



WENN HASS MITSPIELT
Forschungsgutachten (Rechts-)Extremismus
im Gaming-Bereich

Executive Summary

Seit den live gestreamten Anschlägen in Christchurch (Neuseeland) und Halle an der Saale im Jahr 2019 haben mögliche Verbindungslien zwischen digitalen Gaming-Räumen und extremistischen Weltanschauungen viel Aufmerksamkeit bekommen. Dutzende Studien aus den letzten Jahren belegen, dass extremistisches Material im Gaming-Bereich weit verbreitet ist und dass eine Mehrheit der Gamer*innen solchen Inhalten regelmäßig begegnet.

Befragungen mit Gamer*innen zeigen, dass unter anderem Minderjährige vermehrt rechtsextremen Inhalten, Hass und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in digitalen Gaming-Räumen ausgesetzt sind. Dies bedeutet nicht, dass nicht auch islamistische und andere extremistische Inhalte in Gaming-Räumen geteilt werden. Da die Mehrheit der Gamer*innen nach eigenen Angaben jedoch besonders häufig mit rechtsextremen Inhalten konfrontiert wird, kommt diesem Phänomenbereich, insbesondere aus Perspektive des Jugend- und Nutzer*innenschutzes, eine hohe Bedeutung und aktuelle Relevanz zu. Dieses Gutachten geht daher vornehmlich der Frage nach, was über (rechts-)extreme Aktivitäten mit Gaming-Bezug bekannt ist.

Dabei geht es ausdrücklich nicht um eine Wiederauflage der sogenannten 'Killerspieldebatte.' Dass Spiele mit Gewaltinhalten automatisch zu realen Gewalttaten beitragen, ist inzwischen widerlegt. Auch gibt es bisher weder Hinweise darauf, dass digitale Gaming-Räume pauschal anfälliger für influenznahme sind als andere Teile der digitalen Welt, noch darauf, dass Gamer*innen im Allgemeinen empfänglicher für extremistische Botschaften sind.

Dennoch ist nicht abzustreiten, dass es extremistische Einflussnahme in Gaming-Räumen gibt und anti-demokratische Akteur*innen offensichtlich versuchen, Gaming für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Dieses Gutachten gibt Einblicke in eben jene extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug, erläutert, wie extremistische Narrative in digitalen Gaming-Welten verbreitet werden und diskutiert kritisch mögliche Einflüsse auf Radikalisierungsprozesse. Es zeichnet aber ebenso prominent neue Chancen für Radikalisierungsprävention, politische Bildung und Jugendmedienschutz nach und fragt, welche Möglichkeiten der Gaming-Bereich für die Demokratiebildung bieten kann. Zu diesem Zweck wurde zunächst der Forschungsstand erhoben und ein umfassender Überblick über den aktuellen Wissensstand erstellt. Zusätzlich wurden eigene empirische Erhebungen durchgeführt: 15 semi-strukturierte Expert*innen-Interviews, teilnehmende Beobachtungen in acht digitalen Spielen, Datenerhebung auf den Gaming (-nahen) Plattformen *Twitch*, *Kick*, *Steam* und *Roblox*, sowie semi-strukturierte Fokusgruppengespräche mit neun Gamer*innen bzw. Nutzer*innen Gaming (-naher) Plattformen¹.

1. Extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug

Die rechtsextremen Anschläge von Christchurch (Neuseeland) und Halle im Jahr 2019 wiesen Verbindungslien zu digitalen Spielen auf. Dies brachte das Phänomen extremistische Einflussnahme im Gaming erstmals in den Fokus der öffentlichen Wahrnehmung und führte zu einem regelrechten Forschungs-Boom, im Zuge dessen bis zum Zeitpunkt dieses Gutachtens weit über 100 Artikel zum Thema Gaming und Extremismus veröffentlicht wurden. Sie demonstrieren, wie vielfältig extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug sind.

- **Produktion von Propagandaspielen:** Bereits seit Ende der 1980er Jahre produzieren extremistische Akteur*innen eigene Spiele, um ihre Propaganda ansprechend und zielgruppengerecht zu vermarkten. Sowohl rechtsextreme als auch islamistische Gruppierungen haben seither dutzende Spiele veröffentlicht, wobei die überwiegende Mehrheit dieser Spiele aus dem rechtsextremen Spektrum und verwandten Phänomenen wie *white supremacy* und Rassismus kommt.
- **Instrumentalisierung kommerzieller Spiele:** Weitau häufiger als eigene Spiele zu produzieren, versuchen extremistische Akteur*innen kommerzielle Spiele zu instrumentalisieren. Dies kann verschiedene Formen annehmen. In einigen Fällen behaupteten Täter*innen Spiele zur Anschlagsplanung oder zum 'Training' für ihren Anschlag genutzt zu haben. Dies ist allerdings selten der Fall. Viel öfter zeigt sich die Instrumentalisierung in der Erstellung von *in-game Content* – also von Inhalten, die direkt innerhalb digitaler Spiele kreiert werden können – mit propagandistischen Botschaften. Ebenfalls weit verbreitet ist das Teilen von Modifikationen (sogenannte 'Mods') mit extremistischen Inhalten. Dabei werden bestehende digitale Spiele verändert und an die eigenen ideologischen Präferenzen angepasst, z.B. indem das Aussehen der Spielfiguren verändert wird oder neue Missionen spielbar gemacht werden. Außerdem gibt es Hinweise darauf, dass extremistisches Gedankengut in *in-game Chats* (d.h. über die Kommunikationsfeatures innerhalb digitaler Spiele)

