrfachtötung am OEZ München ein Hassverbrechen? Gutachten über die Mehrfachtötung am 22. Juli 2016 im Auftrag der Landeshauptstadt München, Jena: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft. [[https://www.muenchen.de/rathaus/dam/jcr:f399e092-e364-42b6-9173-14dc56dfc35d/2017-10-06%20GutachtenHintergr%C3%BCnde%20und%20Folgen%20des%20OEZ-Attentats%20Quent\\_korr.pdf](https://www.muenchen.de/rathaus/dam/jcr:f399e092-e364-42b6-9173-14dc56dfc35d/2017-10-06%20GutachtenHintergr%C3%BCnde%20und%20Folgen%20des%20OEZ-Attentats%20Quent_korr.pdf)] (letzter Abruf am 25.11.2019).

RICHARDSON, L. (2006): What Terrorists want. Understanding the Enemy, containing the Threat. New York: Random House.

SELLNER, M. (2013) Der Große Austausch in Deutschland und Österreich: Theorie und Praxis. In: Revolte gegen den Großen Austausch. Verlag Antaios. Schnellroda, 189–221.

SIEBER, R. (2019): Anschlag von Halle - Inszeniert wie ein Ego-Shooter. Der Rechte Rand. [<https://www.der-rechte-rand.de/archive/5454/halle-anschlag-ego-shooter/>] (letzter Abruf am 16.12.2019).

STEMPFLE, M. (2019). Attentat in Halle: Die Gamifizierung des Terrors. Tagesschau.de vom 13.10.2019. [<https://www.tagesschau.de/inland/gamifizierung-101.html>] (letzter Abruf am 25.11.2019).

STIEGLITZ, S. (2017). Enterprise Gamification – Vorgehen und Anwendung. In. STRAHRINGER, S. & LEYH, C. (Hrsg.), Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg, 3–13.

WALDMANN, P. (2011). Terrorismus. Provokation der Macht. 3., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Hamburg: Murrmann.

WALDMANN, P. & MALTHANER, S. (2012). Einleitung. In WALDMANN, P. & MALTHANER, S. (Hrsg.), Radikale Milieus: Das soziale Umfeld terroristischer Gruppen. Frankfurt/Main: Campus, 10-42.

WÜSTENBERG, D. (2019). Mordversuch in Wächtersbach: Roland K., der rassistische Waffennarr. Stern vom 24.07.2019. [<https://www.stern.de/politik/deutschland/mordversuch-in-waechtersbach--roland-k---der-rassistische-waffennarr-8815178.html>] (letzter Abruf am 25.11.2019).