¹ Der Begriff Gaming (-nahe) Plattformen schließt sowohl Gaming-Plattformen wie Steam und Roblox als auch Gaming-nahe Plattformen wie Discord und Twitch ein.

verbreitet wird. Möglicherweise findet dort sogar eine Rekrutierung in extremistische Gruppierungen statt, doch da dieses Phänomen schwierig zu beforschen ist, fehlen in diesem Bereich noch empirische Erkenntnisse.

- **Nutzung Gaming (-naher) Plattformen:** Extremistische Akteur*innen sind auf so gut wie allen Gaming (-nahen) Plattformen aktiv, u.a. auf Chat- und Kommunikationsplattformen wie *Discord* und *Reddit*, Gaming-Plattformen wie *Steam* und *Roblox* sowie Video- und Livestreaming-Plattformen wie *Twitch*, *Kick* und *DLive*. Diese Plattformen bieten verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten für extremistische Akteur*innen, von bilateralen Chats über private Gruppen bis hin zu Livestreams und großen Foren mit Millionen von Nutzer*innen. Die Plattformen werden auf vielfältige Art und Weise genutzt, unter anderem für interne Kommunikation und Vernetzung mit gleichgesinnten Nutzer*innen, zur Planung von Offline-Veranstaltungen (z.B. die Unite the Right Rally in den USA im Jahr 2017) und Online-Aktionen (z.B. koordinierte Shitstorms), zur Verbreitung von Propagandamaterial, für Fundraising und möglicherweise auch für die Rekrutierung neuer Unterstützer*innen.
- **Einbettung von Gaming-Bezügen in Propagandamaterial:** Auch außerhalb digitaler Gaming-Räume findet sich Propagandamaterial mit Gaming-Bezug. Diese Bezüge können verbaler oder visueller Natur sein. Verbale Gaming-Bezüge umfassen beispielsweise die direkte Nennung populärer Online-Spiele in extremistischen Botschaften oder die Nutzung von Begriffen aus der Gamersprache. Visuelle Bezüge beinhalten die Verbreitung von Gaming-Memes mit extremistischen Inhalten und das Erstellen von fiktiven Spiel-Covern sowie das Unterlegen von propagandistischem Videomaterial mit Aufnahmen aus digitalen Spielen.
- **Gamifizierung** bzw. Gamification beschreibt den Transfer von Game Design Elementen wie Punkte, Highscores, Level und Ähnliches in Kontexten, die keine traditionelle Spielumgebung darstellen. In der Literatur zu extremistischer Einflussnahme im Gaming wird zwischen *top-down* und *bottom-up* Gamification unterschieden. *Top-down* Gamification beschreibt die strategische Nutzung gamifizierter Elemente durch extremistische Akteur*innen, z.B. in extremistischen Foren oder Apps. *Bottom-up* Gamification hingegen beschreibt die Nutzung solcher Elemente durch radikalierte Individuen ohne strategische Direktive einer Gruppierung, beispielsweise in Nutzer*innen Diskussionen online oder im Falle gamifizierter Anschläge.
- **Weitere Aktivitäten** sind bekannt, jedoch bisher wenig erforscht. Dazu gehört, dass extremistische Akteur*innen Fundraising im Gaming-Bereich betreiben, unter anderem durch den Verkauf ihrer Propagandaspiele oder durch das Sammeln von Spenden für extremistische Streamer*innen auf Gaming (-nahen) Plattformen. Expert*innen gehen ebenfalls davon aus, dass extremistische Akteur*innen Geldwäsche in digitalen Spielen betreiben (können), z.B. indem sie mit Schwarzgeld virtuelle Gegenstände im Spiel kaufen, an unschuldige Nutzer*innen wieder verkaufen und anschließend die *in-game* Währung gegen ‘saubere’ Kryptowährung eintauschen. Des Weiteren fällt ein Anstieg an AI-generierter Propaganda auf, die unter anderem fiktive Cover digitaler Spiele, Gaming-Memes und andere visuelle Propaganda umfasst.

- **Befragungen mit Gamer*innen** zeigen, dass viele Spielende *identity-based hate* und extremistischen Inhalten in digitalen Gaming-Räumen ausgesetzt sind. Dies betrifft jüngere Nutzer*innen etwas häufiger als ältere. Doch diese Inhalte werden von Gamer*innen oft nicht gemeldet, weil dies aus ihrer Perspektive keine Wirkung hat. Stattdessen ignorieren sie Hass und Extremismus zumeist oder verlassen das Spiel. Gleichwohl empfindet die Mehrheit das digitale Spielen als positiv und gewinnbringend. Vor allem das soziale Miteinander und Gemeinschaftsgefühl, Spaß und Unterhaltung sowie Eskapismus werden als Motivation für den Konsum digitaler Spiele benannt.

2. Expert*innen-Interviews

Es wurden 15 semi-strukturierte Interviews mit Expert*innen aus den Bereichen Radikalisierungsforschung, Extremismusprävention, politische Bildung, Spieldesign und Jugendmedienschutz durchgeführt. Die befragten Expert*innen betonten die erhebliche **Bedeutung des Gaming-Bereichs für junge Menschen**, nicht nur als Spiel- sondern vor allem auch als Sozialraum. Diese Relevanz sei keineswegs nur auf digitale Spiele und Gaming (-nahe) Plattformen beschränkt. Vielmehr fänden sich Gaming-Inhalte auch auf von Minderjährigen oftmals frequentierten Social-Media-Plattformen wie *YouTube*, *Instagram* und *TikTok*. Keinem der Befragten waren Beispiele von Propagandainhalten im Gaming-Bereich bekannt, die sich explizit an Kinder richten, jedoch gebe es durchaus propagandistische Inhalte in Spielen und auf Gaming (-nahen) Plattformen, die sich primär an Kinder richten. Man müsse also davon ausgehen, dass auch Kinder und Jugendliche mit solchen Inhalten in Kontakt kommen können. Es sei davon auszugehen, dass sowohl die Inhalte digitaler Spiele, mehr noch aber die Interaktion und der Austausch mit anderen Nutzer*innen die **Meinungsbildungsprozesse junger Menschen maßgeblich beeinflussen** können. Es ist möglich, dass so auch Radikalisierungsprozesse beeinflusst werden, doch die Rolle digitaler Gaming-Räume in Radikalisierungsprozessen wissenschaftlich nachzuweisen, sei sehr herausfordernd. Radikalisierungen sind immer multifaktorielle Prozesse, die durch verschiedene Faktoren und soziale Einflüsse geformt werden können. Die Expert*innen gehen davon aus, dass Gaming in einigen Fällen *einer* von mehreren Faktoren sein kann, die zu Radikalisierungen beitragen.

Die Fülle und weite Verbreitung extremistischer Inhalte in digitalen Gaming-Räumen hätten zur Folge, dass User*innen ohne explizit danach zu suchen, über solchen Content 'stolpern' könnten. Es sei zu beobachten, dass **realweltliche Ereignisse zu einem Anstieg an propagandistischem Material im Gaming-Bereich** führen können und auch Nutzer*innen erreicht, die normalerweise nicht mit solchen Inhalten in Kontakt kommen. Dies sei beispielsweise im Zuge internationaler Konflikte wie in der Ukraine oder in Gaza der Fall, nach Gewalttaten, Amokläufen und Anschlägen, nach Wahlen und im Zuge von Protesten wie Black Lives Matter, aber auch nach der Veröffentlichung neuer digitaler Spiele. Laut der befragten Expert*innen sei es im Einzelfall schwer zu beurteilen, wer diese Inhalte erstelle. Es sei jedoch davon auszugehen, dass solche Inhalte **sowohl als Teil einer expliziten Verbreitungsstrategie von extremistischen Gruppierungen disseminiert als auch organisch durch Nutzer*innen selbst erstellt und verbreitet** werden. Ob die Nutzer*innen, die solche Inhalte erstellen, radikalisiert seien, ließe sich jedoch nicht allein anhand des Online-Profiles ableSEN, denn im Gaming-Bereich würden insbesondere sehr junge Nutzer*innen

teilweise Hass-Inhalte aufgrund von jugendlichem Provokationsverhalten oder um 'edgy' zu sein, erstellen.

Die Expert*innen betonten, dass der Gaming-Bereich **nicht pauschal anfälliger für extremistische Einflussnahme sei als andere digitale Räume**. Panik und undifferenzierte Verurteilungen seien unangebracht. Dennoch dürfe man nicht verkennen, dass insbesondere rechtsextremes Gedankengut im Gaming-Bereich verstärkt verbreitet wird. Es gebe zwar auch andere extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen, doch es wird weitaus mehr Content aus dem rechtsextremen Spektrum und angrenzenden Phänomenen wie Rassismus und *white supremacy* geteilt. Dafür gäbe es mehrere Gründe: Zum einen seien die Verbindungslien zwischen Gaming und Rechtsextremismus historisch gewachsen und bestünden bereits seit den 1980er Jahren, während islamistische und andere extremistische Akteur*innen erst später und in geringerem Umfang Gaming-Räume und -Inhalte genutzt hätten. Außerdem herrsche in einigen Gaming-Communitys eine Diskussionskultur, die mit einer **Normalisierung von Toxizität und identity-based hate**, unter anderem Antisemitismus, Rassismus, LGBTQAI+-Feindlichkeit und Misogynie, einherginge. Dies könne einen **Nährboden für extremistische Einflussnahme** bieten, da rechtsextremes Gedankengut in solchen Gaming-Räumen anschlussfähig sei. Weitere Risiken in digitalen Gaming-Räumen seien die vergleichsweise hohe Dichte an extremistischem Material und die teilweise unzureichende Moderation, die dazu führe, dass viele Nutzer*innen diesen Inhalten ausgesetzt seien. Dennoch sei Gaming keinesfalls allgemein risikobehaftet. Es gäbe eine nicht zu leugnende extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen, jedoch ebenso **weitreichende positive Auswirkungen von Gaming** und die Möglichkeit, digitale Gaming-Räume gewinnbringend für die Demokratieförderung zu nutzen.

3. Teilnehmende Beobachtung in Online-Spielen

Explorative teilnehmende Beobachtungen wurden in den Online-Spielen *Minecraft*, *League of Legends*, *Fortnite*, *Valorant*, *PUBG: Battlegrounds*, *Counter-Strike 2*, *Rainbow Six: Siege* und *Rocket League* durchgeführt. Diese Spiele wurden aufgrund ihrer Beliebtheit, Nutzer*innenzahlen und bestehender Bezüge zu extremistischen Inhalten ausgewählt. Die Unterschiede zwischen den Spielen waren eklatant: Während in einigen kaum relevante Inhalte (d.h. Toxizität, *identity-based hate* und extremistische Inhalte) gefunden werden konnten, wurden in anderen Spielen sowohl in sprachbasierten Chats als auch in *in-game* Content Hass und extremistisches Gedankengut lokalisiert. Insgesamt zeigte sich jedoch, dass kurzfristige teilnehmende Beobachtungen kein geeignetes Verfahren sind, um die Verbreitung solcher Inhalte innerhalb digitaler Spiele zu analysieren, da Erkenntnisse stark zufallsabhängig sind und Forschende darauf angewiesen sind über relevante Inhalte 'zu stolpern.'

4. Erhebung auf Gaming (-nahen) Plattformen

Es wurden Schlagwortsuchen mit Begriffen aus dem rechtsextremen Spektrum und verwandter Themenbereiche wie Rassismus und Antisemitismus auf den Livestreaming-Plattformen *Twitch* und *Kick*, der Spiele-Distributions-Plattform *Steam* und der Spiele-Entwicklungs-Plattform *Roblox* durchgeführt.

- Auf ***Kick*** scheint die deutsche Community eher klein zu sein und Streamer*innen fokussieren sich meist auf Glücksspielinhalte. Daher konnten nur wenig relevante Inhalte in deutscher Sprache lokalisiert werden. Englischsprachige Streamer*innen nutzen die Plattform allerdings zur Verbreitung rechtsextremen Gedankengutes und Verschwörungserzählungen.
- Auf ***Twitch*** fand sich hingegen eine Vielzahl relevanter deutschsprachiger Inhalte, unter anderem Inhalte der Identitären Bewegung, NS-Glorifizierung, Rassismus, Verschwörungserzählungen wie beispielsweise "der große Austausch", sowie Let's Play Videos von rechtsextremen und teilweise indizierten Spielen. Außerdem auffällig waren eine oftmals humoristische Rahmung politischer Aussagen sowie eine ganze Reihe von Inhalten, die einen direkten Kausalzusammenhang zwischen der Immigration muslimischer Menschen nach Deutschland und sexuellen Gewaltakten suggerierten.
- Auf ***Roblox*** konnten zahlreiche relevante Inhalte lokalisiert werden, sowohl *identity-based hate* als auch extremistischer Content. Dazu gehörten beispielsweise Profile, die nach Attentätern und Terroristen benannt wurden oder Symbole wie Hakenkreuze und Codes wie 88 (ein Code für HH, Heil Hitler) verwendeten. Ebenso fanden sich Gruppen mit einschlägigen Namen, die klar dem rechtsextremen bzw. *white supremacy* Spektrum zuzuordnen sind. Auch von Nutzer*innen selbst erstellte Spiele auf *Roblox* (sogenannte *experiences*) werden dafür genutzt, um *identity-based hate* und extremistisches Gedankengut zu transportieren. Dazu gehören beispielsweise *experiences*, die den Täter des rechtsextremen Anschlags in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 glorifizieren oder offen rassistische Erzählungen propagieren.
- Auf ***Steam*** konnte eine Reihe relevanter deutschsprachiger Inhalte gefunden werden. Dazu gehörten u.a. bekannte rechtsextreme Codes wie 88 oder 14 (eine Anspielung auf die 14 words, ein Statement eines bekannten US-amerikanischen *white supremacists*) sowie Verschwörungserzählungen und QAnon-Inhalte. Auf Profilen und in Kommentarspalten fand sich außerdem NS-glorifizierendes Material, Bezüge zur Identitären Bewegung, Rassismus, Antisemitismus, sowie Profile und Gruppen, die offenbar akzelerationistische Züge tragen.

5. Nutzer*innen-Interviews

Es wurden semi-strukturierte Fokusgruppen-Gespräche mit insgesamt neun Gamer*innen bzw. Nutzer*innen Gaming (-naher) Plattformen durchgeführt. Die Befragten gaben an, dass die primäre Motivation, digitale Spiele zu konsumieren, im sozialen Miteinander liege und dass Spiele teilweise als „Kleber“ für Freundschaften fungierten. Die Prävalenz von Hass und extremistischen Inhalten, so berichteten sie, habe subjektiv in den letzten zehn Jahren abgenommen. Dennoch gaben alle Befragten an, solche Inhalte weiterhin in digitalen Gaming-Räumen zu beobachten, sowohl innerhalb digitaler Spiele als auch auf Gaming (-naher) Plattformen. In ihrer Jugend seien sie schockiert und überfordert gewesen, wenn ihnen Hass in digitalen Gaming-Räumen begegnet sei, insbesondere wenn es sich um persönliche Angriffe gehandelt habe. Heute als Erwachsene könnten sie damit besser umgehen. Die befragten Nutzer*innen wünschten sich verbesserte Meldeprozesse, insbesondere eine zügige Rückmeldung zu den von ihnen getätigten Meldungen, sowie Anlaufstellen für Gamer*innen. Sie sprachen außerdem von der Relevanz positiver Vorbilder wie beispielsweise Gaming-Influencer*innen, die sich gegen Hass und Hetze einsetzen und insbesondere junge Menschen in digitalen Gaming-Räumen positiv beeinflussen könnten.

6. Extremismusprävention und politische Bildung mit Gaming-Bezug

Extremismusprävention mit Gaming-Bezug steckt noch in den **Kinderschuhen**. Grundsätzlich würden Praktiker*innen der politischen Bildung und Präventionsarbeit alle Möglichkeiten zur Verfügung stehen, die auch extremistischen Akteur*innen offenstehen – von der Nutzung digitaler Spiele und Gaming (-naher) Plattformen bis hin zu Gamification und der Verwendung von verbalen und visuellen Gaming-Bezügen. Momentan sind jedoch noch viele Ansätze unerprobt. Die Produktion eigener Spiele (sogenannter *Serious Games*), die Themen der Radikalisierungsprävention vermitteln sollen, ist der aktuell populärste Ansatz. In den letzten Jahren wurden etliche solcher Titel veröffentlicht. Bereits existierende kommerzielle Spiele werden weitaus weniger genutzt, dabei gäbe es großes Potenzial, beispielsweise in der Nutzung von *in-game* Chats, um Gamer*innen direkt zu erreichen, in der Erstellung von *in-game* Content wie es das Holocaust-Museum in *Fortnite (Voices of the Forgotten)* bereits tut, oder in der Generierung von Mods mit Präventionspotenzial. Auch das Spielen kommerzieller digitaler Spiele, um gaming-affine Zielgruppen zu erreichen, ist eine Möglichkeit, die bereits von der Polizei beispielsweise in den Niederlanden und Großbritannien getestet wird. Auch Gaming(-nahe) Plattformen werden bisher nur vereinzelt genutzt – beispielsweise für das Streamen von Veranstaltungen oder für digital Streetwork. Hier gäbe es weitreichende Möglichkeiten, die vielfältigen Kommunikationsfeatures Gaming (-naher) Plattformen gewinnbringend für präventive Zwecke zu nutzen. Visuelle wie verbale Gaming-Bezüge finden sich ebenso wie Gamification kaum in Präventionsprojekten. Denkbar wären hier beispielsweise die Nutzung von Gaming-Memes oder die Verbreitung von Präventionsvideos in Gaming-Optik. Weitere vielversprechende Ansätze wären beispielsweise die Kooperation mit bekannten Gaming-Influencer*innen und -Streamer*innen sowie eSports-Teams und -Athleten, die junge Menschen aufgrund ihrer Popularität mit Präventionsinhalten erreichen könnten.

Wichtige **Herausforderungen für effektive Präventionsarbeit** mit Gaming-Bezug sind fehlendes (sub-)kulturelles Wissen zu digitalen Gaming-Räumen und Gaming-Kultur, die Schnelllebigkeit der Inhalte und die fehlenden Trendmonitorings, die es Praktiker*innen leichter machen könnten, um up-to-date zu bleiben, unzureichende Fort- und Weiterbildungsangebote, sowie fehlende Evaluationen bestehender Projekte im Gaming-Bereich und die damit verbundene Unsicherheit, welche Maßnahmen zielführend wären. Zu den praktischen Herausforderungen zählt, dass der Zugang zu Chats in digitalen Spielen ein 'Mitspielen' durch die Praktiker*innen erfordert und diese Chats vor allem außerhalb regulärer Arbeitszeiten aktiv sind. Die Tatsache, dass im Gaming-Bereich viel sprachbasierte Kommunikation stattfindet, bedeutet, dass digitale Präventionsarbeit von text- auf sprachbasierte Ansätze wechseln müsste. Ebenso müssen ethische/datenschutzrechtliche Überlegungen in die Gestaltung der Präventionsansätze mit einfließen, insbesondere bei der Frage, in welchen digitalen Gaming-Räumen Präventionsangebote gemacht werden sollten. Auch die oftmals sehr jungen Nutzer*innen, deren Alter oftmals nicht sofort ersichtlich ist, stellen die Präventionspraxis vor Herausforderungen, da die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen speziell geschultes Personal erfordert. Des Weiteren verläuft die Kooperation mit anderen Stakeholdern, beispielsweise der Games-Branche und Polizei- und Sicherheitsbehörden, nicht so eng, wie es für effektive Präventionsarbeit notwendig wäre. Praktiker*innen wünschen sich vor allem von Spielehersteller*innen und Plattformen mehr Unterstützung in der Umsetzung von Präventionsprojekten.

7. Herausforderungen & Implikationen für den Jugendmedienschutz

Der Jugendmedienschutz steht im Gaming-Bereich vor einer Reihe von **Herausforderungen**. Dazu gehören a) eine kaum zu überblickende Masse an Inhalten, v.a. durch user-generated content, b) die verschiedensten Formen annehmen können und sich nicht nur auf digitale Spiele, sondern auch Profilnamen, -bilder, und -text, in-game Content, Modifikationen, Gruppen und Kanäle, Livestreams, sowie text- und sprachbasierte Chats umfassen. Diese werden c) in dutzenden, heterogenen Kommunikationsräumen geteilt, die digitale Spiele selbst, aber auch Gaming (-nahe) und Social-Media-Plattformen umfassen, was ein flächendeckendes Monitoring in der Praxis unmöglich macht. Auch der d) internationale Charakter digitaler Gaming-Räume und die Tatsache, dass viele Nutzer*innen nicht in ihrer Muttersprache, sondern auf Englisch kommunizieren, macht den oft national organisierten und fokussierten Jugendmedienschutz herausfordernd.

Effektiver Jugendmedienschutz in digitalen Gaming-Räumen verlangt eine Balance zwischen dem **Schutz** der Kinder und Jugendlichen, ihrer **Befähigung** mündig und reflektiert mit Gaming umzugehen und sich sicher in digitalen Gaming-Räumen zu bewegen, sowie dem Recht auf **Teilhabe** junger Menschen an digitalen Medien und Diskursen. Diese drei Komponenten müssen von allen Stakeholdern gleichermaßen mitgedacht werden.

- **Politik und Regulierung:** Jugendmedienschutz im Gaming-Bereich braucht politische und regulatorische Rahmenbedingungen, die den Gaming-Bereich als wichtigen gesellschaftlichen Diskursraum ernst nehmen, die Meinungsfreiheit wahren und gleichzeitig extremistischer Einflussnahme Einhalt gebieten. Dazu sind nuancierte Ansätze notwendig, die die gesamte Vielfalt digitaler Gaming-Räume und Gaming-

Communitys abbilden. Dazu ist ein regelmäßiger Austausch mit der Games-Branche, der Zivilgesellschaft und Gamer*innen selbst vonnöten. Restriktive und regulatorische Maßnahmen müssen mit dem Recht auf Teilhabe abgewogen werden und sollten vermeiden, den Gaming-Bereich pauschal als ‘Problem’ darzustellen, das ‘gelöst’ werden muss. Politik und Regulierer sollten sich außerdem nicht nur auf Regulierung beschränken, sondern auch ihre Rolle in der Förderung positiver Nutzung und der Unterstützung demokratischer Stimmen in digitalen Gaming-Räumen ernst nehmen.

- **Games-Branche:** In den letzten Jahren konnten bereits weitreichende Fortschritte in der Bekämpfung extremistischer Einflussnahme durch die Games-Branche erreicht werden, auch wenn es immer noch große Unterschiede im Umgang mit diesem Phänomen gibt. Um die nächsten Schritte einzuleiten, sollte die Games-Branche von den Erfahrungen und Maßnahmen von Social-Media-Plattformen lernen, die insbesondere während der Hochzeit des sogenannten Islamischen Staates viel in die Extremismusbekämpfung investieren mussten. Es braucht
 - **a)** leicht zu findende und einfach zu verstehende **Community Guidelines**, die Hass und extremistische Inhalte explizit verbieten und die Konsequenzen für Nichtbeachtung darstellen;
 - **b)** ebenso einfach zu findende und leicht zu bedienende **Meldefunktionen**, die Kindgerecht gestaltet sind und über die alle Arten und Formen von problematischen Inhalten und Verhalten gemeldet werden können;
 - **c)** sowie zügige **Rückmeldungen** an Nutzer*innen, die Inhalte oder Profile gemeldet haben.
 - **d)** Moderationsbemühungen sollten sowohl effektive **Sanktionen** gegen Nutzer*innen als auch die **Bestärkung** positiven Verhaltens umfassen.
 - **e)** Eine verstärkte **Kooperation** zwischen Unternehmen wie beispielsweise GIFT Hash Sharing Database kann solche Maßnahmen firmenübergreifend bestärken.
 - **f)** Zwar kann KI insbesondere bei automatischer Moderation und Meldungen unterstützend wirken, doch nur menschliche Moderator*innen können wichtige Abwägungen und Entscheidungen im Graubereich treffen. Deshalb braucht es weiterhin **menschliche Moderator*innen sowie Community Manager*innen**, die adäquat aus- und fortgebildet wurden, um Extremismus zu erkennen.
 - **g)** Auch **Safety By Design**, das sowohl das Design digitaler Gaming-Räume als auch die Nichtzurverfügungstellung bestimmter Funktionen umfassen kann,
 - **h)** sowie ein **Code of Ethics** für die Games-Branche sind wichtige Stellschrauben.
 - **i)** Insgesamt sollte sich die Games-Branche als größte Kulturbranche ihrer **gesellschaftlichen Verantwortung** bewusst werden und sowohl zum Schutz digitaler Diskurse als auch zur positiven Nutzung digitaler Gaming-Räume beitragen.
- **Zivilgesellschaft und Radikalisierungsprävention:** Bisher gibt es erst vereinzelt Projekte, die Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug umsetzen. Aufgrund der Relevanz, Reichweite und Attraktivität digitaler Gaming-Räume sollte dies jedoch in Zukunft ausgebaut werden. Dabei sollte der gesamte Gaming-Bereich, nicht nur Präventionsspiele, genutzt werden. Auch wenn einige Formate aus anderen digitalen

Räumen übernommen und (in angepasster Form) auch im Gaming-Bereich eingesetzt werden können, ist zudem die Entwicklung gänzlich neuer Ansätze notwendig, um die Vielfalt digitaler Gaming-Räume für Präventionsarbeit nutzbar zu machen. Damit dies gelingen kann, braucht es geeignete Funding-Linien, mehr (sub-)kulturelles Wissen zum Gaming-Bereich, Fort- und Weiterbildungsmöglichkeiten für die Präventionspraxis sowie Kooperationen mit der Games-Branche und Gamer*innen. Letztere können auch selbst aktiv werden gegen Extremismus, z.B. indem sie Präventionsprojekte im Gaming-Bereich unterstützen, extremistische Inhalte öfter melden oder eigene Initiativen entwickeln.

- **Politische Bildung und Medienkompetenz:** Digitale Spiele und Gaming-Räume sind häufig ein sehr wichtiger Teil der Lebenswelt junger Menschen und haben das Potenzial weitreichende positive Wirkung zu entfalten, unter anderem im edukativen Einsatz. Kinder und Jugendliche müssen Medienkompetenz im Gaming-Bereich erwerben können, um sich sicher in diesen Räumen bewegen zu können. Auch die politische Bildung kann von der Anziehungskraft und den inzwischen gut erforschten positiven Auswirkungen digitaler Spiele in Bildungskontexten profitieren. Es sollte sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Bildungskontext Gaming-Angebote geben, die weit über das Spielen digitaler Spiele hinausgehen und den Gaming-Bereich in seiner ganzen Vielfalt umfassen. Dafür braucht es die strukturellen Voraussetzungen, die solche Angebote überhaupt möglich machen, sowie Informationsmaterial und Fort- und Weiterbildungen für pädagogische Fachkräfte. Auch Eltern und Erziehungsberechtigte sind ein wichtiger Teil der Medienkompetenzbildung junger Menschen und müssen ebenso mit Aufklärungskampagnen, Informationsmaterial und praktischen Hilfestellungen im Umgang mit digitalen Spielen unterstützt werden. Bei all diesen Maßnahmen sollten Gefahren ohne Alarmismus angesprochen sowie über positive Effekte digitaler Spiele informiert werden.
- **Medien und Öffentlichkeit:** Die mediale Berichterstattung zu Gaming ist oftmals defizitorientiert und stellt, so empfinden viele Gamer*innen, Gaming als vornehmlich problematisch dar. Dies führt zu einer Skepsis bzw. Abwehrhaltung in einigen Gaming-Communitys. Eine nuancierte Berichterstattung, die nicht allein problemorientiert ist, Gaming als wichtiges Kulturgut versteht und die positiven Aspekte des Gamings ebenso prominent hervorhebt wie die vorhandenen Probleme, könnte langfristig entscheidend zu einem wertschätzenden, verbesserten Diskursklima beitragen.
- **Forschung:** Trotz großer Fortschritte in den letzten Jahren gibt es noch viele offene Fragen und wenig erforschte Phänomene in Bezug auf extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich. Zukünftige Forschung sollte Gaming-Räume als politische und gesellschaftliche Diskursräume ernst nehmen und die dortigen Debatten stärker in den Blick nehmen. Ebenso braucht es Bemühungen, die potenzielle Rolle digitaler Spiele und Gaming-Inhalte in Radikalisierungsprozessen besser zu verstehen. Dabei sollten alle Arten von *identity-based hate* und alle Phänomene extremistischer Einflussnahme gleichermaßen bedacht werden. Die aktuelle Forschung beschränkt sich vor allem auf Rechtsextremismus, da solche Inhalte in einigen Gaming-Communitys offen geteilt und somit leicht auffindbar sind, und weil Gamer*innen berichten, dass ihnen solche Inhalte oftmals begegnen. Es wäre wünschenswert, zukünftig herauszuarbeiten, wie andere

extremistische Einflüsse (z.B. Islamismus, Verschwörungserzählungen) sich im Gaming verbreiten und welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sich zwischen den Phänomenbereichen ergeben. Auch die wissenschaftliche Begleitung und Evaluation von Präventionsprojekten sowie Forschung zu den Auswirkungen von Moderationsmaßnahmen, Sanktionen und Verstärkung positiven Nutzer*innenverhaltens sind notwendig, um Präventionspraktiker*innen, Plattformen, Spielehersteller*innen, Community Manager*innen und Moderator*innen effektiv zu unterstützen.

Jugendmedienschutz im Gaming-Bereich ist eine **gesamtgesellschaftliche Aufgabe**. Zwar muss jeder Stakeholder eigene Maßnahmen ergreifen, doch effektive Ansätze verlangen sektorenübergreifende Kooperation und die Integration aller Maßnahmen, die wie Zahnräder ineinander greifen und eine holistische Strategie zur Bekämpfung extremistischer Einflussnahme darstellen. Diese Strategie darf sich nicht auf reaktive Ansätze beschränken. Ebenso prominenter Teil dieser Strategie sollten die positive Nutzung digitaler Spiele und Gaming-Räume und die Bestärkung demokratischer Stimmen im Gaming sein.

8. Fazit

Wir plädieren für eine **nuancierte Betrachtung des Gaming-Bereiches**, die keinesfalls ausschließlich defizitorientiert sein darf. Gaming ist kein 'Problem', das es zu 'lösen' gilt; es ist eine für viele Millionen von Menschen gewinnbringende, positiv konnotierte Freizeitaktivität von ernstzunehmender gesamtgesellschaftlicher Bedeutung. Dass es in diesem Bereich wichtige Herausforderungen und den Versuch extremistischer Einflussnahme auf (insbesondere junge) Nutzer*innen gibt, ist dennoch unbestreitbar und bedarf effektiver, verhältnismäßiger Gegenmaßnahmen, die sektorenübergreifend von Politik, Regulierer*innen, Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen, sowie der Zivilgesellschaft getragen werden. Hierbei sollten nicht nur regulierende Maßnahmen diskutiert, sondern das demokratiefördernde Potenzial digitaler Gaming-Räume verstärkt in den Blick genommen und gewinnbringend eingesetzt werden. Gaming bietet Chancen, moderne, zielgruppenorientierte Angebote für junge Menschen zu schaffen und ihnen eine mündige Teilnahme an einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft zu ermöglichen.

Autorinnen und Autoren:

Linda Schlegel, Constantin Winkler, Lars Wiegold, Vivienne Ohlenforst, Judith Jaskowski

Auftraggeberinnen:

Bayerische Landeszentrale für neue Medien

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales

