BLM
Bayerische Landeszentrale für neue Medien

Kompetenz stärken.
Vertrauen schaffen.

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

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

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**

BLM Bayerische Landeszentrale für neue Medien

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales

München, 10. Dezember 2025

# Executive Summary

Seit den live gestreamten Anschlägen in Christchurch (Neuseeland) und Halle an der Saale im Jahr 2019 haben mögliche Verbindungslinien 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 extremistische Einflussnahme 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 extremistischen 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) Plattformen[1].

### *1. Extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug*

Die rechtsextremen Anschläge von Christchurch (Neuseeland) und Halle im Jahr 2019 wiesen Verbindungslinien 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

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

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 supremacism* und Rassismus kommt.

- ***Instrumentalisierung kommerzieller Spiele***: Weitaus 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) 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 radikalisierte 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 (könnten), 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 KI-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-Profils 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 Verbindungslinien 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 supremacism* 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 (-nahen) 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. Desweiteren 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 verschiedenste 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 GIFCT 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 ineinandergreifen 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.

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

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

**Danksagungen**

Wir bedanken uns bei den folgenden Expert*innen und Institutionen für ihre Expertise, die im Rahmen von Expert*innen-Interviews in dieses Gutachten eingeflossen ist (in alphabetischer Reihenfolge): Flemming Ipsen (jugendschutz.net), Daniel Kelley (Anti-Defamation League, ADL), Dr. Ashton Kingdon (University of Southampton), Dr. Daniel Köhler (Kompetenzzentrum gegen Extremismus in Baden-Württemberg, konex), Dr. Rachel Kowert (University of Cambridge), Galen Lamphere-Englund (Extremism and Gaming Research Network, EGRN), Nilani Möhrle (Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, BzKJ), Martin Müsgens (Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, BzKJ), Lukas Neuerburg (Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, BzKJ), Lorenzo von Petersdorff (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK), Mick Prinz (Amadeu Antonio Stiftung), Dr. Nick Robinson (University of Leeds), Anne Sauer (Playing History), Mareike Stürenburg (Eberhard-Karls-Universität Tübingen / Wissensnetzwerk Rechtsextremismusforschung, WiRex), Dr. Jessica White (Extremism and Gaming Research Network, EGRN), Dr. Felix Zimmermann (Bundeszentrale für politische Bildung, bpb), sowie der Stelle zur Durchsetzung von Kinderrechten in digitalen Diensten (KidD).

# Inhalt

1. Einleitung ..... 16
1.1 Begriffserläuterungen ..... 17
1.2 Aufbau des Gutachtens ..... 19
2. Stand der Forschung ..... 19
2.1 Kurzüberblick: Gaming als gesamtgesellschaftliches Phänomen ..... 19
2.2 Extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug ..... 22
2.2.1 Entwicklung von Propaganda-Spielen ..... 23
2.2.2 Instrumentalisierung existierender Spiele ..... 25
2.2.3 Nutzung Gaming (-naher) Plattformen ..... 29
2.2.4 Einbettung von Gaming-Bezügen und Gaming-Ästhetik ..... 39
2.2.5 Gamification ..... 41
2.2.6 Weitere Aktivitäten ..... 44
2.2.7 Erfahrungsberichte von Gamer*innen ..... 47
2.2.8 Diskussion ..... 50
3. Empirische Erhebungen ..... 57
3.1 Methodisches Vorgehen ..... 57
3.1.1 Online-Spiele ..... 57
3.1.2 Gaming (-nahe) Plattformen ..... 58
3.1.3 Expert*innen-Interviews ..... 59
3.1.4 Nutzer*innen-Interviews ..... 59
3.1.5 Datenschutz und ethische Überlegungen ..... 60
3.1.6 Anmerkungen ..... 60
3.2 Kernthemen der Expert*innen-Interviews ..... 62
3.2.1 Bedeutung digitaler Gaming-Räume für junge Menschen ..... 62
3.2.2 Mögliche Wirkung digitaler Spiele und warum extremistische Akteur*innen sie nutzen ..... 64
3.2.3 Mögliche Wirkung Gaming(-naher) Plattformen und warum extremistische Akteur*innen sie nutzen ..... 67
3.2.4 Weitere extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug ..... 69
3.2.5 Geschlechterrollen ..... 72
3.2.6 Strategische und organische Nutzung digitaler Gaming-Räume durch extremistische Akteur*innen ..... 75
3.2.7 Wie und wann kommen Nutzer*innen (besonders häufig) mit extremistischen Inhalten in Kontakt? ..... 76

3.2.8 Besonderheiten des Gaming-Bereichs ..... 80
3.2.9 Besonderheiten im deutschen Kontext ..... 83
3.2.10 Besonderheiten extremistischer Einflussnahme auf Kinder und Jugendliche ..... 87
3.2.11 Radikalisierungsprozesse mit Gaming-Bezug ..... 89
3.2.12 Gefahreneinschätzung ..... 95
3.3 Analyse Online-Spiele ..... 98
3.3.1 Rocket League ..... 99
3.3.2 Valorant ..... 100
3.3.3 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege ..... 101
3.3.4 Fortnite ..... 102
3.3.5 Minecraft ..... 103
3.3.6 Counter-Strike 2 ..... 106
3.3.7 League of Legends ..... 107
3.3.8 PUBG: Battlegrounds ..... 107
3.4 Analyse Gaming (-nahe) Plattformen ..... 107
3.4.1 Twitch ..... 108
3.4.2 Kick ..... 113
3.4.3 Roblox ..... 114
3.4.4 Steam ..... 119
3.5 Die Nutzer*innen-Perspektive ..... 125
3.5.1 Gründe und Funktionen des Spielens ..... 126
3.5.2 Hass, Hetze und Rechtsextremismus in Spielen und auf Gaming(-nahen) Plattformen ..... 127
3.5.3 Individuelle Erfahrungen, Auswirkungen und Umgangsformen mit Hass und Extremismus ..... 130
3.5.4 Bedarfe und Ideen ..... 131
3.5.5 Fazit ..... 132
4. Extremismusprävention und politische Bildung mit Gaming-Bezug ..... 133
4.1 Bestehende Ansätze ..... 134
4.2 Lücken, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten ..... 141
4.3 Herausforderungen für die Präventionsarbeit ..... 143
4.4 Weitere Herausforderungen ..... 146
4.4.1 Politik und Regulierung ..... 146
4.4.2 Polizei & Sicherheitsbehörden ..... 152
5. Implikationen für den Jugendmedienschutz ..... 156
5.1 Politik und Regulierung ..... 157

5.2 Games-Branche, Plattformen, Spielehersteller*innen ..... 164
5.2.1 Community-Guidelines ..... 167
5.2.2 Moderation und Meldungen ..... 168
5.2.3 Community-Management ..... 177
5.2.4 Safety By Design ..... 179
5.2.5 Code of Ethics und Wirtschaftlichkeit ..... 182
5.2.6 Initiativen und gesellschaftliche Verantwortung ..... 184
5.3 Zivilgesellschaft und Radikalisierungsprävention ..... 185
5.4 Politische Bildung und Medienkompetenz ..... 189
5.5 Medien und Öffentlichkeit ..... 194
5.6 Teilhabe ..... 196
5.7 Forschung ..... 197
5.8 Extremismusprävention als gesamtgesellschaftliche Aufgabe ..... 200
6. Schlussbemerkungen ..... 201
7. Empfohlene weiterführende Literatur ..... 203
8. Literaturverzeichnis ..... 204
9. Autor*innen ..... 232

# 1. Einleitung

Seit dem rechtsextremen Terroranschlag in Halle (Saale) im Jahr 2019 diskutieren Wissenschaft, Politik und Zivilgesellschaft in Deutschland über mögliche Verbindungslinien zwischen Rechtsextremismus und Gaming. Nur ein Jahr später hat ein Propagandaspiel der Identitären Bewegung, *Heimat Defender: Rebellion*, viel mediale Aufmerksamkeit erfahren und die Diskussionen weiter verschärft. Auch im internationalen Kontext hat die Frage nach extremistischen Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen seitdem stark zugenommen – nicht zuletzt, weil auch hier Anschläge wie in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 Bezüge zu Gaming aufwiesen und erste Forschungsergebnisse zeigten, dass extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen verbreitet und teilweise normalisiert werden. Befragungen mit Gamer*innen zeigen, dass es sich hierbei nicht um Einzelfälle handelt, sondern sich viele Spielende, unter anderem Minderjährige, vermehrt rechtsextremen Inhalten, Hass und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit wie Antisemitismus und Rassismus in digitalen Gaming-Räumen ausgesetzt sehen. Dies soll nicht darüber hinwegtäuschen, dass auch andere extremistische Inhalte, wie beispielsweise Spiele mit islamistischem Gedankengut, in Gaming-Räumen geteilt werden und unbedingt mehr Aufmerksamkeit bedürfen. Da die Mehrheit der Nutzer*innen nach eigenen Angaben besonders häufig in digitalen Gaming-Welten mit rechtsextremen Inhalten konfrontiert wird, kommt dem Thema Hass und Rechtsextremismus im Kontext von Gaming insbesondere aus Perspektive des Jugend- und Nutzer*innenschutzes eine hohe Bedeutung und aktuelle Relevanz zu. Dieses Gutachten geht daher vornehmlich der Frage nach, was heute – mehr als sechs Jahre nach den Anschlägen von Christchurch und Halle – über (rechts)extreme Aktivitäten mit Gaming-Bezug bekannt ist, aber auch welche Möglichkeiten zur Extremismusprävention und Intervention der Gaming-Bereich bietet.

Dieses Forschungsgutachten grenzt sich hierbei entschieden von der sogenannten ‘Killerspieldebatte’ ab. Weder Online-Spiele noch digitale Gaming-Räume stellen eine unmittelbare Gefahr für junge Menschen dar. Auch machen sie weder automatisch empfänglicher für extremistische Ideologien noch besteht ein einfacher, direkter Kausalzusammenhang zwischen digitalen Spielen mit Gewaltinhalten und realweltlichen Gewaltakten. Diese Sichtweise wurde fälschlicherweise in den 1990er Jahren nach mehreren Amokläufen an Schulen medial propagiert, wurde jedoch inzwischen durch jahrzehntelange Forschung widerlegt. In ihrer Resolution zu Videospielen schreibt beispielsweise die American Psychological Association (APA): “Attributing violence to violent video gaming is not scientifically sound and draws attention away from other factors” (American Psychological Association, 2020, S.1). Obgleich es eine Reihe extremistischer Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen und rechtsextreme Anschläge mit Gaming-Bezügen gab, ist es weder sinnvoll noch wissenschaftlich fundiert Gamer*innen als Gesamtheit unter Generalverdacht zu stellen. Schließlich, so Kulturwissenschaftler Jan-Paul Koopmann, “gibt es auch rechtsextreme Biobauern, Konzertveranstalter oder Fußballfans – ohne dass deshalb jemand auf die Idee käme, sie mit allen anderen gleichzusetzen” (Koopmann, 2020, S.159). Im Gegenteil, weitreichende Forschungsbemühungen der letzten Jahre zeigen, dass digitale Spiele viele positive Effekte auf Spielende haben können und die überwiegende Mehrheit an Gamer*innen von positiven Spielerlebnissen berichtet (Arigayota et al. 2025; Schlegel, 2022a; Hodent, 2021).

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 jene extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug, erläutert, wie extremistische Narrative in digitalen Gaming-Welten verbreitet werden und diskutiert kritisch mögliche Einflüsse von Gaming-Inhalten 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 und Extremismusprävention bieten kann.

Wir weisen an dieser Stelle darauf hin, dass dieses Gutachten zu Analyse- und Illustrationszwecken toxische Äußerungen, *identity-based hate* und Propagandamaterial teilweise wörtlich wiedergibt bzw. zeigt. Dies beinhaltet Gewaltaufrufe, Hass gegen bestimmte soziale Gruppierungen und diskriminierende Aussagen.

## 1.1 Begriffserläuterungen

Auch wenn sie, vor allem in den Games Studies, teilweise unterschiedliche Bedeutungen haben, werden in diesem Gutachten die Begriffe “Spiel”, “Game”, “digitales Spiel”, “Online-Spiel” und “Online-Game” aus Gründen der Leserlichkeit synonym verwendet. Den Begriff “Computerspiel” wird nur in historischen Kontexten verwendet, da durch die weite Verbreitung von Smartphones und Tablets inzwischen kein Computer mehr notwendig ist, um digitale Spiele zu konsumieren. Einige Stakeholder, wie beispielsweise game – der Verband der deutschen Games-Branche e.V., sowie einige Forschende nutzen den Begriff “Videospiel”, weshalb wir ihn in Originalzitaten verwenden. In der internationalen, englischsprachigen Literatur ist oftmals ebenfalls pauschal von “Videospielen” die Rede. Wir belassen daher auch hier in Zitaten den Begriff *video game* im Original, verwenden in unseren eigenen Ausführungen aber die oben genannten Begriffe. Wir nutzen des Weiteren den Begriff “Gamer*in”, um über Spielende bzw. Mitglieder von Gaming-Communitys zu sprechen. Der Begriff ist stark umstritten, sowohl als Fremd- als auch als Selbstzuschreibung, weil er, so einige Forschende, Relikt einer historisch gewachsenen Grenzziehung ist, laut derer nur heterosexuelle, männliche (und vielfach weiße) Personen ‘echte’ Gamer sein können. Rother und Kollegen (2025) bieten eine Differenzierung verschiedener Begrifflichkeiten an. Im Kontext dieses Gutachtens verwenden wir dennoch den Begriff Gamer*in – aus Gründen der Einheitlichkeit und weil wir oftmals mit Material arbeiten, aus dem nicht ersichtlich ist, wie sich die User*innen selbst positionieren, welches Geschlecht oder sexuelle Orientierung sie haben. Dies soll jedoch nicht die Heterogenität innerhalb der Gaming-Communitys verschleiern.

Außerdem ist festzuhalten, dass es strenggenommen nicht korrekt ist, von *der* Gaming-Kultur zu sprechen. Vielmehr gibt es viele, teils sehr heterogene Gaming-Kultur*en*, die sich oftmals um unterschiedliche Arten digitaler Spiele herum entwickelt haben (vgl. Brandenburg et al., 2025b). Wenn in diesem Gutachten beispielsweise von Bezügen zur Gaming-Kultur gesprochen wird, dann bezieht sich dies auf kulturelle Elemente wie Gaming-Memes, Soundtracks zu Spielen oder Gaming-Ästhetik, die aus verschiedenen Gaming-Subkulturen stammen können. Keinesfalls beschränkt sich dieses Gutachten nur auf digitale Spiele mit

Gewaltinhalten, denn, wie sich im Folgenden zeigen wird, kann extremistische Einflussnahme in vielen Kontexten geschehen. Der Begriff Gaming-Kultur ist hier als Vereinfachung und Zusammenfassung verschiedener Gaming-Kulturen zu verstehen.

Ebenso gibt es in der internationalen Forschung zu Extremismus im Gaming-Bereich Begriffe, die teilweise nicht wortgetreu ins Deutsche übersetzt werden können. So wird im nordamerikanischen und britischen Kontext beispielsweise häufig ausschließlich von *terrorism* oder *violent extremism* gesprochen, da das dortige Verständnis von Meinungsfreiheit keine Maßnahmen gegen Extremismus erlaubt, bevor die Schwelle zur Gewalt überschritten wurde. Deswegen werden Präventions- und Gegenmaßnahmen in der Regel vorwiegend als *counter-terrorism* definiert, auch wenn sie eigentlich in den Bereich der Radikalisierungsprävention fallen. Im deutschen Kontext ist bereits eine verfassungsfeindliche Gesinnung als extremistisch einzustufen, extremistische Akteur*innen werden unter anderem als anti-demokratisch betitelt, und Maßnahmen gegen Extremismus werden als Prävention oder sogar als Demokratiebildung verstanden – ein Begriff, der im englischsprachigen Kontext nicht verwendet werden würde. Wir legen diesem Gutachten das deutsche Verständnis von Extremismus(-prävention) zugrunde, auch wenn wir uns oftmals auf Studien aus dem angelsächsischen Raum beziehen.[2]

Außerdem finden sich in der englischsprachigen Literatur Differenzialbegriffe extremistischer Akteur*innen, die keine oder nur eine unzureichende Entsprechung im Deutschen haben. Dazu gehört der Begriff *far-right*, der oftmals synonym mit Rechtsextremismus verwendet wird, im Deutschen aber schwierig zu nutzen ist. “Weit rechts” muss im deutschen Kontext noch nicht rechtsextremistisch bedeuten. Ebenso werden die Begriffe *white supremacism* (eine rechtsextreme Ideologie, die sich vor allem auf Rassismus gegen Afro-Amerikaner*innen stützt und die Überlegenheit der ‘weißen Rasse’ propagiert) und *alt-right* (dt. ‘alternative Rechte’, hierzulande oftmals als Neue Rechte bezeichnet) verwendet. Wir betiteln im Kontext dieses Gutachtens all diese Phänomene als (Ausprägungen eines Spektrums des) Rechtsextremismus. Des Weiteren verwenden wir den englischen Begriff *identity-based hate* und seine deutsche Entsprechung gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit synonym und grenzen beide Begriffe vom Rechtsextremismus ab. Beispielsweise ist eine antisemitische Beleidigung immer *identity-based hate*, doch nicht unbedingt Ausdruck einer rechtsextremen Ideologie. Diese Phänomene sind ebenfalls von dem oft verwendeten Begriff der Toxizität abzugrenzen. Toxizität ist ein schwammiges Konzept, das teilweise als Unhöflichkeit, Schimpfworte und Beleidigungen, teilweise aber auch als Hass und aggressives Verhalten verstanden wird. Auch toxische Inhalte können höchst problematisch sein und beispielsweise Aufrufe zur Selbsttötung umfassen (Schlegel & Amarasingam, 2022, S.14). Dennoch ist Toxizität nicht gleichzusetzen mit Extremismus oder *identity-based hate*. In diesem Gutachten stützen wir uns deshalb ausschließlich dann auf Studien zu Toxizität, wenn diese eine direkte Verbindung zu Extremismus herstellen und beispielsweise diskutieren, warum Toxizität einen Nährboden für extremistische Einflussnahme bietet. Toxische Inhalte, die in unseren eigenen Erhebungen zutage getreten sind, benennen wir als solche und grenzen sie ebenfalls von extremistischen Inhalten und *identity-based hate* ab.

[2] Siehe: https://www.bmi.bund.de/DE/themen/sicherheit/extremismus/extremismus-node.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

## 1.2 Aufbau des Gutachtens

Das Gutachten ist in vier große Bereiche gegliedert. Zunächst wird der Stand der Forschung zu extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich aufgearbeitet und kritisch reflektiert (Abschnitt *2. Stand der Forschung*). Darauf folgend legen wir die Ergebnisse unserer eigenen empirischen Erhebungen in digitalen Spielen und auf Gaming (-nahen) Plattformen sowie die Ergebnisse der Expert*innen- und Nutzer*innen-Interviews dar (Abschnitt *3. Empirische Erhebungen*). Nach der Aufarbeitung extremistischer Aktivitäten im Gaming-Bereich widmen wir uns der Frage nach Gegenmaßnahmen sowie Präventions- und Interventionsmöglichkeiten in digitalen Gaming-Räumen und diskutieren, wie positive Aspekte des Gamings für politische Bildungsangebote nutzbar gemacht werden können (Abschnitt *4. Extremismusprävention und politische Bildung mit Gaming-Bezu*g). Abschließend leiten wir Implikationen und Empfehlungen für den Jugendmedienschutz ab (Abschnitt *5. Implikationen für den Jugendmedienschutz*).

# 2. Stand der Forschung

### 2.1 Kurzüberblick: Gaming als gesamtgesellschaftliches Phänomen

Weltweit spielen mehr als 3,2 Milliarden Menschen digitale Spiele – das ist rund ein Drittel der Weltbevölkerung (International Trade Administration, 2023). Auch in Deutschland erfreuen sich digitale Spiele einer immer größeren Beliebtheit in allen Altersklassen. So spielten 2024 etwa 58% der 6- bis 69-Jährigen in Deutschland zumindest gelegentlich digitale Spiele. Entgegen den gängigen Klischees sind nicht nur männliche Jugendliche im Gaming-Bereich aktiv. Der*die Durchschnitts-Gamer*in in Deutschland ist ca. 38 Jahre alt, mehr als ¾ aller deutschen Spieler*innen sind älter als 18 Jahre und 48% von ihnen sind weiblich (game – Verband der deutschen Games-Branche, 2024a; 2024b). Doch auch bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sind digitale Spiele weiterhin ein beliebtes Medium. So zeigt die JIM-Studie, dass 73% der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland digitale Spiele konsumieren (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2024a, S.49). Sie tun dies vor allem über Smartphones und Tablets, aber auch über PCs und Konsolen. Wenngleich Jungen angeben, etwas häufiger und länger zu spielen, spielen über die Hälfte der Mädchen regelmäßig (ibid., S.50f). Allerdings spielen Mädchen und junge Frauen, sowohl in Deutschland als auch global, häufiger (ausschließlich) über Smartphone oder Tablet und weniger über PC oder Konsole als männliche Teenager und junge Männer (ibid. S.50f; Le Ngoc, 2024). In einer aktuellen Studie der Bertelsmann Stiftung waren 70% der Befragten, die angaben, exklusiv auf Mobilgeräten zu spielen, weiblich (Rother et al., 2025, S.16). Durchschnittlich verbringen Teenager und junge Erwachsene ca. 90 Minuten pro Tag mit digitalen Spielen. Die beliebtesten Spiele in dieser Altersgruppe sind meist weltweit populäre Titel von großen Entwicklungsstudios wie beispielsweise *Minecraft*, *Fortnite* oder *FIFA* (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2024, S.52).

Auch jüngere Kinder haben immer öfter Zugang zu digitalen Spielen. Laut KIM-Studie erfreuen sich digitale Spiele auch in der Alterskategorie der sechs bis 13-Jährigen immer größerer Beliebtheit. Mit steigendem Alter steigt die Relevanz des Mediums: Während 45% der

Siebenjährigen digitale Spiele konsumieren, sind es bei den 12-Jährigen bereits 80% (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2024b, S.57). Die beliebtesten Spiele in dieser Altersgruppe decken sich mit denen der 12- bis 19-Jährigen aus der JIM-Studie: *Minecraft*, *Fortnite* und *FIFA* führen die Liste an (ibid., S.59). Dies zeigt deutlich, dass sich Kinder und Jugendliche unabhängig vom Alter in ähnlichen digitalen Gaming-Räumen aufhalten und dort möglicherweise altersübergreifend miteinander und gegebenenfalls auch mit fremden (möglicherweise noch älteren) Spieler*innen in Kontakt kommen können. Das trifft selbst dann zu, wenn digitale Spiele eine USK-Kennzeichnung haben, aus der hervorgeht, dass sie erst ab einem bestimmten Alter empfohlen werden. 50% der in der KIM-Studie befragten Kinder geben an, bereits Spiele gespielt zu haben, die nicht für ihr Alter empfohlen waren, wobei Jungen dies häufiger angaben als Mädchen und die Tendenz zur Missachtung der Altersfreigabe mit steigendem Alter zunimmt (ibid., S.60). Viele digitale Spiele haben inzwischen eine globale Nutzer*innenschaft und vernetzen Millionen von Menschen miteinander. Es gibt eine nicht mehr zu überschauende Vielfalt verschiedenster Spiele, die hier keinesfalls in ihrer Gänze aufgearbeitet werden können (siehe Feige & Inderst, 2025 für eine umfassendere Beschreibung populärer Computer-, Video- und digitaler Spiele).

Zusätzlich vernetzen sich Millionen von Menschen über sogenannte Gaming-Plattformen oder Gaming-nahe Plattformen. Dies sind digitale Plattformen, die mit Online-Games, Gaming-Communitys oder Gaming-Inhalten in Verbindung stehen. Es gibt keine einheitliche Definition für diese Gruppe digitaler Plattformen. Wir verstehen *Gaming-Plattformen* als all jene digitalen Plattformen, die in direkter Verbindung mit digitalen Spielen stehen. Dazu gehören beispielsweise die Spielevertriebs-Plattform *Steam*, die Spieleentwicklungs-Plattform *Roblox*, sowie designierte Gaming-Foren, in denen Spielinhalte geteilt und sich vornehmlich zu Themen rund um Online-Spiele ausgetauscht wird. Im Unterschied dazu stehen *Gaming-nahe Plattformen* indirekt mit solchen Spielen in Verbindung, z.B. weil sie von Gaming-Communitys genutzt werden oder weil eine große Anzahl von Inhalten mit Gaming-Bezug dort geteilt wird. Dazu gehören beispielsweise Chat- und Kommunikations-Plattformen wie *Discord* sowie Streaming- und Video-Plattformen wie *Twitch*, *DLive*, *Kick* und *YouTube* (Winkler et al., 2024). Über Video- und Streaming-Plattformen werden unter anderem Videos geteilt, in denen sich die Streamer*innen selbst beim Spielen digitaler Spiele filmen (sogenannte ‘Let’s Play’ Videos). Diese Inhalte sind sehr beliebt: 42% der 14- bis 40-Jährigen in Deutschland kennen und nutzen *Twitch* – meist für den Konsum von Gaming-Inhalten, aber sie kommen auch mit politischen Inhalten auf der Plattform in Kontakt (Granow, 2025).

Auf all diesen Gaming (-nahen) Plattformen finden sich aber auch Gruppen, Kanäle und Inhalte zu etlichen weiteren Themen ohne jeglichen Bezug zu Gaming – von Alltagsthemen über Sport, Kochen, oder Lifestyle bis hin zu politischen Inhalten. Außerdem werden Gaming-Inhalte auch auf anderen sozialen Medien wie *TikTok*, *Instagram*, *Reddit* oder *X* (früher Twitter) geteilt, die nicht unbedingt als Gaming-nahe Plattformen bekannt sind. Deshalb ist hervorzuheben, dass es zwar digitale Räume gibt, die mit Gaming in Verbindung stehen, dass sich Gaming-Communitys und Inhalte mit Gaming-Bezug aufgrund ihrer Popularität aber fast überall im digitalen Raum finden lassen.

Auch Gaming (-nahe) Plattformen sind stark internationalisiert und werden von Millionen Nutzer*innen weltweit frequentiert. Die unten stehende Tabelle gibt einen Überblick über die Nutzer*innenschaft einiger populärer Gaming (-naher) Plattformen. Es muss jedoch festgehalten werden, dass nicht für alle Plattformen Nutzer*inneninformationen vorliegen und

dass es auch hier teilweise schwierig festzustellen ist, wie viele der Nutzer*innen aus Deutschland stammen.

| Plattform | Nutzerinformationen |
|---|---|
| Steam | 132 Mio. monatlich aktive Nutzer*innen, über 200.000 verfügbare Spiele (Stand September 2025)[3] |
| Roblox | 380 Mio. monatlich aktive Nutzer*innen, über 6,7 Mio. verfügbare Spiele (sogenannte *experiences),* 56% der Nutzer*innen sind unter 16 Jahre alt, 20% sind jünger als 9 Jahre (Stand August 2025)[4] |
| Mod DB | Keine Nutzer*innenzahlen verfügbar, fast 35.000 geteilte Modifikationen (Stand Oktober 2025, eigene Erhebung) |
| Nexus Mods | Über 67,5 Mio. registrierte Nutzer*innen, fast 770.000 geteilte Modifikationen (Stand Oktober 2025)[5] |
| Discord | Über 200 Mio. monatlich aktive Nutzer*innen, insgesamt 560 Mio. registrierte Profile, 6,7 Mio. verfügbare Gruppen (sogenannte “Server”)[6] |
| Twitch | 240 Mio. monatlich aktive Nutzer*innen, über 98.000 Livestreams zu jeder Tages- und Nachtzeit[7] |
| Kick | Ca. 50 Mio. Nutzer*innen, 5 Mio. Livestreams pro Monat (Stand Januar 2025)[8] |

In den letzten Jahren haben Gaming (-nahe) Plattformen an Popularität und Relevanz stark zugenommen. Immer mehr Nutzer*innen sind in diesen digitalen Räumen aktiv und tauschen sich längst nicht mehr nur über Gaming, sondern über eine Vielzahl von Themen aus. Gaming (-nahe) Plattformen sind keine Nischen mehr, sie werden von einer großen und diversen Gruppe von Menschen quer durch alle Altersklassen und gesellschaftlichen Schichten genutzt und sind inzwischen ein Spiegelbild der Gesellschaft geworden, in dem sich die Komplexität der zunehmend globalisierten Welt und immer digitaler werdenden Lebenswelten abbildet. Daher ist es wenig verwunderlich, dass digitale Gaming-Räume inzwischen auch wichtige politische und gesellschaftliche Diskursräume geworden sind, in denen aktuelle Ereignisse diskutiert werden und gar Wahlkämpfe stattfinden (Schlegel & von Eyb, 2024; Schlegel et al., 2025d; Violence Prevention Network, 2025). In der bereits genannten Studie der Bertelsmann Stiftung beschreibt Gaming als “zentralen Baustein der individuellen Lebenswirklichkeit und des gesellschaftlichen Miteinanders”, der die politische Sozialisierung vor allem junger Menschen entscheidend prägt (Rother et al., 2025, S.7). Knapp ein Drittel der Befragten gibt an, dass Gaming eine bedeutende Rolle in ihrem Leben und ihrer Selbstwahrnehmung spielt,

[3] https://backlinko.com/steam-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[4] https://backlinko.com/roblox-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[5] https://www.nexusmods.com/about/stats#display=downloads&bh=ignore (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[6] https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[7] https://backlinko.com/twitch-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[8] https://news.instant-gaming.com/de/artikel/10177-die-streaming-plattform-kick-erreicht-50-millionen-nutzer-und-wurde-gerne-tiktok-kaufen (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://zipdo.co/kick-statistics/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

wobei jüngere Menschen dies weit öfter angeben als ältere Menschen. Die Studie zeigt auch, dass zumindest in einigen Gaming-Communitys gesellschaftliche Themen diskutiert und ausgehandelt werden, sie also politische Sozialisationsräume sind oder zumindest sein können.

Dass digitale Diskurse Meinungsbildungsprozesse, das gesellschaftliche Klima und somit auch politische Realitäten beeinflussen können, ist seit langem bekannt. Weniger bekannt hingegen ist, dass diese politischen Diskurse nun auch in digitalen Gaming-Räumen stattfinden. Während demokratische Akteur*innen sich erst langsam und zögerlich diesen neuen Räumen widmen, haben anti-demokratische Akteur*innen das Potenzial des Gamings längst erkannt.

Der nächste Abschnitt legt detailliert dar, wie extremistische Gruppierungen versuchen, sich die Gänze des digitalen Gaming-Ökosystems zunutze zu machen. Dies geschieht unter Bezugnahme auf und Synergie des internationalen Forschungsstandes, zu dem auch Studien der Autor*innen aus dem BMFTR-geförderten[9] Forschungsprojekt “RadiGaMe - Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger Diensten” gehören, die in Kapitel 2.2 als “eigene Forschung” beschrieben werden. Dies ist jedoch nicht zu verwechseln mit den Erhebungen, die für dieses Gutachten angefertigt wurden und in Kapitel 3 vorgestellt werden.

## 2.2 Extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug

Grundsätzlich haben die letzten Jahre gezeigt, dass “the emergence of social networking technologies, the development of online gaming communities, and the associated evolution of digital youth subcultures have created circumstances where children are more likely to encounter extremist materials” (Hutchinson et al., 2025, S.66). Doch die Forschung zu extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug im Besonderen steckt noch in den Kinderschuhen. Zwar versuchen extremistische Gruppierungen bereits seit den 1980er Jahren Computerspiele für ihre Zwecke zu missbrauchen, doch erst der live gestreamte Anschlag in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 hat dazu geführt, dass diesem Phänomen verstärkt Aufmerksamkeit zuteil wurde (Halilovic-Pastuovic et al., 2024). Der Täter von Christchurch und auch der Täter des Anschlags in Halle an der Saale im gleichen Jahr haben zahlreiche Bezüge zu digitalen Spielen und der Gaming-Kultur in ihre Streams und ihre Manifeste eingebettet (Macklin, 2019; Lakhani & Wiedlitzka, 2023; Prinz, 2023). Darauf folgend war das Thema ganz oben auf der Agenda deutscher und internationaler Terrorismusbekämpfung. Fragen nach Zusammenhängen zwischen Online-Games und Extremismus wurden laut, und inwiefern Gaming Einfluss auf Radikalisierungsprozesse haben könne, und gar ob digitale Gaming-Räume ein *hotbed*, also eine Brutstätte, für extremistische Gewalt darstellen können (Radicalisation Awareness Network, 2020a). Auch Polizei und Sicherheitsbehörden beschäftigen sich vermehrt mit dem Thema Gaming, unter anderem in Bezug auf den Schutz Minderjähriger und der Verbreitung illegaler Inhalte (European Union Agency for Law Enforcement Cooperation, 2025).

Dies hat zu einem regelrechten Forschungs-Boom geführt, sodass bis zum Zeitpunkt dieses Gutachtens weit über 100 Artikel zum Thema Gaming und Extremismus veröffentlicht wurden. Trotz dieses Booms sind, im Vergleich zu anderen Teilbereichen der Extremismusforschung,

[9] Abkürzung für: Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt

extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich allerdings noch immer ein Nischenthema und die meisten Studien arbeiten mit sehr kleinen Datensätzen, die das Phänomen zwar illustrieren aber für eine tiefgreifende Analyse nicht ausreichen. Systematische Erhebungen mit größeren Datenmengen haben gerade erst begonnen und einige Bereiche wurden aufgrund der Schwierigkeiten für Forschende noch gar nicht beleuchtet, weshalb viele Fragen noch ungeklärt sind. Auf diese Lücken und Herausforderungen wird in den folgenden Abschnitten immer wieder verwiesen. Auch muss erwähnt werden, dass sich der Großteil der bisher veröffentlichten Studien zu Gaming und Extremismus vorwiegend auf die Aktivitäten rechtsextremer Akteur*innen bezieht. Dieses Gutachten befasst sich ebenfalls vornehmlich mit *identity-based hate* und rechtsextremen Inhalten im Gaming-Bereich. Trotzdem sei an dieser Stelle festgehalten, dass es auch Hinweise auf islamistische, dschihadistische, rassistische, antisemitische, anti-feministische und verschwörungsideologische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen gibt (Al-Rawi, 2018; Dauber et al., 2019; Lakomy, 2019; Winkler et al., 2024).

Extremistische Akteur*innen instrumentalisieren digitale Spiele, Gaming (-nahe) Plattformen und Gaming-Inhalte auf vielfältige Art und Weise. Im Folgenden werden diese mannigfaltigen Aktivitäten in sechs Kategorien dargestellt: 1. Die Entwicklung eigener Propaganda-Spiele, 2. die Instrumentalisierung existierender (kommerzieller) Online-Spiele, 3. die Nutzung von Gaming (-nahen) Plattformen, 4. die Einbettung von Gaming-Bezügen und Gaming-Ästhetik in Propagandamaterial, 5. Gamification, und 6. weitere bislang weniger gut erforschte Aktivitäten wie Fundraising und Geldwäsche, die Nutzung von Konsolen, der ESport-Bereich, sowie Zukunftsthemen wie Künstliche Intelligenz (KI), Virtual Reality (VR) und das Metaverse. Außerdem werden die Erkenntnisse aus Befragungen mit Gamer*innen zu eigenen Erfahrungen mit Hass und Extremismus zusammengefasst, die darlegen, wie verbreitet solche Inhalte in digitalen Gaming-Räumen sind. Anschließend folgt eine Diskussion, welche Rolle diesen extremistischen Aktivitäten in Radikalisierungsprozessen zukommen könnte und welche wichtigen Fragen diesbezüglich noch ungeklärt sind.

### 2.2.1 Entwicklung von Propaganda-Spielen

Bereits seit den 1980er Jahren produzieren und verbreiten extremistische Akteur*innen eigene Computerspiele bzw. später digitale Spiele, um ihre Propaganda ansprechender und ‘cooler’ aufzubereiten und ihre Ideologie spielbar zu machen (Robinson & Whittaker, 2021). In der neu angelegten *Extremist and Terrorist Games Database* (ETGD) des *Extremism and Gaming Research Networks* (EGRN) werden alle verfügbaren Propaganda-Spiele gesammelt. Die älteste Eigenkreation eines Propaganda-Spiels in der Datenbank ist das deutschsprachige Spiel *Anti Türkentest* aus dem Jahr 1986, gefolgt von dem ebenfalls deutschsprachigen Titel *KZ Manager* im Jahr 1990 (Thompson & Lamphere-Englund, 2024). Die Anfänge der Entwicklung eigener Propagandaspiele liegen also in Deutschland, doch das neue Medium des Computerspiels wurde schnell von internationalen Akteur*innen aufgegriffen.

Die Datenbank zeigt einen deutlichen Anstieg an Propaganda-Spielen in den frühen 2000er Jahren (ibid.). Das bekannteste Propaganda-Spiel aus dieser Zeit ist der 2002 von der US-amerikanischen Neonazi-Gruppierung National Alliance veröffentlichte Shooter *Ethnic Cleansing*. Die Beschreibung des Spiels lautet: “The Race War has begun. Your skin is your

uniform in this battle for the survival of your kind. The White Race depends on you to secure its existence. Your peoples [sic!] enemies surround you in a sea of decay and filth that they have brought to your once clean and White nation. Not one of their numbers shall be spared" (ibid., S.15). Das Spiel weist ebenfalls antisemitische Züge auf. So lesen Spieler*innen beispielsweise: "In all of the countries of the world, the non-Jewish people who have been oppressed by their evil empire are awakening and destroying the parasitic threat" (White & Melnick, 2022, S.13). Doch nicht nur Neonazis, sondern auch Rechtspopulisten haben früh die Anziehungskraft von Online-Spielen erkannt. Im Jahr 2010 nutzte erstmals eine rechtspopulistische Partei, die Freiheitliche Partei Österreichs (FPÖ), ein eigens kreiertes digitales Spiel im Wahlkampf. Im *Moorhuhn*-ähnlichen Spiel *Moschee Baba* sprießen Moscheen und Minarett aus dem Boden, die Spielende 'abschießen' müssen, um Punkte zu sammeln (Prinz, 2024).

Um die Jahrtausendwende begannen auch islamistische und dschihadistische Gruppierungen mit der Entwicklung eigener Spiele. Mehrere Organisationen haben sich seitdem am sogenannten "gaming jihad" beteiligt (Lakomy, 2019). So hat beispielsweise die libanesische Hisbollah seit den frühen 2000er Jahren eine ganze Reihe von Spielen wie den Shooter *Quds Kids* veröffentlicht und erklärt ganz offen, dass sie in digitalen Spielen das Potenzial sehen vor allem junge Menschen zu beeinflussen und für ihre Ideologie zu begeistern (Prinz, 2024). Der sogenannte Islamische Staat (IS) brachte sogar ein Kinderspiel auf den Markt, *Huroof,* in dem Kinder, die gerade das Alphabet lernen, Buchstaben mit Bildern verbinden müssen. Doch statt B wie Ball oder E wie Elefant zeigt das Spiel propagandistische Inhalte wie Bomben, Panzer, Waffen und ideologische Konzepte wie *kufr* [arab. Ungläubige] (Schlegel, 2020a; Mahmoud, 2022). Es werden weiterhin Titel mit islamistischen und dschihadistischen Inhalten erstellt. Jüngstes Beispiel ist *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque*, ein Spiel, in dem der Protagonist beispielsweise der Gruppe Fursan al-Aqsa (einer fiktiven Version der Fatah-nahen Al-Aqsa Brigaden) beitreten und Angriffe auf Israel spielen kann (Gómez-García et al., 2024).

Ein weiterer eklatanter Anstieg an Spielen mit extremistischen Inhalten ist seit 2020 zu beobachten, besonders im Jahr 2024 wurde mit 24 Einträgen die bisher größte Anzahl an Spielen mit extremistischen Bezügen in einem Jahr veröffentlicht (Thompson & Lamphere-Englund, 2024). Im englischsprachigen Raum wurden vor allem Spiele mit Bezug zu den USA entwickelt wie beispielsweise die rassistischen Spiele *Black Lives Splatter* oder *TYORNE vs COPS*, die Polizeigewalt gegen Afro-Amerikaner zynisch parodieren. Es lassen sich außerdem Spiele finden, die verschiedene Ausprägungen von gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit mischen. So schlüpfen Spielende in *Jesus Strikes Back: Judgment Day* wahlweise in die Rolle von Adolf Hitler, Vladimir Putin, Donald Trump oder dem Christchurch-Attentäter, um queere Menschen oder Menschen mit Migrationshintergrund zu töten (Stürenburg, 2025). Auch *Angry Goy*, in dem Spieler*innen stereotyp anmutende jüdische, afroamerikanische, arabische, oder queere Figuren töten müssen, sticht heraus (Thompson & Lamphere-Englund, 2024). Ziel solcher Kreationen sei "zutiefst rassistische, homophobe und frauenfeindliche Ressentiments als vermeintliche[n] Witz spielbar" zu machen (Stürenburg, 2025, S.169).

Im deutschsprachigen Raum haben in den letzten Jahren besonders die Spiele der Identitären Bewegung (IB) mediale Aufmerksamkeit auf sich gezogen (Hume, 2020). Sowohl *Heimat Defender: Rebellion* als auch der Nachfolgetitel *The Great Rebellion* sind Plattformer-Spiele

in Retro-Optik angelehnt an den visuellen Stil der frühen Computerspiele Anfang der 1990er Jahre. Die Spiele thematisieren bekannte Narrative der neuen Rechten wie beispielsweise den “Großen Austausch”, eine Verschwörungserzählung, die besagt, dass es einen geheimen Plan der “Eliten” gäbe, die europäische “Rasse”, ein als homogen, weiß und christlich imaginiertes Volk, auszurotten, indem sie durch (vor allem muslimische) migrantisierte Menschen “ausgetauscht” wird (Kutscher, 2024). Die Gegner*innen in diesen Spielen sind oftmals an Personen des öffentlichen Lebens angelehnt, z.B. Angela Merkel, Jan Böhmermann oder Oliver Welke (Schlegel, 2020b; Möbus, 2023).

Insgesamt kann festgehalten werden, dass die Produktion und Verbreitung eigens kreierter Propaganda-Spiele seit inzwischen 40 Jahren fester Bestandteil extremistischer Aktivitäten in Deutschland und im internationalen Kontext sind. Sowohl rechtsextreme als auch islamistische Gruppierungen haben seit Beginn des Gaming-Zeitalters dutzende Spiele erstellt und veröffentlicht, um ihre Propaganda ansprechender und ihre Weltanschauungen spielbar zu machen. Inwiefern davon ausgegangen werden muss, dass solche Spiele Radikalisierungspotenzial haben, diskutieren wir am Ende der Forschungsstanderhebung.

### 2.2.2 Instrumentalisierung existierender Spiele

Die Entwicklung eigener Propaganda-Spiele ist kostspielig und aufwändig. Daher ist es wenig verwunderlich, dass bereits existierende (oftmals kommerzielle) Online-Spiele häufiger für die Verbreitung extremistischer Inhalte genutzt werden als neu kreierte Spiele. Hierbei können fünf Arten von Instrumentalisierung unterschieden werden: Das ‘Trainieren’ mit digitalen Spielen, das Erstellen von Inhalten direkt innerhalb digitaler Spiele, das Modifizieren existierender Spiele, die Nutzung von Usernamen mit Bezügen oder extremistischen Narrativen oder *identity-based hate*, sowie die Instrumentalisierung der Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Spielen (z.B. *in-game* Chats). Diese fünf Kategorien extremistischer Einflussnahme durch existierende digitale Spiele werden in diesem Abschnitt nacheinander dargestellt.

#### *2.2.2.1. Spiele in der Anschlagsplanung*

Einige terroristische Attentäter*innen haben offenbar versucht mithilfe von Computerspielen und Online-Spielen zu trainieren und sich auf **den geplanten Anschlag vorzubereiten**. So haben sich beispielsweise die Täter des Anschlags am 11. September 2001 angeblich mit Flugsimulatoren-Spielen darauf vorbereitet, die entführten Flugzeuge zu steuern (Thurrott, 2001; Donick, 2025). Der Täter des Anschlags von Utoya 2011 gab vor Gericht an, sich mit dem Spiel *Call of Duty* auf seine Tat vorbereitet zu haben: “It [the game] consists of many hundreds of different tasks and some of these tasks can be compared with an attack, for real. That's why it's used by many armies throughout the world” (Pidd, 2012). Ähnliche Überlegungen könnten den Attentäter von Halle 2019 dazu bewogen haben das Waffenbau-Spiel *World of Guns* zu spielen, in dem man Waffen in ihre Einzelteile zerlegen und wieder zusammenbauen muss – möglicherweise eine Vorbereitung auf die Erstellung seiner Waffen im 3D-Drucker (Prinz, 2023). Solche Behauptungen, vor allem wenn sie von den Täter*innen selbst kommen, bedürfen aber einer nuancierten Betrachtung. Nur weil ein Spiel dazu genutzt werden kann Anschlagspäne zu unterstützen, heißt das nicht im Umkehrschluss, dass das

Spiel selbst gefährlich ist. Der Einsatz der Flugsimulator-Spiele dürfte dies hinreichend zeigen, denn selbstredend kann ein solches Spiel wohl kaum zur Radikalisierung der Täter beitragen, noch ist es als gefährlich einzustufen. Vielmehr zeigt sich an diesen Beispielen, dass es möglich ist, viele Arten von digitalen Spielen für die eigenen Zwecke zu missbrauchen, denn in all diesen Fällen fand *zuerst* eine Radikalisierung und Anschlagsplanung statt und erst *danach* wurde ein Game zu 'Trainingszwecken' hinzugezogen.

#### *2.2.2.2. Erstellung von Propaganda-Inhalten innerhalb digitaler Spiele*

Viele digitale Spiele bieten Nutzer*innen die Möglichkeit, die Spielwelt zu individualisieren und eigene Inhalte zu erstellen. Sogenannter *user-generated content* (UGC) erfreut sich immer größerer Beliebtheit, dieser ist aber auch eine besondere Herausforderung, da einige Spieler*innen die große gestalterische Freiheit dazu nutzen, extremistische Inhalte zu erstellen (Kowert & Chittick, 2025). Dazu gehört unter anderem das **Erstellen von Spielinhalten**, die es Nutzer*innen erlauben, Amokläufe an Schulen und Einkaufszentren, z.B. den Amoklauf von Columbine im Jahr 1999, aber auch Terroranschläge wie in Christchurch (Neuseeland) 2019 oder Buffalo (USA) 2022 nachzuspielen (Bishop, 2019; Kilpatrick, 2021; Thompson & Lamphere-Englund, 2024; Anti-Defamation League, 2025b). Zur Erstellung solcher Inhalte werden oftmals Spiele genutzt, die Spieler*innen besonders viel Spielraum in der Gestaltung der Spielwelt geben, wie beispielsweise *Minecraft* oder die Spiele-Entwicklungsplattform *Roblox*. In *Minecraft* und auf *Roblox* wurden außerdem von Spieler*innen erstellte Nachbauten von Konzentrationslagern, Gaskammern und Nazi-Symbolik gefunden – teilweise mit der Möglichkeit, NS-Soldaten und Lagerkommandanten zu spielen (Miller & Silva, 2021; Newhouse & Kowert, 2024; Gagandeep, 2025). Sogar ganze faschistische Staaten, ein *white-ethno state* (also ein rein von weißen Menschen bewohnter Staat) und ein digitales Kalifat wurden bereits in *Roblox* gebaut (D'Anastasio, 2021a; Iau, 2024). Da *Minecraft* und *Roblox* insbesondere von sehr jungen Nutzer*innen frequentiert werden, sind solche Inhalte in diesen Gaming-Räumen besonders problematisch.

Auch im populären Online-Spiel *Fortnite* findet sich politischer USG. In diesem Spiel können Nutzer*innen eigene Welten erstellen, die *islands* (Inseln) genannt werden – teilweise mit Bezug zu extremistischer Gewalt. So hat das Global Project Against Hate and Extremism (GPAHE) eine *Fortnite*-Insel mit dem Titel "Storm the Capitol" entdeckt – eine klare Anspielung auf den Sturm auf das US-amerikanische Kapitol am 6. Januar 2021 – das von den Ersteller*innen wie folgt beschrieben wird: "one goal, OCCUPY ENEMY BASE!" by "eliminat[ing] all the guards and infiltrate enemy base (sic)" (Global Project Against Hate and Extremism, 2024a). GPAHE fand außerdem mehrere *islands* mit antisemitischen Inhalten, beispielsweise eine Insel mit dem Titel "Jasenovac Education Map", die offenbar auf dem Konzentrationslager Jasenovac im heutigen Kroatien basiert, in dem zwischen 1941 und 1945 zwischen 77.000 und 99.000 Menschen ermordet wurden (Global Project Against Hate and Extremism, 2024b). Auf der Karte werden die Spieler*innen dazu aufgefordert "Eliminate SRBs", eliminiert die Serben (ibid.). Außerdem finden sich deutschsprachige *islands* mit Titeln wie "TALAHON ZONEWARS", "DIE HEIMAT ZONEWARS" und "AFD ZONEWARS" (ibid.).[10]

[10] Talahon is ein Begriff aus der Jugendsprache, der stereotyp gekleidete junge Männer arabischer Herkunft bezeichnet, siehe: https://www1.wdr.de/nachrichten/talahon-tiktok-trend-hassan-hagen-100.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

*2.2.2.3. Modifikation populärer digitaler Spiele*

Eine weitere Möglichkeit, kommerzielle Spiele zur Verbreitung extremistischer Inhalte zu nutzen, ist die **Erstellung sogenannter Mods**. Modding beschreibt die Veränderung von existierenden Spielen, um sie den eigenen Bedürfnissen, Interessen und Präferenzen anzupassen. Dies erfordert oftmals zumindest rudimentäres Coding-Wissen, da die gewünschten Änderungen im Code des Spiels eingebettet sein müssen, um richtig angezeigt zu werden. Der veränderte Inhalt, also die Modifikation (kurz Mod), wird oftmals mit anderen Spieler*innen in designierten Foren geteilt und diskutiert. Modding ist eine beliebte Aktivität in Gaming-Communitys und inzwischen existieren Mods für nahezu alle populären digitalen Spiele. Oftmals sind die Inhalte dieser Mods harmlos, doch auch die Erstellung von Modifikationen mit extremistischen Inhalten hat eine lange Tradition.

Stürenburg (2025) beschreibt drei Kategorien extremistischer Mods:

- Total Conversions sind **Komplettüberholungen**, die zwar auf dem Code eines bestehenden Games basieren, aber wenig Ähnlichkeit mehr mit dem Original haben.

- Mods, in denen **neue Inhalte hinzugefügt** werden, beispielsweise die Möglichkeit, seine Spielfigur in SS-Uniformen zu kleiden, Konzentrationslager zu bauen oder Wehrmachtsmusik zu spielen, sowie Gegenspieler*innen als orthodoxe Juden und Jüdinnen zu zeigen (Winkler, 2025).

- Mods, in denen **unerwünschte Inhalte gelöscht** werden, z.B. die Entfernung von nicht-weißen Figuren, Trans-Figuren oder Symbolen wie der Regenbogenflagge.

Bereits Mitte der 1990er und in den frühen 2000er Jahren entstanden Mods wie *Wolf3D Nazi*, in denen die Spielwelt so verändert wurde, dass sie national-sozialistische Symbolik zeigt (Thompson & Lamphere-Englund, 2024), und im Jahr 2000 mussten sich die Hersteller*innen des bekannten *Moorhuhn*-Spiels vor Gericht gegen eine Modifikation ihres Spiels namens *Jagd auf Juden* wehren (Der Spiegel, 2000). Eine im Jahr 2010 veröffentlichte Studie zeigt, dass die meisten Spiele, die in den 2000er Jahren auf rechtsextremen Webseiten verbreitet wurden, Modifikationen bereits existierender Spiele und nicht neu erstellte Propaganda-Spiele waren (Selepak, 2010). Auch wenn rechtsextreme Gruppierungen eine besondere Affinität zu Shootern- und Weltkrieges-Strategiespielen zeigen (Prinz, 2024), so zeigen frühe Modifikationen auch, dass jede Art von Spiel zur Verbreitung extremistischer Narrative genutzt werden kann. Beispielsweise gibt es extremistische Mods von Fußball-Games oder dem beliebten *Pac-Man* Spiel (Thompson & Lamphere-Englund, 2024).

Auch heute noch werden Mods mit extremistischen Inhalten erstellt. Salvati (2019) beschreibt beispielsweise einen Mod des Spiels *Europa Universalis IV* mit dem Titel *Fall of Islam*, in dem Spielende Kreuzzüge gegen mehrheitlich muslimisch geprägte Staaten führen und Muslim*innen ‘ausrotten’ können. Einige Nutzer*innen kommentieren “No muslims = better world” oder “Removes kebab, I love it” (ibid., S.155f). Ebner (2019) erzählt von einem ähnlichen Fall, in dem ein Nutzer einen Mod des Spiels *Millennium Dawn*, in dem ein Rassenkrieg gespielt werden kann, so kommentiert: “Viele Völkermord-Optionen, ganz großer Spaß” (S.143). Auch Spiele wie *Arma 3* werden modifiziert, um beispielsweise den Anschlag in Christchurch ‘spielbar’ zu machen (Allen, 2025). In unserer eigenen Analyse extremistischer

Inhalte haben wir etliche weitere Mods mit extremistischen Inhalten gefunden, unter anderem Mods, in denen Spieler*innen die Rolle der Taliban oder des “IS” übernehmen können, und einen Mod des Spiels *Stellaris* mit dem Titel *European Phenotypes*, in dem es keine nicht-weißen Menschen mehr gibt (Schlegel et al., 2025a). Auf dem Neonazi-Portal Stormfront existiert gar eine ‘Wunschliste’, auf der Nutzer*innen Vorschläge und Präferenzen für neue Mods kundtun können (Khosravi, 2017). Dies unterstreicht die Popularität solcher Modifikationen in rechtsextremen Kreisen.

#### *2.2.2.4. Profilnamen mit Extremismusbezug*

Extremistische Narrative finden sich auch in den **Profilnamen** einiger Nutzer*innen in beliebten Online-Spielen. Diese Namen werden oftmals während des Spielens gegen andere Individuen und Gruppen angezeigt, auch wenn es keine Chats oder ähnliches gibt. Die Anti-Defamation League (ADL) nimmt eine Vorreiterrolle in der Erforschung dieses Phänomens ein und berichtet davon, wie einfach es für die ADL-Analysten war, Usernamen mit expliziten Bezügen zu gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und extremistischen Ideologien zu lokalisieren (Anti-Defamation League, 2023). In einer Analyse der Spiele *League of Legends*, *PUBG*, *Fortnite*, *Overwatch 2* und *Call of Duty* fanden sich beispielsweise Profilnamen wie “HeilHitler”, “1488 gas em”, “WhiteLivesOvrBlk” (White Lives Over Black), “FemoidsGTFO” und “troonraider” (ibid.; Beauchamp, 2019).[11] Obwohl viele Spielehersteller*innen die Nutzung von Schimpfworten, extremistischen Codes und Beleidigungen explizit verbieten, konnten die Forschenden der ADL in einem Test ähnliche Nutzer*innennamen erstellen (ibid.). Daher scheint die Moderation von Profilnamen nicht ausreichend effektiv. In einer separaten Studie testete die ADL auch den umgekehrten Fall: Erfahren Spieler*innen mit Profilnamen wie “Proud2BJewish”, “Proud2BMuslim” oder “Proud2BMexican” mehr Anfeindungen in digitalen Spielen als Profile mit neutralen Namen? Der Test zeigte klar auf, dass Profile mit solchen Namen je nach Spielkontext in 23% bis fast 45% der Spielrunden angegriffen wurden. In fast einem Drittel der Fälle zeigte sich explizit gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, beispielsweise “gas the Jews” oder das N-Wort (Anti-Defamation League, 2024a; 2025a).

#### *2.2.2.5. Kommunikationsfunktionen innerhalb digitaler Spiele*

Viele digitale Spiele bieten inzwischen eigene **Kommunikationsfunktionen,** die es Spieler*innen erlauben, direkt im Spiel selbst mit anderen in Kontakt zu treten **–** sogenannte *in-game* Chats. Diese können textbasiert oder sprachbasiert sein und stellen semi-private Kommunikationsräume dar, die von extremistischen Akteur*innen genutzt werden könnten (Kowert & Chittick, 2025). Allerdings ist dieser Bereich noch weitgehend unerforscht. Das hat verschiedene Gründe. Zum einen sind diese Kommunikationsräume innerhalb digitaler Spiele nur für die Spieler*innen dieses Spiels zugänglich – Forschende müssten also gezwungenermaßen ‘mitspielen.’ Zum anderen handelt es sich um geschützte, private,

[11] *1488* ist eine bekannte Zahlenkombination, die von Rechtsextremen genutzt wird. 14 steht für einen 14 Worte langen Slogan eines amerikanischen Neo-Nazis und 88 steht für den 8ten Buchstaben im Alphabet, also HH, Heil Hitler, siehe: https://www.adl.org/resources/hate-symbol/14-words und https://www.adl.org/resources/hate-symbol/88 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
*Femoid* ist ein Begriff aus der Incel-Szene, der Frauen abwertet und GTFO steht für get the fuck out, siehe https://journal-exit.de/wp-content/uploads/2021/06/Incels_-A-Guide-to-Symbols-and-Terminology_Moonshot-CVE.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
*Troon* ist ein Schimpfwort, das Trans-Frauen dehumanisiert, siehe: https://glaad.org/troon-definition-meaning-anti-lgbt-online-hate/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

oftmals bilaterale Chats, die für Forschende nicht nur schwer einsehbar sind, sondern auch unter besonderem Schutz stehen. In Deutschland sind die Bestimmungen für Daten- und Nutzer*innenschutz besonders hoch, was die Erforschung privater Chats innerhalb digitaler Spiele sehr voraussetzungsvoll macht.

Es gibt aber Hinweise darauf, dass sexuell motivierte Ansprachen von Kindern und Jugendlichen sowie *Cybergrooming* in solchen *in-game* Chats stattfinden (Herd, 2017; Kavenagh, 2023; Dye, 2024). Expert*innen gehen davon aus, dass extremistische Akteur*innen mit ähnlichen Mitteln versuchen könnten Nutzer*innen innerhalb digitaler Spiele anzusprechen, um ihr Vertrauen zu gewinnen, ihnen langsam extremistische Inhalte und Narrative näher zu bringen und schließlich zu versuchen, sie in andere digitale Gruppen und Kanäle umzuleiten, um eine Radikalisierung voranzutreiben (Radicalisation Awareness Network, 2021; Kilmer & Kowert, 2024). Rekrutierer*innen könnten gezielt Spieler*innen, möglicherweise vor allem sehr junge Spieler*innen, ansprechen und in den wie oben beschriebene kaum zu kontrollierenden privaten Chats als Unterstützer*innen zu gewinnen und gegebenenfalls sogar zu mobilisieren. Allerdings gibt es noch zu wenig belastbare Daten, um sinnvoll bewerten zu können, ob, und wenn ja in welchem Ausmaß, *in-game* Chats von extremistischen Akteur*innen missbraucht werden.

Zusätzlich zu Chats bieten einige Online-Spiele andere Arten von mehr oder weniger geschlossenen Kommunikationsräumen an. Das können Foren, Gruppen oder sogenannte Server sein, in denen sich Spielende treffen und austauschen können. Kowert und Kolleg*innen (2022) haben die anonymisierten Kommunikationsprotokolle von drei privaten *Minecraft*-Servern analysiert und festgestellt, dass Nutzer*innen sowohl Hass und Beschimpfungen als auch unerwünschte sexuelle Ansprachen ausgesetzt waren. Letzteres geschah dreimal so häufig wie hasserfüllte Nachrichten, doch aufgrund der hohen Anzahl relevanter Posts, konnte trotzdem nicht nur eine Normalisierung sexueller Ansprachen, sondern auch von *identity-based hate* und rechtsextremer Narrative festgestellt werden. Die Studie legt außerdem nahe, dass von Nutzer*innen unerwünschte Kommunikation jeglicher Art in solchen *in-game* Gruppen vor allem von ‘Wiederholungstäter*innen’ ausgehen, die aktiv immer wieder solche Inhalte verbreiten (ibid.)

### 2.2.3 Nutzung Gaming (-naher) Plattformen

Wie oben beschrieben gibt es keine einheitliche Definition für Gaming- und Gaming-nahe Plattformen. Wir verstehen Gaming-Plattformen als digitale Plattformen, die explizit mit Gaming in Verbindung stehen, wohingegen Gaming (-nahe) Plattformen keinen direkten Bezug zu Gaming aufweisen, aber entweder von Gaming-Communitys genutzt werden oder eine große Menge an Gaming-Inhalten beherbergen. Es gibt Hinweise darauf, dass extremistische Akteur*innen Gaming (-nahe) Plattformen auf vielfältige Art und Weise nutzen. Das Radicalisation Awareness Network geht davon aus, dass es sowohl **strategische als auch organische Nutzung** dieser Plattformen gibt (Schlegel, 2021a).

*2.2.3.1. Strategische Nutzung*

Zum einen bieten Gaming (-nahe) Plattformen extremistischen Gruppierungen viele **strategische** Vorteile. Dazu gehört erstens die auf einigen Plattformen weniger intensive bzw. effektive Moderation von extremistischen Inhalten. Hierbei dürfen nicht alle Gaming (-nahen) Plattformen über einen Kamm geschert werden. Es gibt Plattformen, wie beispielsweise *Discord*, *Roblox* und *Twitch*, die Mitglieder des Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) sind und ihre Moderationsbemühungen in den letzten Jahren stark verbessert haben. Beispielsweise hat *Discord* tausende rechtsextreme Server gelöscht (Allyn, 2021) und *Twitch* hat den Livestream des Täters von Buffalo (USA) innerhalb von zwei Minuten blockiert (Stelter & Paget, 2022). Die Moderation auf anderen Plattformen ist allerdings weniger erfolgreich oder gar nicht existent. So ist *DLive* beispielsweise eine dezidierte *free speech* Plattform, auf der nur wenige Inhalte gelöscht werden und auch *Steam* scheint extremistische Inhalte kaum zu moderieren, denn das Institute for Strategic Dialogue (ISD) fand einige rechtsextreme Gruppen, die seit Jahren auf der Plattform existieren (Davey, 2021). Auf solchen Plattformen laufen extremistische Akteur*innen also kaum Gefahr zensiert oder gelöscht zu werden, was diese digitalen Räume für solche Gruppierungen attraktiv macht.

Zweitens bieten Gaming (-nahe) Plattformen das ganze Spektrum digitaler Kommunikationsräume an. Es gibt bilaterale Chats und private Gruppen, die zur ungestörten internen Kommunikation genutzt werden können. Es gibt aber auch offene Forenbereiche, die große Reichweite und hohe Nutzer*innenzahlen aufweisen und sich deswegen zur Verbreitung extremistischer Inhalte eignen. Oftmals werden in diesen offenen Bereichen sogenannte *soft pill*-Inhalte gepostet, also Posts, die nicht explizit extremistisch sind, jedoch diskriminierende Tendenzen aufweisen und bewusst als reine Provokation oder schwarzer Humor gelesen werden könnten, wohingegen davon ausgegangen werden muss, dass explizit extremistische Inhalte vor allem in geschlossenen Gruppen geteilt werden (Schlegel & Amarasingam, 2022). Doch auch die *soft pill* Inhalte sind für extremistische Akteur*innen nützlich. Zum einen ermöglichen sie – so zumindest die Theorie – die Reaktionen anderer Nutzer*innen zu beobachten und Personen, die Zustimmung ausdrücken, gegebenenfalls direkt anzusprechen. Zum anderen erhöht die Nutzung populärer Gaming (-naher) Plattformen eine breite Dissemination extremistischer Ideen. Selbst wenn nur sehr wenige Nutzer*innen für diese propagandistischen Inhalte empfänglich sind, erhöht die Reichweite die Wahrscheinlichkeit, dass sie eine Person erreichen, die möglicherweise radikalisierungsgefährdet ist. Dies ist allerdings keine Besonderheit Gaming (-naher) Plattformen, sondern ist ebenfalls ein Grund für die Nutzung populärer Social-Media-Plattformen wie *TikTok* oder *Instagram* durch extremistische Gruppierungen (Winkler et al., 2024).

Drittens haben extremistische Akteur*innen auf Gaming (-nahen) Plattformen die Möglichkeit, ihre Zielgruppen direkt in ihrer vertrauten Umgebung anzusprechen. Nicht nur für die Extremismusprävention, sondern auch für extremistische Gruppierungen gilt der Grundsatz *meet them where they are*; sprich die Leute dort an, wo sie sich aufhalten. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass mehr Nutzer*innen über extremistische Inhalte ‘stolpern’, auch wenn sie nicht explizit danach suchen. Zudem kann eine Ansprache in vertrauter Umgebung dazu beitragen, die Hemmschwelle für die Interaktion mit solchen Inhalten zu senken. Daher macht es aus Perspektive extremistischer Gruppierungen strategisch Sinn, auf Gaming (-nahen) Plattformen auch in öffentlich zugänglichen Räumen ihre Narrative zu streuen.

*2.2.3.2. Organische Nutzung*

Es ist jedoch auch davon auszugehen, dass sich einige radikalisierte Individuen ganz **organisch**, ohne strategische Direktive einer Gruppierung, auf Gaming (-nahen) Plattformen aufhalten. Auch wenn radikalisierte Personen in der Extremismusforschung oftmals ausschließlich im Lichte ihrer Ideologie betrachtet werden, so haben auch radikalisierte Menschen Hobbies und Interessen, die nicht mit ihrer Weltanschauung in Verbindung stehen. Da dies in der Regel nicht beforscht wird, wissen wir noch sehr wenig über die Hobbies radikalisierter Personen, doch es ist anzunehmen, dass sich einige von ihnen für Gaming interessieren. Bei mehreren Milliarden Gamer*innen weltweit und teilweise hunderten Millionen Nutzer*innen auf Gaming (-nahen) Plattformen ist es nicht verwunderlich, dass sich auch radikalisierte Individuen unter dieser sehr großen Gruppe von Menschen befinden. Allerdings ist es nicht nur möglich, sondern wahrscheinlich, dass sich viele dieser Personen aus reinem Eigeninteresse und ohne direkten Zusammenhang zu ihrer Radikalisierung in diesen digitalen Räumen bewegen – eben, weil sie ein organisches Interesse an Gaming als Hobby haben (Schlegel, 2021a).

Es ist wichtig nicht pauschal zu unterstellten, dass die reine Präsenz extremistischer Inhalte in Gaming-Räumen zu einem möglichen Radikalisierungsprozess beigetragen haben oder dass alle radikalisierten Personen durch extremistische Gruppierungen in digitale Gaming-Räume rekrutiert wurden. Unter anderem, deswegen sind oberflächliche Diskussionen darüber, dass beispielsweise rechtsextreme Täter*innen ein Profil auf dieser oder jener Gaming (-nahen) Plattform hatten, fehlgeleitet. Wenn 100 Millionen Menschen ein solches Profil haben, ohne sich zu radikalisieren, dann ist *nicht* von einem Kausalzusammenhang zwischen der Nutzung von Gaming (-nahen) Plattformen und einem Radikalisierungsprozess auszugehen. Es ist vielmehr anzunehmen, dass radikalisierte Individuen zwar Gaming (-nahe) Plattformen nutzen, aber nicht unbedingt, dass Gaming als Aktivität oder die Nutzung dieser Plattformen in direktem Zusammenhang mit Radikalisierung steht (vgl. Winkler et al., 2024). Trotzdem ist es im Einzelfall möglich, dass sich Personen über Gaming (-nahe) Plattformen (weiter) radikalisieren könnten. Es fehlen allerdings bisher belastbare Forschungsergebnisse unter welchen Umständen und wie häufig dies geschieht.

Die Aussagen einiger Täter terroristischer Anschläge lässt darauf schließen, dass sie zwar keiner extremistischen Gruppierung angehören, aber Gaming-Communitys auf Gaming (-nahen) Plattformen als ihre eigene *peer group* konzeptionalisierten. So erklärte beispielsweise der Täter von Buffalo (USA) 2022, dass er sich Gaming-Communitys zugehörig fühle und “I think that live streaming this attack gives me some motivation in the way that I know that some people will be cheering for me” (Olson & Ware, 2025). Auch die Täter von Halle an der Saale und Christchurch fühlten sich Gaming-Communitys verbunden (Schlegel, 2021a). Offenbar fühlen sich also einige radikalisierte Individuen in Gaming-Communitys willkommen und zugehörig. Ein Grund könnte die Normalisierung von *identity-based hate* und Toxizität sein, die in einigen Gaming-Communitys vorherrscht (Munn, 2023). Radikalisierte Individuen erfahren oftmals Ablehnung durch ihr soziales Umfeld und in anderen digitalen Räumen. Doch Befragungen mit Gamer*innen zeigen deutlich die Prävalenz von Misogynie, Rassismus, Antisemitismus und LGBTQAI+-Feindlichkeit in digitalen Gaming-Räumen (siehe Abschnitt 2.2.7.). Die Verbreitung solcher Einstellungen könnte dazu führen, dass sich radikalisierte Individuen zu solchen Gaming-Communitys hingezogen fühlen, da ihr eigenes Weltbild dort

nicht nur akzeptiert wird, sondern sogar explizit positiv konnotiert ist und ihnen Anerkennung bringt (Schlegel, 2021a).

Außerdem gehen einige Forschende davon aus, dass die Normalisierung von *identity-based hate*, Toxizität und extremistischer Ideen in Gaming-Communitys auch potenzielle Radikalisierungsprozesse anstoßen oder zumindest die Empfänglichkeit für extremistische Propaganda erhöhen könnte: “Toxic narratives and cultures that pervade gaming spaces, such as racism, misogyny, homophobia, or toxic masculinity, often share common threads with some of the foundational components of various violent extremist ideologies. Within gaming communities, these toxic narratives can therefore inadvertently serve as a gateway, potentially laying the foundation for susceptibility to violent extremism” (Wallner et al., 2023, S.13). Wenn Personen bereits Teile extremistischer Ideologien wie beispielsweise Rassismus übernommen haben und als normal wahrnehmen, bieten sich Anknüpfungspunkte an extremistische Propaganda, die auf sie ansprechend wirken könnten.

#### *2.2.3.3. Kommunikationsplattformen*

Unabhängig davon, aus welchen Motiven extremistische Gruppierungen und radikalisierte Personen auf Gaming (-nahen) Plattformen sind, gibt es inzwischen eine ganze Reihe von Studien, die die Aktivitäten dieser Akteur*innen auf Gaming (-nahen) Plattformen näher beleuchten. Da sowohl die extremistischen Aktivitäten als auch die Plattformen sehr heterogen sind, kann es herausfordernd sein, einen Überblick über das Phänomen in seiner Gesamtheit zu erfassen. Aus Gründen der Lesbarkeit beschreiben wir daher **extremistische Aktivitäten** im Folgenden anhand des Charakters der beschriebenen Gaming (-nahen) Plattformen, aufgeteilt in **Kommunikationsplattformen, Spiele- und Mod-Plattformen, sowie Video- und Streaming-Plattformen** (vgl. Winkler et al., 2024). Es muss allerdings darauf hingewiesen werden, dass diese Plattformen unterschiedlich gut erforscht sind. Gaming (-nahe) Plattformen sind weitaus weniger erforscht als populäre Social-Media- und Messenger-Plattformen wie *Facebook*, *Instagram*, *Telegram*, *TikTok* oder *X* (früher Twitter). Dies gilt sowohl für generelle Forschung als auch in Bezug auf die Erforschung extremistischer Aktivitäten auf diesen Plattformen. Die folgenden Abschnitte legen die bestehenden Forschungsergebnisse dar. Allerdings sollte die Abwesenheit oder eine nur geringe Anzahl von Hinweisen auf extremistische Instrumentalisierung einzelner Plattformen nicht zu der Annahme verleiten, diese Plattform würden nicht durch extremistische Akteur*innen genutzt. Vielmehr spiegeln diese Lücken die aktuellen Forschungsschwerpunkte wider. Es gibt ein großes Ungleichgewicht zwischen mehrfach beforschten extremistischen Aktivitäten auf Plattformen wie *Discord*, *Steam*, *Roblox*, *Twitch* und *DLive* und einer ganzen Reihe bisher kaum erforschter Gaming (-naher) Plattformen. Außerdem ist zu erwähnen, dass Gaming-Inhalte nicht nur auf Gaming (-nahen) Plattformen geteilt werden, sondern auch auf Social-Media-Plattformen wie *TikTok* und *Telegram* oder alternativen Plattformen wie *Gab* oder Chan-Boards (Schlegel, 2021a, Moonshot, 2024; Halilovic-Pastuovic et al., 2024; Arte, 2025). Die Diskussion hier fokussiert sich jedoch ausschließlich auf Gaming (-nahe) Plattformen.

Zu beliebten **Kommunikationsplattformen** im Gaming-Bereich gehören *Discord*, *Guilded*, *Reddit* und *GameTree*. Sowohl *Guilded* als auch *GameTree* sind nur sehr schwer zu durchsuchen, weshalb sie noch kaum erforscht wurden und somit unklar ist, ob (und wenn ja welche) extremistischen Inhalte auf diesen Plattformen geteilt werden (Winkler et al., 2024).

Im Fall von *Discord* und *Reddit* hingegen gibt es klare Hinweise auf extremistische Aktivitäten (White et al., 2024; Winkler et al., 2024).

***Reddit*** ist ein 2005 gegründeter Social-News-Aggregator, auf dem von den User*innen selbst erstellte Beiträge gesammelt und auf Grundlage eines Bewertungssystems anderen Anwender*innen angezeigt werden. Sortiert werden die Beiträge in sogenannten Sub-Reddits, von denen einige Bezüge zu Gaming aufweisen. Damit kann Reddit als eine Gaming-nahe Plattform klassifiziert werden, die täglich von über 97 Mio. Menschen genutzt wird (Backlinko, 2025b). Eine ganze Reihe von Studien widmet sich der Erforschung extremistischer Inhalte auf Reddit generell (Grover & Mark, 2019; Gaudette et al., 2020; Hiaeshutter-Rice & Hawkins, 2022; Mann et al., 2023; Helm et al., 2024; Schmitz et al., 2024; XX) und extremistischer Inhalte und Subreddits mit Gaming-Bezug im Besonderen (Peckford, 2020; Andrews & Skoczylis, 2022a; 2022b). Der Sub-Reddit /r/KotakuInAction befasst sich mit GamerGate-Inhalten (siehe Diskussion am Ende der Forschungsstandserhebung für eine Beschreibung der GamerGate-Kampagne) und wird offenbar häufig zum Verbreiten rechtsextremistischer Narrative genutzt in unterschiedlichen Facetten. Dazu gehören antisemitische Verschwörungserzählungen wie eine angebliche jüdische Weltherrschaft, Aussagen wie “anti-racism means anti-white” (Peckford, 2020, S.73) und die Negierung von Hass und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit wie “hate speech doesn't really exist. Just speech they don't like” (ibid., S.76), sowie Sexismus und Antifeminismus, z.B. in Diskussionen um “mentally-ill feminist[s]” oder Aussagen wie “any Gender Studies or Black History type classes need to be discontinued” (ibid., S.72 & S.75). Auch rechtsextreme Codes, sogenannte *Dogwhistles* [dt. Hundepfeifen] (Wagner, 2022), die vor Löschung schützen sollen und deren Bedeutungen nur Eingeweihten bekannt sind, finden sich in mehreren Gaming Subreddits. Dazu gehören beispielsweise “ZOG” (Zionist Occupied Government), “jap”, eine rassistische Beleidigung gegen japanisch-stämmige Personen, oder der Ausdruck “honk honk”, für Heil Hitler (ibid.; Andrews & Skoczylis, 2022a; 2022b). Vereinzelt finden sich außerdem Screenshots, in denen Nutzer*innen selbst erstellte rechtsextreme Inhalte in Online-Spielen teilen, z.B. Nachbauten des Konzentrationslagers Auschwitz im Spiel *RimWorld* (Winkler & Wiegold, 2024). Insgesamt suggerieren die Erhebungen aus dem RadiGaMe-Projekt allerdings, dass die meisten extremistischen Inhalte auf *Reddit* keinen klaren Bezug zu Games und Gaming-Communitys aufweisen (ibid.).

***Discord*** ist eine seit 2015 existierende Chat- und Kommunikationsplattform, die monatlich von über 200 Mio. Menschen genutzt wird und auf der über 560 Mio. Profile registriert sind (Curry, 2025). *Discord* bietet die Möglichkeit mehr oder weniger geschlossene, selbst-moderierte Gruppen, sogenannte Server, zu betreiben, denen Nutzer*innen entweder per einfachem Klick oder mit einer Einladung beitreten können. *Discord* ist bereits 2017 in den Fokus der Extremismusforschung gerückt, als bekannt wurde, dass die “Unite The Right” Demonstration im US-amerikanischen Charlottesville über private *Discord* Server koordiniert wurde. Im deutschsprachigen Raum fiel *Discord* aufgrund der über die Plattform organisierten Gruppierung Reconquista Germanica auf (Ayyadi, 2018). Laut Gründer, einem rechtsextremen, pro-russischen YouTuber, diente der Server “zur Kriegsvorsoge”, um im Ernstfall bereits vernetzt und auf einen Umsturz vorbereitet zu sein (ibid.). Vor allem wurde der Server aber zur Organisation und Koordination digitaler Hass- und Spam-Kampagnen genutzt, bei denen gezielt einzelne Nutzer*innen auf anderen Social-Media-Plattformen durch eine koordinierte Aktion der Reconquista Germanica Mitglieder mit Hass- oder Troll-Kommentaren ‘überschwemmt’ wurden. Inzwischen gibt es außerdem Hinweise auf neo-

nazistische, christlich fundamentalistische, islamistische und verschwörungsideologische Inhalte auf der Plattform (Heslep & Berge, 2021; Kim et al., 2023; Guhl, 2023a; 2023b). In einer Analyse von 24 englischsprachigen *Discord*-Servern mit klarem Bezug zu rechtsextremem Gedankengut fand das Institute for Strategic Dialogue (ISD) heraus, dass *Discord* von rechtsextremen Gruppierungen vor allem für interne Kommunikation und sozialen Austausch genutzt wird, dass teilweise offen Unterstützung für terroristische Vereinigungen wie die Atomwaffen Division ausgedrückt wird, dass die koordinierten Hass- und Troll-Aktionen der Reconquista Germanica-Gruppierung kein Einzelfall sondern offenbar typisch für solche *Discord*-Server sind und dass das Durchschnittsalter der Mitglieder dieser *Discord*-Server circa 15 Jahre beträgt (Gallagher et al., 2021). jugendschutz.net warnte zudem in einer kürzlich erschienenen Studie davor, dass auch deutschsprachige Kinder und Jugendliche über *Discord* möglicherweise von radikalisierten Individuen angesprochen werden könnten (jugendschutz.net, 2024).

Einen Sonderfall innerhalb der Kommunikationsplattformen stellen die ***Gamer Uprising Forums*** dar, die 2020 von dem US-amerikanischen Neonazi Andrew Anglin gegründet wurden, der unter anderem für die Verbreitung von Verschwörungserzählungen bekannt ist. Die Plattform ist vor allem deshalb ein Sonderfall, weil sie sich explizit an rechtsextreme Nutzer*innen richtet und es sich mit weniger als 2000 Nutzer*innen um keine in Gaming-Communitys beliebte Plattform handelt (Winkler et al., 2024). Aufgrund ihrer relevanten Inhalte ist sie trotzdem eine Erwähnung wert. In einer Kurzexploration im Zuge des RadiGaMe Projektes konnten eine Reihe extremistischer Inhalte auf der Plattform identifiziert werden. Dies umfasste vor allem Ideologiekomponenten wie Antisemitismus, Sexismus und Rassismus aber auch angrenzende Themen wie Verschwörungserzählungen, pro-russische Propaganda, Incel-Inhalte, LGBTQIA+-Feindlichkeit und Ableismus (ibid.). Vor allem Antisemitismus scheint auf der Plattform weit verbreitet, unter anderem in antisemitischen Profilnamen und (möglicherweise) KI-generierten Bildern mit antisemitischen Darstellungen, wie beispielsweise dem Slogan “Jews are the problem!”. Es konnte beobachtet werden, dass je mehr Beiträge die Nutzer*innen posteten, umso mehr Hakenkreuze wurden auf ihren Profilen angezeigt, was den dezidiert rechtsextremen Charakter der Plattform verdeutlicht (ibid.).

#### *2.2.3.4. Spieleplattformen*

Wichtige **Spieleplattformen** sind die Spieldistributionsplattform *Steam*, die Spielentwicklungsplattform *Roblox* sowie *Indie DB* und *itch.io*, Plattformen zur Verbreitung sogenannter Indie-Spiele.[12] Zu *Indie DB* und *itch.io* liegen kaum Erkenntnisse vor. In einer Kurzexploration auf *itch.io* zeigten sich rassistische, antisemitische, islamistische, LGBTQ-feindliche, sexistische und andere diskriminierende Inhalte, unter anderem im Forum aber auch in den geteilten Spielinhalten (Winkler et al., 2024). Auf *Indie DB* konnten islamistische, antisemitische und sexistische Inhalte sowie NS-Glorifizierung beobachtet werden. Auch Erweiterungen für Spiele wie *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque* finden sich auf Indie DB, beispielsweise eine Erweiterung mit den Namen “al-Aqsa Flood”, dem Codenamen der Hamas für den Angriff am 07. Oktober 2023.

[12] Indie-Spiele, kurz für *independent* (unabhängige) Spiele, werden von AAA-Spielen abgegrenzt, die in der Regel von großen Spieleherstellern mit vielen Millionen Euro Budget entwickelt und vertrieben werden. Indie-Spiele werden von kleineren Studios mit viel weniger Budget kreiert, doch die Übergänge sind fließend.

***Steam***, eine 2003 gegründete Spielevertriebsplattform mit 132 Mio. monatlichen Nutzer*innen und über 200.000 verfügbaren Spielen (Backlinko, 2025a), ist die bisher am intensivsten beforschte Gaming-Plattform in der Radikalisierungsforschung. Dies liegt unter anderem daran, dass vor allem rechtsextreme Inhalte auf der Plattform relativ einfach zu lokalisieren sind. Bereits 2016 rückte die Plattform erstmals in den Fokus, da sich der Täter des Anschlags auf das Olympia-Einkaufszentrum in München über *Steam* mit Gleichgesinnten in einer Gruppe namens "Anti-Refugee Club" vernetzt hat, die von einem späteren Rechtsterroristen aus den USA gegründet worden war (Sieber, 2020; Schlegel, 2021a). Seitdem haben mehrere, teilweise großangelegte Studien mit Millionen analysierter Posts die Vielfalt an extremistischen Inhalten auf der Plattform verdeutlicht, und zeigten z.B. islamistisch-dschihadistische, rechtsextreme und Incel-nahe sowie antisemitische, rassistische und verschwörungsideologische Inhalte auf (Anti-Defamation League, 2020a; 2024b; Vaux et al., 2021).

So gibt es *Steam*-Gruppen wie "Deutscher Widerstand", Profile mit rechtsextremen Symbolen, Namen und Profilbildern, die beispielsweise Fotos der Waffen-SS zeigen, sowie Mods, in denen man Konzentrationslager leiten kann und anderen *user-generated content*, der es erlaubt Spielfiguren mit nationalsozialistischen Symbolen auszustatten (Kamp & Prinz, 2022; Winkler et al., 2024). Von Hakenkreuzen über Judensternen bis hin zu rechtsextremen Codes wie 1488, Gruppennamen wie "nukejews" und Inhalten, die beispielsweise den Täter von Utoya 2011 oder Christchurch 2019 glorifizieren; auf der Plattform befindet sich eine große Anzahl und eine erstaunliche Vielfalt extremistischer Inhalte (ibid.). Das ISD analysierte bereits 2021 45 Gruppen, die offenbar Teil eines größeren Netzwerks extrem rechter Akteur*innen auf *Steam* sind und teilweise schon seit Jahren ohne Moderationsdruck ungestört ihre Inhalte verbreiten können. Die Forschenden kamen zu dem Schluss, dass *Steam* eine zentrale Kommunikations- und Vernetzungsplattform für Rechtsextremist*innen ist und teilweise für Rekrutierungsbemühungen genutzt wird (Vaux et al., 2021). Auch Newhouse und Kowert (2025) fanden ein ganzes Ökosystem von *Steam*-Gruppen, in denen extremistische Inhalte geteilt werden.

Die ADL zeigt in ihrer Analyse von über 1,8 Millionen *Steam*-Inhalten das Ausmaß rechtsextremer Inhalte auf der Plattform und geht gar von über 70.000 Gruppen und über 800.000 Nutzer*innenprofile aus, über die extremistische Inhalte geteilt werden (Anti-Defamation League, 2024b). Besonders hervorzuheben ist die laut ADL offenbar weit verbreitete Nutzung sogenannter *copypasta*-Inhalte auf *Steam*. Copypasta (eine Zusammensetzung der englischen Verben *to copy* [kopieren] und *to paste* [einfügen]) sind nutzergenerierte Inhalte, die durch die geschickte Platzierung von Strichen, Linien, Zahlen oder Ähnlichem ein Bild entstehen lassen. Nutzer*innen teilen solche Kreationen oft in ihrem Profil, sodass andere sie nur noch kopieren und mit einem Klick in das eigene Profil oder im eigenen Post einfügen müssen. Auf *Steam* finden sich beispielsweise *copypastas*, die Hakenkreuze, antisemitische Karikaturen und sogar aufwändig gestaltete Silhouetten Hitlers zeigen (ibid.). Moderiert werden extremistische Inhalte auf der Plattform offenbar kaum. Ein Experiment der Amadeu Antonio Stiftung zeigte, dass in über 70% der Fälle nach Meldung von Inhalten nichts passierte (Kamp & Prinz, 2022).

Die Spieleentwicklungsplattform ***Roblox*** existiert seit 2006 und hat inzwischen 380 Mio. aktive Nutzer*innen monatlich (Backlinko, 2025c). Besonderes Merkmal der Plattform ist die extrem

junge Nutzer*innenschaft: Fast 60% der User*innen sind unter 16 Jahre alt, etwa 20% davon sogar jünger als neun Jahre (ibid.). Diesen Nutzer*innen stehen ca. 24 Millionen Spiele zur Verfügung – sogenannte *expierences* – die in der Regel von anderen Nutzer*innen erstellt wurden (Prinz, 2023). In den letzten Jahren sind sowohl Fälle, in denen junge Nutzer*innen durch Pädophile angesprochen wurden (Carville & D'Anastasio, 2024) und offenbar Cybergrooming ausgesetzt waren (Tyzak & Dietrich, 2025) als auch die Verbreitung von Spielen, in denen User*innen Amokläufe und Anschläge nachspielen können, sowie Propagandainhalte auf der Plattform bekannt geworden (Anti-Defamation League, 2025b; D'Anastasio, 2025 Counter Extremism Project, 2025). Die australische Polizei nennt die Plattform ein "trojanisches Pferd" und befürchtete bereits im Jahr 2023 eine steigende Anzahl von Radikalisierungsprozessen bei Kindern, die durch extremistische Inhalte auf *Roblox* begünstigt werden könnten (Australian Associated Press, 2023). Das Magazin Wired beschrieb die Plattform gar als "Playground for Virtual Fascists" und berichtete von Nutzer*innen, die auf *Roblox* rassistische Fantasien auslebten (D'Anastasio, 2021a).

Das GPAHE hingegen fand einen *election simulator* auf *Roblox*, der neben Donald Trump auch eine wie Adolf Hitler aussehende Spielfigur als möglichen Wahl-Kandidaten zeigte mit dem Slogan "Ich bin austeriech painter [sic!]." Es fanden sich außerdem Nutzer*innen mit Namen wie "AdolxHitlus1939", Slogans wie "Dictataorship is grea [sic!]t", "TND" (eine Abkürzung für Total N****r Death) oder "FAZISM RULES [sic!]" (Global Project Against Hate and Extremism, 2024c). Was auf den ersten Blick wie Tippfehler erscheint, ist tatsächlich eine bekannte Strategie extremistischer Akteur*innen, um automatische Moderation zu umgehen, die in der Regel nur mit korrekt geschriebenen Begriffen trainiert wurde. In unserer eigenen Exploration fanden sich außerdem NS-verherrlichende, islamistische, rassistische und antisemitische Inhalte, unter anderem Aufrufe zur Vergasung jüdischer Personen. Einige Nutzer*innen machen von der Möglichkeit Gebrauch, ihre Avatare zu individualisieren und erstellen beispielsweise Kleidungsstücke wie T-Shirts mit extremistischen Symbolen. In einigen Fällen wurden außerdem Links zu anderen digitalen Räumen wie z.B. privaten *Discord*-Servern geteilt mit dem Hinweis nicht direkt über *Roblox* zu kommunizieren, sondern lieber dem Server beizutreten, um sich auszutauschen – wahrscheinlich um Moderationsbemühungen zu umgehen (Winkler et al., 2024). Es gibt außerdem Hinweise darauf, dass Roblox für Rekrutierungen in extremistische Milieus genutzt wurde. So beschreiben Köhler und Kolleginnen wie zwei minderjährige Deutsche über das gemeinsame Spielen auf *Roblox* mit radikalisierten Individuen in Kontakt kamen, auf einen geschlossenen *Discord*-Server eingeladen wurden und später sogar Anschlagspläne hegten (Koehler et al., 2023). Ähnliche Fälle spielten sich bereits in Singapur ab (Iau, 2024). Auch US-amerikanische extremistische Gruppierungen scheinen *Roblox* für sich entdeckt zu haben. Newhouse und Kowert beschreiben beispielsweise ein extensives Netzwerk extremistischer Gruppierungen wie der Patriot Front, die auf *Roblox* aktiv sind und sich offenbar selbst nach Löschungen und Moderationsbemühungen sehr schnell wieder unter leicht verändertem Namen formieren (Kowert & Newhouse, 2024). Offenbar versuchen die sogenannten Blueshirts, eine Online-Gruppe, die der Patriot Front nahesteht, gezielt über *Roblox* Kinder und Jugendliche anzusprechen und zu rekrutieren (Global Project Against Hate and Extremism, 2025b).

#### *2.2.3.5. Mod-Plattformen*

Relevante **Mod-Plattformen** sind beispielsweise *Mod DB*, *Nexus Mod* und *GameBanana*. Mod-Plattformen sind in der Extremismusforschung bisher kaum in Erscheinung getreten. Uns

ist keine Studie bekannt, die extremistische Aktivitäten auf *Nexus Mod* untersucht und zu *Gamebanana* liegen nur Erkenntnisse aus der RadiGaMe-Kurzexploration vor (Winkler et al., 2024). ***GameBanana*** ist eine im Jahr 2000 gegründete Mod-Datenbank mit ca. 2,2 Mio. registrierten Nutzer*innen. Im Forschungsprojekt RadiGaMe konnten dort Hinweise auf rechtsextreme, rassistische, antisemitische und islamistische Inhalte finden. Dies betrifft die Kommunikation der Nutzer*innen untereinander, Profilnamen mit Bezügen zu extremistischer Ideologie, Profilbilder, die SS- oder Wehrmacht-Symbole zeigen, sowie die Inhalte der geteilten Mods. So finden sich beispielsweise Mods, die es erlauben, Figuren in NS-Uniformen oder mit Bezug zu islamistischen Terrororganisationen zu spielen (ibid.). Die 2002 gegründete Mod-Datenbank ***Mod DB***, auf der über 30.000 Mods geteilt wurden, konnte im besagten RadiGaMe-Projekt einer tiefen Analyse unterzogen werden, indem per Schlagwortsuche 500 mehrheitlich englischsprachige, öffentlich zugängliche Posts mit relevanten extremistischen Inhalten gesammelt und analysiert haben (Schlegel et al., 2025a). Davon wurden über 70% als antisemitisch codiert, etwa 130 als islamistisch/salafistisch/dschihadistisch, 175 als rechtsextremistisch, sowie Profile und Posts, die sich keiner einzelnen ideologischen Strömung zuordnen ließen – beispielsweise, weil sie sowohl rechtsextreme als auch islamistische Inhalte zeigten – und daher als "mixed ideology" codiert wurden. Es fanden sich Aussagen wie "You can say what you want. But Islam is Islam, and it's an obligatory duty upon Muslims to spread it by word and sword (...)Islam is religion of war and not peace", "The Mod is great, i can finally release the devil within me and start killing n*****", "I am just sick of seeing whites erased everywhere", "holocaust was a big hoax [sic!]", und "Israeli flag for example is a nazi flag for zionists. [sic!]" (ibid.).

#### *2.2.3.6. Video- und Streaming-Plattformen*

Relevante **Video- und Streaming-Plattformen** mit Gaming-Inhalten sind *Twitch*, *DLive*, *Kick* und *YouTube*. ***Twitch*** ist eine 2011 gegründete Streaming-Plattform mit inzwischen circa 240 Mio. monatlichen Nutzer*innen (Dean, 2025). Die Plattform ist im Kontext der Extremismusforschung vor allem im Zuge des Anschlags in Halle an der Saale im Jahr 2019 in Erscheinung getreten, den der Täter über *Twitch* live gestreamt hat. Der Stream war circa eine Stunde online, bevor er gelöscht wurde, doch eine Aufnahme wurde im Nachhinein beispielsweise über *Telegram* weiterverbreitet und hat dort innerhalb weniger Tage über 72.000 Menschen erreicht (Counter Extremism Project, 2019). Beim live gestreamten Anschlag in Buffalo (USA) im Jahr 2022 haben die Verantwortlichen bei *Twitch* sehr schnell reagiert und den Stream in weniger als zwei Minuten blockiert (Grayson, 2022; Lamphere-Englund & White, 2022). Die RadiGaMe-Kurzexploration der Plattform zeigte, dass die Plattform inzwischen relativ gut moderiert wird. Dennoch war es möglich, Streams mit rassistischen, LGBTQAI+-feindlichen und rechtsextremen Inhalten wie der Verschwörungserzählung vom "großen Austausch" zu lokalisieren (Winkler et al., 2024). Auch die Veröffentlichung eines Propagandaspiels wurde in Streams beworben und blockierte Akteur*innen – wie beispielsweise der Anführer der deutschsprachigen Identitären Bewegung – wurden von anderen Streamer*innen eingeladen und konnten so die Sperrung umgehen (ibid.). Es gibt außerdem Hinweise darauf, dass US-amerikanische rechtsextreme Influencer*innen mit *Twitch*-Streams Geld einnehmen konnten (Schlegel, 2021a). Das Institute for Strategic Dialogue (ISD) geht allerdings davon aus, dass *Twitch* aufgrund guter Moderation keine wichtige Plattform im digitalen Ökosystem rechtsextremer Netzwerke ist und außerdem kaum Gaming-Inhalte auf auffälligen Profilen ausfindig gemacht werden konnten (O'Connor, 2021).

***DLive*** ist eine 2017 gegründete *Twitch*-Alternative, deren aktuelle Nutzer*innenzahlen nicht öffentlich verfügbar sind. Die Plattform versteht sich als dezidierte *free speech* Plattform und wurde bereits als “extremist haven” (Oase für Extremist*innen) betitelt (D’Anastasio, 2021b). Einem breiteren Publikum wurde die Plattform vor allem nach dem Sturm aufs US-Kapitol am 6. Januar 2021 bekannt, da Beteiligte über *DLive* Livestreams der Erstürmung online stellten, die hundertfach in Echtzeit kommentiert wurden, z.B. mit “hang all the Congressmen” (ibid.). Auch britische Rechtsextreme sowie der Anführer der deutschsprachigen Identitären Bewegung haben Profile auf der Plattform (Thomas, 2021; Schlegel, 2021a). Unsere eigene Exploration zeigte außerdem rassistische, antisemitische und offen rechtsextreme Inhalte sowie Holocaustleugnungen und andere Verschwörungserzählungen. Rechtsextreme und rassistische Streamer*innen, die auf anderen Plattformen bereits gelöscht wurden, unter anderem Mitglieder der deutschsprachigen rechtsextremen Szene, scheinen auf *DLive* nicht von Löschung bedroht zu sein (Winkler et al., 2024). Das Southern Poverty Law Center (SPLC) geht davon aus, dass eine ganze Reihe US-amerikanischer rechtsextremer Streamer*innen über *DLive* sogar Geld verdienen, v.a. durch Spenden der Zuschauer*innen. In einigen Fällen soll es sich um sechsstellige Beträge handeln, was die Plattform zu einer lukrativen Einnahmequelle macht (Gais & Hayden, 2020; Hayden, 2021). Das ISD fand in seiner Analyse von 100 Kanälen allerdings nur wenig direkte Bezüge zu Gaming, d.h. wenige rechtsextreme Accounts, die Gaming-Inhalte streamen (Thomas, 2021).

***Kick*** ist eine 2022 gegründete Streaming- und (Glücks-)Spieleplattform mit circa 50 Mio. Nutzer*innen, die sich ebenfalls als Alternative zu *Twitch* versteht (Thibaut, 2025). Bisher gibt es nur wenige Studien zu extremistischen Inhalten auf der Plattform. In der RadiGaMe-Exploration wurden antisemitische, anti-feministische, rassistische, rechtspopulistische und menschenfeindliche Inhalte sowie Verschwörungserzählungen entdeckt (Winkler et al., 2024). Mitglieder deutschsprachiger rechtsextremer Bewegungen sind auf der Plattform vertreten und scheinen bisher nicht geblockt worden zu sein. Sie verlinken von *Kick* aus unter anderem auf ihre persönlichen Webseiten und Spenden-Aufrufe. Auch in den Kommentaren finden sich rechtsextreme Codes wie 18 (AH, Adolf Hitler) oder 88 (HH, Heil Hitler), aber auch antisemitische und rassistische Ausdrücke und Narrative wie beispielsweise “Why are we out here slaving away for Jews who are profiting off of us killing each other” (ibid.). *Kicks* Content Moderation ist marginal und bezieht sich vor allem auf Profile und Personen, die in real-weltlichen Gewaltakten involviert waren, insbesondere hinsichtlich der Stürmung des US-Kapitols (Pengelly & Agencies, 2023). Viele der vormals gesperrten Profile wurden mit Donald Trumps Amtsantritt reaktiviert.

Auch auf der bekannten Videoplattform ***YouTube*** mit inzwischen über 70 Mio. monatlichen Nutzer*innen allein in Deutschland (Mühlbauer, 2025), werden Gaming-Inhalte geteilt. Es ist lange bekannt, dass auch extremistische Inhalte auf der Plattform zu finden sind, doch Propaganda mit explizitem Gaming-Bezug, die auf *YouTube* geteilt wird, ist bisher wenig erforscht. Unsere eigene Exploration zeigte, dass beispielsweise Let’s Play Videos, die Spiele der Identitären Bewegung oder auch der Hisbollah zeigen, relativ einfach auf *YouTube* zu lokalisieren sind. Auch in den Kommentarspalten finden sich relevante Inhalte. So kommentierte beispielsweise ein*e Nutzer*in unter einem Let’s Play Video eines Strategiespiels, das Spieler*innen den Zweiten Weltkrieg nachspielen lässt: “Cool. Ich liebe Nazis, das waren noch geile Kämpfer” (Winkler et al., 2024, S.42). Kingdon (2024) beschreibt außerdem die Nutzung von Videomaterial aus digitalen Spielen in *YouTube*-Videos,

sogenannte *machinima*-Aufnahmen (eine Kombination aus *machine* und *cinema*). Dafür werden zuerst Spielinhalte so verändert, dass sie für Propagandazwecke genutzt werden können, z.B. durch die Modifikation von Kleidung und Hintergrund, sodass die Optik einem IS-Propagandavideo entspricht. Dann werden von diesen Spielinhalten Filmaufnahmen erstellt, die in Propagandavideos eingebettet und auf Plattformen wie *YouTube* geteilt werden. Einige dieser *machinima*-Videos zeigen auch Gewaltdarstellungen, Hinrichtungen, Selbstmordattentate oder Terroranschläge wie beispielsweise der Anschlag in Paris 2015 oder in Nizza 2016, die im Spiel nachgespielt und gefilmt werden, um die Aufnahmen danach über Videoportale zu verbreiten (ibid.).

### 2.2.4 Einbettung von Gaming-Bezügen und Gaming-Ästhetik

Neben der Nutzung von digitalen Spielen und Gaming (-naher) Plattformen kann seit einigen Jahren die verstärkte Einbettung von Gaming-Bezügen in andere Arten von Propagandamaterial beobachtet werden. Dies betrifft vor allem Inhalte, die auf sozialen Medien verbreitet werden und durch den Gebrauch von Gaming-Bezügen interessanter und ansprechender erscheinen sollen. “Gaming-Inhalte gehören inzwischen zu einer der häufigsten Content-Arten auf allen Social-Media-Plattformen; Ausschnitte aus Streams (...) oder Memes, die mit Videospiel-Grafiken arbeiten oder sich auf Spielprinzipien beziehen, sind Alltag” (Schnabel & Berendsen, 2025, S.45). Das Radicalisation Awareness Network (RAN) spricht hierbei von sogenannten *gaming (cultural) references*, die durch extremistische Akteur*innen instrumentalisiert werden (Radicalisation Awareness Network, 2020b). Diese Gaming-Bezüge können verbaler oder visueller Natur sein.

#### *2.2.4.1. Verbale Gaming-Bezüge*

**Verbale Gaming-Bezüge** umfassen beispielsweise die Nennung von populären Spielen in Propagandamaterial oder die Nutzung von Begriffen aus der Gaming-Sprache, die sich über Jahrzehnte in Gaming-Communitys entwickelt hat. Der IS war Vorreiter auf diesem Gebiet und hat eine Vielzahl von Gaming-Bezügen in seiner Propaganda genutzt. Beispielsweise zeigen Dauber und Kollegen (2019) einen Social-Media-Post des IS mit dem Schriftzug “This Is Our Call Of Duty And We Respawn In Jannah.” Der Slogan enthält sowohl die direkte Nennung des bekannten Spiels *Call of Duty* als auch den Begriff *respawn* [von engl. *to spawn*, hervorbringen], der genutzt wird, wenn eine Spielfigur nach ihrem Tod wieder auftaucht und beispielsweise ein Level von neuem beginnen kann. *Jannah* wiederum bezeichnet das Paradies. In diesem Post verschmelzen also Gaming-Sprache mit religiösen Begriffen. Solches Propagandamaterial richtet sich offenbar an Zielgruppen, denen sowohl Gaming-Sprache als auch religiöse Terminologie geläufig ist. Ein weiteres bekanntes Beispiel ist der Tweet eines IS-Rekrutierers aus dem Jahr 2014: “You can sit at home and play call of duty or you can come and respond to the real call of duty…the choice is yours” (Schlegel & Kowert, 2024, S.5). Auch hier wird direkt auf das Spiel *Call of Duty* Bezug genommen und dazu aufgefordert, dem “echten” Call of Duty [dt. Ruf der Pflicht] zu folgen und nach Syrien ausreisen, um sich dem IS anzuschließen.

Auch in digitalen Spielen selbst und auf Gaming (-nahen) Plattformen können solche verbalen Gaming-Bezüge in Beleidigungen und extremistischen Äußerungen beobachtet werden. Im

Kontext antisemitischer Diskussionen auf *Mod DB* schrieb ein*e Nutzer*in beispielsweise: “hamas did not frag ur stupid ass so you stop spamming this crap here? [sic!]” (Schlegel et al., 2025a). *Frag* ist ein Begriff, der vor allem in First-Person-Shootern verwendet wird, um den Tod einer Spielfigur zu beschreiben. Der Nutzer fragt also: “Hat die Hamas deinen blöden Arsch noch nicht umgebracht, damit du aufhörst, hier solchen Unsinn zu schreiben?” Teilweise sind solche Bezüge allerdings auch weniger explizit. So beschreiben Wells und Kollegen (2023) beispielsweise, dass Spieler*innen in *World of Warcraft* schwarze Mit- oder Gegenspieler*innen als “Orks” bezeichnen. Weil es in dem Spiel wirklich Ork-Figuren gibt, können nur Eingeweihte verstehen, dass es sich hier in Wahrheit um eine rassistische Beleidigung und nicht um ein harmloses Gespräch über Spielinhalte handeln könnte. Ähnlich verhält es sich bei der Bezugnahme auf Inhalte, die nur Nutzer*innen verstehen, die ein bestimmtes digitales Spiel sehr gut kennen. Zum Beispiel haben rechtsextreme Akteur*innen den Slogan “Keep your rifle by your side” genutzt, der aus dem Soundtrack zum Spiel *Far Cry 5* stammt – eine für Außenstehende, die den Soundtrack des Spiels nicht oder nur flüchtig kennen, kaum zu verstehende Anspielung (Nowotny, 2025).

#### *2.2.4.2. Visuelle Gaming-Bezüge*

Noch weiter verbreitet scheinen **visuelle Bezüge zu Online-Spielen** und die Nutzung von Gaming-Ästhetik in extremistischer Kommunikation. “Extreme Akteur*innen haben sich als versierte Geschichtenerzähler profiliert, die es verstehen, mit der Populärkultur zu arbeiten und sich so ein größeres Publikum zu erschließen. Eine besondere Rolle spielt die visuelle Kultur: Operiert wird mit Memes und Bildern aus digitalen Subkulturen” (ibid., S.185). Auch hier war der IS Trendsetter und hat früh die Anziehungskraft visueller Gaming-Elemente erkannt. Zum einen hat die terroristische Organisation Videomaterial aus Spielen wie *Call of Duty* aufgenommen und in ihre Propagandavideos eingebettet. Zum anderen hat sie selbst Material in Gaming-Optik erstellt. Kampfszenen mit Helm- und Body-Kameras, die den visuellen Stil eines Shooters nachahmen, in dem Spieler*innen oftmals nur die Unterarme ihrer Figur mit der Waffe sehen können, finden sich in vielen IS-Videos (Scaife, 2017, S.54). Aber auch sogenannte Mini-Maps, in denen Spielende zusätzlich zum aktuellen Kampfgeschehen die gesamte Karte in einer kleinen Box angezeigt bekommen, finden sich in den Propagandavideos der Gruppierung (Dauber et al., 2019). Diese visuellen Elemente sollten die Propagandainhalte optisch aufwerten und ‘cooler’ für Gaming-affine Zielgruppen erscheinen lassen.

Auch rechtsextreme Akteur*innen nutzen visuelle Gaming-Bezüge für ihre Zwecke. So zeigt Kingdon (2023; 2024) beispielsweise, wie Screenshots aus populären Spielen wie *Assassin’s Creed* genutzt werden, um Narrative der Neuen Rechten und Slogans wie “Our Race, Our Nation” visuell zu unterlegen. Auch Abbildungen aus der bekannten Reihe *Grand Theft Auto* (GTA) wurden bereits instrumentalisiert. Auf der Online-Plattform *Gab* wurde zum Beispiel ein Screenshot des Strandes in GTA 6, auf dem vorwiegend schwarze Menschen zu sehen sind, mit dem Text “100 MPH straight through this beach in GTA 6. Thats what i’m most looking forward to [sic!]” geteilt (White et al., 2024). Ebenso wird der Titel des Spiels *Grand Theft Auto* von einigen Nutzer*innen umgewandelt, z.B. in “Grand Theft Auto Kike City” oder “GTA Third Reich” (ibid.)[13] Auf einem Chan-Board wurde sogar ein selbst erstelltes Poster mit dem Slogan

[13] *Kike* ist ein im englischsprachigen Raum gebrauchtes antisemitisches Schimpfwort, siehe: https://www.ajc.org/translatehate/kike

"Grand Theft Auschwitz" und Fotos von Anne Frank, Adolf Hitler, Hakenkreuzen und Konzentrationslagern geteilt (Kowert & Kilmer, 2023).[14] Außerdem haben Nutzer*innen Gaming-Bezüge in Videos eingebettet, beispielsweise wurde eine Aufnahme des live gestreamten Anschlags in Christchurch mit Elementen eines First-Person-Shooter-Spiels hinterlegt (Lankford et al., 2024). Vor allem im rechtsextremen Spektrum sind auch Memes sehr beliebt, da sie die Möglichkeit bieten Hass aber auch überhöhte Männlichkeitsvorstellungen und andere 'positive' Narrative in einem (angeblich) 'humorvollen' Format abzubilden (Fielitz & Ahmed, 2021; Nowotny, 2025). Durch die Behauptung, es 'sei nur Spaß' oder 'schwarzer Humor' werden rechtsextreme Erzählungen normalisiert, verharmlost und anschlussfähiger gemacht (Bogerts & Fielitz, 2019).

Des Weiteren finden sich neuerdings **KI-generierte Bilder**, die vermeintliche Spielinhalte oder Cover von Spielen zeigen, die es gar nicht gibt. Dazu gehört beispielsweise ein Cover für ein angebliches Playstation-Spiel namens *Penny Pinchers*, das eine stereotyp dargestellte jüdisch-orthodoxe Person in einem Regen aus Goldmünzen zeigen soll – eine Anspielung auf das antisemitische Narrativ, dass jüdische Menschen das globale Finanzsystem kontrollieren – und ein angebliches Xbox-Spiel namens *The Last European*, das offenbar einen "Kulturkampf" weißer Europäer*innen gegen jüdische, muslimische und indigene Bevölkerungsgruppen thematisiert (White et al., 2024).

### 2.2.5 Gamification

Der Begriff Gamification (auch Gamifizierung) wird inflationär verwendet, um eine Vielzahl an Aktivitäten mit Gaming-Bezug zu beschreiben, unter anderem die "Gamification of Terror" (Mackintosh & Mezzofiore, 2019; Ayyadi, 2019a). Im Zuge dieses Gutachtens verwenden wir den Begriff allerdings nicht für alle Arten von Instrumentalisierung von Games oder Gaming-Kultur. Wir verstehen Gamification hier vielmehr explizit als den Transfer von Spiel- und Spieldesign-Elementen wie Punkte, Bestenlisten, Missionen, Abzeichen oder Gilden (Zusammenschluss von Gamer*innen) in Kontexte, die keine Spiele sind (Deterding et al., 2011).[15] Gamification wird in vielen Bereichen eingesetzt, um die Motivation zu steigern, dass Nutzer*innen bestimmte Handlungen vornehmen. Dazu gehören beispielsweise Fitness-Apps, die durch Spielelemente zu mehr Training animieren wollen. Auch extremistische Akteur*innen bedienen sich gamifizierter Elemente. Hierbei kann zwischen *top-down* und *bottom-up* Gamification unterschieden werden (Schlegel, 2021b; 2021c).

#### *2.2.5.1. Top-down Gamification*

**Top-down Gamification** beschreibt die strategische Nutzung von gamifizierten Elementen durch extremistische Gruppierungen oder die Implementierung solcher Elemente durch Anhänger*innen auf Basis einer strategischen Direktive der extremistischen Organisation, d.h. eine Gamifizierung, die 'von oben' angeordnet wurde. Beispiele für eine solche *top-down* Gamifizierung finden sich bereits in den frühen 2010er Jahren in dschihadistischen Online-Foren, in denen Spielelemente angeboten wurden, um zur Interaktion zu animieren. Durch das Schreiben von Kommentaren oder Teilnahme an Foren-Aktivitäten konnten Nutzer*innen

[14] Auf Chan-Boards (auch Imageboards genannt) können Nutzer*innen anonym Bilder und Texte austauschen.
[15] Gilden sind Zusammenschlüsse von Spieler*innen, die als Team agieren.

Punkte und Abzeichen sammeln sowie ihr ‘Level’ erhöhen. Bestimmte Forenbereiche waren nur für Nutzer*innen mit entsprechend hohem Level einsehbar. Außerdem zeigte ein Statusbalken auf dem Profil den angeblichen Fortschritt bzw. Grad an Radikalisierung des Mitglieds an (Schlegel, 2021c; Lakhani et al., 2022). Auch im oben erwähnten *Discord*-Server Reconquista Germanica fanden sich gamifizierte Elemente: Nutzer*innen konnten sich durch verstärkte Aktivität auf dem Server und Teilnahme an Trollkampagnen für ein höheres Level empfehlen – vom Rekruten, zum Gefreiten, zum Offizier, zum General und schließlich zum Paladin (Ayyadi, 2018). Je höher das Level der Nutzer*in, desto mehr Bereiche des Servers wurden sichtbar.

Ein weiteres bekanntes Beispiel für top-down Gamification aus dem rechtsextremen Spektrum ist die App *Patriot Peer*, die von der Identitären Bewegung geplant, aber nie veröffentlicht wurde. Nutzer*innen der App sollten für verschiedenste Aktivitäten, wie die Teilnahme an Demonstrationen oder dem Besuch historischer Orte Punkte sammeln und in einer Bestenliste miteinander konkurrieren können. Auch sollte es möglich sein, über ein ‘Patrioten Radar’ Gleichgesinnte ausfindig zu machen und sich vernetzen zu können, ähnlich wie bei der *Pokémon Go* App (Prinz, 2017; Schlegel, 2021c). Auch im internationalen Kontext versuchen rechtsextreme Akteur*innen top-down Gamification zu nutzen. So nutzte die US-amerikanische verschwörungsideologische QAnon-Bewegung, Spielelemente, die Nutzer*innen auf eine Art digitale Schnitzeljagd lockte und dazu motivieren sollte, sich immer tiefer in den Strudel der Verschwörungserzählungen zu begeben (Network Contagion Research Institute, 2020). Sogar in der Offline-Welt wurde top-down Gamifizierung bereits beobachtet. Lakhani beschreibt bespielsweise einen durch britische Rechtsextreme erstellten Flyer, auf dem Punkte für Gewalt gegen Muslime verteilt werden: "’Verbally abuse a Muslim’ (10 points); ‘Pull the head-scarf off a Muslim ‘woman’’ (25 points); ‘Throw acid in the face of a Muslim’ (50 points); ‘Beat up a Muslim’ (100 points); ‘Torture a Muslim using electrocution, skinning, use of a rack’ (250 points); (...) ‘Burn or bomb a mosque’ (1,000 points), and ‘Nuke Mecca’ (2,500 points)” (Lakhani, 2023, S.116).

#### *2.2.5.2. Bottom-up Gamification*

**Bottom-up Gamification** beschreibt den umgekehrten Prozess, also eine Gamifizierung ‘von unten’ durch radikalisierte Individuen, ohne strategische Direktive einer extremistischen Gruppierung. Beispiele für bottom-up Gamification können in zwei Kategorien unterteilt werden: Die Gamifizierung terroristischer Gewalt, die sich bereits in mehreren Anschlägen gezeigt hat, und bottom-up Gamification im digitalen Raum.

Der live gestreamte rechtsextreme Anschlag von Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 gilt als der erste gamifizierte Terrorakt (Lankford et al., 2024; Lakhani & Wiedlitzka, 2023). Der Täter hat den Anschlag nicht nur im Stile eines Let’s Play Videos gestreamt, sondern er nahm auch an vielen Stellen in seinem Manifest Bezug auf digitale Spiele und Elemente aus der Gaming-Kultur. Allerdings sind diese Bezüge mit Vorsicht zu interpretieren, denn der Täter schrieb in seinem Manifest unter anderem über das Spiel *Spyro: Year of the Dragon* “[the game] taught me ethnonationalism" und das Spiel *Fortnite* “trained me to be a killer and to floss on the corpses of my enemies” (Lankford et al., 2024, S.8). Dies sind sarkastische Äußerungen, die der Täter offenbar in sein Manifest eingebettet hat, weil er wusste, dass das Dokument analysiert werden würde. So ist davon auszugehen, dass er sich über die ‘Killerspieldebatte’ lustig machen wollte – denn *Spyro: Year of the Dragon* ist ein Kinderspiel,

dessen Inhalte kaum zu einem Radikalisierungsprozess beigetragen haben dürften. Die Bezugnahmen auf die Gaming-Kultur und bekannte Influencer aus der Gaming-Szene scheinen hingegen ernst gemeint gewesen zu sein.

Unabhängig davon, ob Gaming-Bezüge in seinem Manifest wirklich etwas über die Gaming-Affinität des Täters von Christchurch aussagen, hat er in jedem Fall eine ganze Reihe von Nachahmern auf den Plan gerufen, die ebenfalls ihre Anschläge gamifiziert haben. Laut Lankford und Kolleginnen (2024) gibt es mindestens sieben Anschläge, die sich durch explizite Bezugnahme auf den Anschlag in Christchurch und die Nutzung von Gaming-Elementen auszeichnen: Der Anschlag auf eine Synagoge in Poway (USA) und der offenbar anti-hispanisch motivierte Anschlag auf einen Supermarkt in El Paso (USA) im Jahr 2019, die Anschläge auf eine Moschee in Baerum (Norwegen) und auf eine Synagoge in Halle an der Saale (Deutschland) im selben Jahr, die Anschläge auf einen vornehmlich von Afro-Amerikaner*innen besuchten Supermarkt in Buffalo (USA) und auf einen von vielen Mitgliedern der LGBTQIA+-Community frequentierten Nachtclub in Colorado Springs (USA) im Jahr 2022, sowie der Anschlag auf eine LGBTQAI+-Bar in Bratislava (Slowakei) im selben Jahr (siehe auch Evans, 2019; Kupper et al., 2022; Lamphere-Englund & White, 2022; Pozzoli, 2024). Diese Anschläge zeugen, so Baeck und Speit (2020), von einem neuen, stark durch Internet-Subkulturen und Gaming-Communitys geprägten rechtsextremen Täter*innentypus, der international vernetzt und stark in der digitalen Welt verwurzelt sei.

Viele dieser Täter haben Manifeste oder andere Arten digitaler Kommunikation hinterlassen, in denen sich Bezüge auf digitale Spiele und die Gaming-Kultur zeigen. Schon der Täter von Utoya 2011 beschrieb in seinem über 1500-Seiten langen Manifest den geplanten Anschlag wie ein Computerspiel (Sieber, 2020). Andere Täter ahmten dies nach. So schrieb beispielsweise der Täter von Powey, er wolle einen “high score” erreichen, der Täter von Bratislava beschwerte sich nach dem Anschlag, er habe keinen solchen *high score* erreicht und “wish I could have gone higher but whatever” und der Täter von El Paso gab möglichen Nachahmern direkt Tipps wie “Don’t attack heavily guarded areas to fulfill your super soldier COD [*Call of Duty*] fantasy” (Lankford et al., 2024, S.11). Das Manifest des Täters von Halle beinhaltet außerdem eine Liste von *achievements*, die im Stile von Missionen oder Quests in digitalen Spielen verfasst sind und zynisch anderen ‘Spieler*innen’ Aufgaben stellen. So heißt beispielsweise ein *achievement* “Think of the Children!” und die Aufgabe, die man erfüllen muss, ist “Kill a kikelett.”[16] Ein weiteres *achievement* mit dem Titel “Cultural Appropriation” verlangt “Stab a muslim [sic!]”, für die Mission “Crossed out” muss ein Christ umgebracht und bei “The fire rises” eine Synagoge in Brand gesteckt werden (Online Hate Prevention Institute, 2019; Koopmann, 2020).

Bottom-Up Gamification findet jedoch auch weit stiller und abseits von real-weltlicher Gewalt statt. Auf Chan-Boards und auf *Encyclopedia Dramatica* (einer art Wikipedia der rechten Szene) kursieren beispielsweise von Nutzer*innen erstellte digitale ‘Bestenlisten’ rechtsextremer Anschläge, sortiert nach *body count*, also der Anzahl der Todesopfer, die maßgeblich den *score* (die Punktzahl) des*der jeweiligen Täter*in bestimmen (Sieber, 2020). Angeführt werden diese Listen in der Regel vom Oklahoma City Bomber und dem Täter des

[16] Kike ist ein im englischsprachigen Raum gebrauchtes antisemitisches Schimpfwort und Kikelett bezieht sich auf ein jüdisches Kind, siehe: https://www.ajc.org/translatehate/kike (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anschlags auf Utoya (Norwegen) im Jahr 2011. Etliche Nutzer*innen in diesen Online-Räumen diskutieren die Taten und einige von ihnen erklären, ihr Ziel sei es, eines Tages die Bestenliste anzuführen, “beat [the] high score” (Evans, 2019). Hier zeigt sich die sogenannte *Saints-Culture,* in der (in der Regel rechtsextreme) Terrorist*innen oder auch Amokläufer*innen in digitalen Kommunikationsräumen als Helden verehrt werden. (Manzi, 2024)

Eine ganz andere Art der bottom-up Gamification beschreibt McDonald (McDonald, 2018). Er erläutert den Radikalisierungsprozess einer Gruppe junger Muslime in Großbritannien, die in Chat-Protokollen auf *WhatsApp* kleinschrittig belegt ist. Die Gruppenmitglieder gamifizieren ihre eigene Radikalisierung, indem sie sich selbst und ihre Welt mit Hilfe von Spielelementen zu verstehen und einzuordnen versuchten. So sprachen sie beispielsweise davon, sie müssen einen “raid” (Überfall; Begriff aus der Gaming-Sprache) im “dungeon” (Verließ; Begriff aus der Gaming-Sprache) eines “sorcerer” (Magier; eine Figurenklasse in vielen Spielen wie z.B. *World of Warcraft*) durchführen und “black magic objects” (Artefakte dunkler Magie) entwenden. Der angebliche Magier entpuppte sich als ein ortsansässiger schiitischer Geistlicher und die angeblichen Artefakte als schiitische Schriften, die die jungen Männer aus seinem Haus (dem angeblichen *dungeon*) stehlen wollten. In diesem Fall boten die Gaming-Elemente Referenzpunkte, mithilfe derer die Gruppe ihre eigene Wahrnehmung der Realität gamifizierte. Hickman (2024) beschreibt, dass auch die Täter*innen gamifizierter terroristischer Anschläge möglicherweise die eigene Realität durch eine Gaming-Brille wahrnehmen oder dies zumindest nach außen so kommunizierten. Er geht davon aus, dass diese Täter*innen sich selbst als Protagonisten eines digitalen Spiels sehen und ein Heldennarrativ ausleben. Der Täter von Utoya 2011 habe beispielsweise eine Figur namens “Marxist Hunter” geschaffen und “thus, his actions were not divorced from reality but immersed in an *alternative* reality he had meticulously constructed” (Hickman, 2024, S.435) – so wie in einem Online-Spiel.

An dieser Stelle soll nicht unerwähnt bleiben, dass die Nutzung des Gamification-Begriffs im Kontext extremistischer Aktivitäten zurzeit in der Radikalisierungsforschung kontrovers diskutiert wird. Einige Personen argumentieren, dass die oben beschriebenen Vorgänge nicht als Gamifizierung klassifiziert werden sollten (Andrews, 2023; Puls, 2023; 2025; Halilovic-Pastuovic et al., 2024). Es ist davon auszugehen, dass sich diese Debatte in den nächsten Jahren fortsetzen wird und alternative Erklärungsmodelle entwickelt werden. Trotzdem bleibt unbestritten, dass sowohl terroristische Anschläge als auch Diskussionen im digitalen Raum Gaming-Elemente mal mehr und mal weniger explizit aufgreifen, unabhängig davon, ob diese Nutzung nun eine ‘echte’ Gamifizierung darstellt oder nicht.

### 2.2.6 Weitere Aktivitäten

Es gibt einige Hinweise auf weitere extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug, die allerdings noch nicht hinreichend erforscht sind. Sie werden hier daher nur angeschnitten. Es ist aber anzunehmen, dass sich im Zuge der momentan laufenden Forschungsprojekte die Evidenzbasis für all diese Phänomene in den nächsten Jahren verbessern wird. Dabei handelt es sich hierbei um die Bereiche: Fundraising, Geldwäsche, Nutzung von Konsolen, extremistische Aktivitäten im E-Sports-Bereich, die oben bereits erwähnte

Instrumentalisierung von KI, sowie die zunehmende Verbreitung von Virtual Reality (VR) Spielen und, möglicherweise, dem Metaverse.

- **Fundraising:** Erste Anhaltspunkte zeigen, dass rechtsextreme Influencer*innen Streaming-Plattformen wie *DLive* dazu nutzen könnten, mit Spenden ihrer Follower*innen Geld einzunehmen und ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Das Southern Poverty Law Center berichtet, dass einige US-amerikanische rechtsextreme Influencer*innen bis zu sechsstellige Beträge über *DLive* verdient haben (Gais & Hayden, 2020). Nick Fuentes, das Oberhaupt der US-amerikanischen Organisation America First, hingegen soll ein *Fortnite*-Turnier organisiert und dabei über 150.000 Dollar eingenommen haben (Global Project Against Hate and Extremism, 2024a). Ob, und wenn ja, in welcher Höhe deutschsprachige Accounts und Gruppierungen ähnliche Einnahmen verzeichnen konnten, ist unklar. Außerdem profitieren extremistische Gruppierungen vom Verkauf ihrer Propaganda-Spiele. Die Anti-Defamation League schätzt, dass die Propaganda-Spiele *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque*, *The Great Rebellion*, *SharpShooter 3D* und *Alex Jones: NWO Wars* zusammen etwa 1,5 Millionen Dollar Gewinn erzielt haben (ADL Newsletter 09.04.2025).[17] Auch auf der Spieleentwicklungsplattform *Roblox* werden nach neuesten Recherchen virtuelle Kleidungsstücke mit rechtsextremen Inhalten verkauft. Nutzer*innen tauschen Geld in sogenannte Robux um, die Währung auf der Plattform, und können mit diesen Robux dann Gegenstände, die von anderen Nutzer*innen erstellt wurden, erwerben (Global Project Against Hate and Extremism, 2025a).

- **Geldwäsche:** Schon seit längerem ist bekannt, dass kriminelle Gruppierungen Online-Spiele zu Geldwäschezwecken missbrauchen (Cooke & Marshall, 2024). Ein Artikel auf dem Lawfare Blog beschreibt, wie einfach dies funktionieren kann: Man legt zuerst einen Account an und kauft mit Schwarzgeld Gegenstände in einem digitalen Spiel. Dann transferiert man diese Gegenstände zu einem zweiten Account, um die Spuren zu verwischen. Schließlich verkauft man die digitalen Gegenstände über diesen zweiten Account an andere Spieler*innen und bekommt ‘sauberes’ Geld dafür (Klein, 2024). Solche Aktivitäten sind sehr schwer zu beforschen und bisher gibt es keine konkreten Hinweise dafür, dass extremistische Akteur*innen digitale Spiele auch zu Geldwäschezwecken instrumentalisieren. Expert*innen gehen allerdings davon aus, dass ein solcher Missbrauch möglich ist, da die Vergangenheit gezeigt hat, dass extremistische Gruppierungen bereits oft in Geldwäsche verwickelt waren (Lamphere-Englund & White, 2023; Saiz, 2025).

- **Konsolen:** Die Nutzung von Spielkonsolen wie Xbox, Playstation oder Nintendo Konsolen durch extremistische Akteur*innen ist bisher nicht erforscht. Es gibt allerdings Hinweise darauf, dass die Täter des Anschlags in Paris 2015 das Playstation Network zur internen Kommunikation genutzt haben und dass ein 14-jähriger Österreicher 2014 Anleitungen zum Bombenbau über seine Playstation heruntergeladen hat (Ball, 2013; Tassi, 2015; Reuters, 2015). Ob eine solche Instrumentalisierung von Konsolen nur eine Ausnahme ist, lässt sich aufgrund der

[17] Abrufbar unter: https://www.adl.org/resources/article/extremely-newsletter (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

fehlenden Forschungsdaten nicht bestimmen. Es scheint aber zumindest möglich, dass auch Konsolen für extremistische Aktivitäten missbraucht werden.

- **E-Sport:** E-Sport erfreut sich global immer größerer Beliebtheit und ist inzwischen ein Milliardengeschäft. Bis 2028 wird ein Anstieg auf über 856 Millionen E-Sport-Fans weltweit prognostiziert (iXie Gaming, 2024). Auch in Deutschland konsumieren immer mehr Menschen E-Sport-Inhalte, inzwischen insgesamt 16 Millionen. In der Altersklasse der 16- bis 24-Jährigen haben fast 50% schonmal ESport geschaut, bei den 25- bis 34-Jährigen waren es 45% (game – Verband der deutschen Games-Branche, 2024a). Expert*innen befürchten, dass extremistische Akteur*innen versuchen könnten, kompetitives Gaming und die steigende Beliebtheit des E-Sports für sich zu nutzen (Lamphere-Englund & White, 2023; Oreskovic, 2024). Es gibt bereits Hinweise darauf, dass Organisationen wie die britische Patriotic Alternative Gaming-Turniere organisiert und über *DLive* gestreamt haben, um die Anziehungskraft solcher Events für sich zu nutzen (Thomas, 2021). Noch fehlen aber belastbare Daten zu möglichen extremistischen Aktivitäten mit Bezug zum E-Sport.

- **Künstliche Intelligenz (KI):** Extremistische Akteur*innen sind sogenannte *early adopter*, die frühzeitig neue technische Möglichkeiten, neue Plattformen und neue digitale Formate für ihre Zwecke nutzen. Seit einigen Jahren gehört auch KI zum 'Werkzeugkasten' der Propaganda-Erstellung (Cauberghs, 2023; Shah, 2024; Lopes, 2024; jugendschutz.net, 2025a). Dies gilt sowohl für Akteur*innen aus dem islamistisch-dschihadistischen Spektrum (Borgonovo et al., 2024b; Criezis, 2024), als auch für rechtsextreme Gruppierungen (Bowes, 2024; Borgonovo et al., 2024a; Dean, 2025a; 2025b). Wie oben beschrieben wurden bereits erste KI-generierte Propaganda-Bilder mit Bezug zu Gaming in digitalen Foren geteilt (White et al., 2024). Es ist davon auszugehen, dass dieser Trend anhält und in den nächsten Jahren verstärkt KI-generierte Propagandainhalte geteilt werden. Es ist möglich, dass sich dies nicht nur auf KI-generierte Bilder, sondern auch auf andere Gaming-Inhalte ausweitet. Denkbar wäre beispielsweise, dass KI die Entwicklung von Propaganda-Spielen einfacher und kostengünstiger macht.

- **Virtual Reality/Metaverse:** Die private Nutzung von Virtual Reality (VR) ist in den letzten Jahren exponentiell angestiegen. Inzwischen nutzen 170 Millionen Menschen weltweit VR-Technologie – unter anderem, um VR-Spiele zu spielen – Tendenz steigend (Kumar, 2025). Perspektivisch soll ein Metaverse entstehen, eine virtuelle 3D-Welt, in der sich Nutzer*innen noch freier als bisher bewegen und mit anderen über Länder- und Sprachgrenzen hinweg austauschen können. Schon jetzt mehren sich die Befürchtungen, dass auch extremistische Akteur*innen VR-Technologien für ihre Zwecke missbrauchen könnten (Lakhani, 2023; Weimann & Dimant, 2023; Hunter et al., 2024) und es gibt erste Hinweise, dass vor allem Kinder und Jugendliche in VR-Räumen gefährdet sein könnten (Bracket Foundation et al., 2022). Daher ist anzunehmen, dass auch die Intensität extremistischer Aktivitäten und möglicherweise die Ansprache von sehr jungen Zielgruppen durch solche Gruppierungen innerhalb von VR-Welten in den nächsten Jahren zunehmen wird.

### 2.2.7 Erfahrungsberichte von Gamer*innen

In den letzten Jahren wurden mehrere großangelegte Befragungen von Gamer*innen zu ihren Erfahrungen mit extremistischen Inhalten und *identity-based hate* im Gaming-Bereich durchgeführt, die hier nur in Auszügen zusammengefasst werden können (Schlegel & Amarasingam, 2022; Olaizola Rosenblat & Barrett, 2023; Anti-Defamation League 2022; 2024c; Kowert et al., 2024; White et al., 2024; Wells et al., 2025; Wiegold, 2025a). Die zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Gutachtens neueste Studie, durchgeführt vom Royal United Services Institute (RUSI) in Großbritannien, befragte 2000 Gamer*innen in sieben Ländern – darunter Deutschland – zu ihren Erfahrungen mit *identity-based hate* und extremistischen Inhalten (White et al., 2024). Fast zwei Drittel der Befragten gaben an, in Online-Spielen und auf Gaming (-nahen) Plattformen Hass und Hetze begegnet zu sein, vor allem Rassismus und Angriffe aufgrund sexueller Orientierung oder Religionszugehörigkeit. Etwa 30% empfanden Toxizität in Gaming-Räumen als normalisiert – eine Sichtweise, die andere Studien bestätigen (Wallner et al., 2023). Jüngere Nutzer*innen (18-28 Jahre) berichten häufiger von problematischen Inhalten als ältere Nutzer*innen (29-44 Jahre). Andere Befragungen bestätigen diesen Trend (Rother et al., 2025). Da sich diese Studien aber ausschließlich auf die subjektive Einschätzung der Gamer*innen berufen, ist aus den Daten nicht ersichtlich, ob jüngere Menschen tatsächlich öfter problematischen Inhalten ausgesetzt sind, ob sie aufmerksamer für solches Material sind, oder ob sie eine größere Anzahl von Inhalten als problematisch einstufen als ältere Nutzer*innen (White et al., 2024, S.23).

Ein Drittel der Befragten sagte aus, bereits extremistische Inhalte (z.B. extremistische Symbole oder Videos) gesehen zu haben. Ebenfalls ein Drittel gab an, Gewaltaufrufen gegen bestimmte Gruppen von Menschen ausgesetzt gewesen zu sein. Etwa ein Viertel ist sogar auf Inhalte gestoßen, in denen sie dazu aufgefordert wurden, einer extremistischen Gruppierung beizutreten. 22,5% der Befragten empfanden extremistische Narrative als normal in Gaming-Räumen (ibid., S.22f). Im Ländervergleich fällt auf, dass die befragten Personen aus Deutschland am häufigsten auf Gewaltaufrufe gegen soziale Gruppen gestoßen sind (46,3 % der deutschen Befragten berichteten von entsprechenden Inhalten). Gleichzeitig bilden sie jedoch das Schlusslicht, wenn es um Spendenaufrufe oder Beitrittsaufforderungen zu extremistischen Gruppierungen geht – nur 12 % gaben an, solche Botschaften gesehen zu haben (ibid., S.22).

Andere internationale Studien kommen zu ähnlichen Ergebnissen (Schlegel & Amarasingam, 2022; Olaizola Rosenblat & Barrett, 2023; Wells et al., 2025). Misogynie, Rassismus und Angriffe aufgrund von sexueller Orientierung werden offenbar besonders oft in digitalen Gaming-Räumen verbreitet (Miller-Idriss, 2025). Beispielsweise gaben in einer Befragung von 361 Gamer*innen in den USA und Großbritannien von Kowert und Kolleg*innen (2024) über 86% der Teilnehmenden an, extremistischen Inhalten ausgesetzt gewesen zu sein und etwa 76% hatten rassistische, misogyne oder anti-LGBTQIA+-Botschaften gesehen. Zwei Drittel waren der Meinung, dass Misogynie in Gaming-Räumen normalisiert sei, circa 60% nahmen Rassismus und anti-LGBTQAI+-Perspektiven als normalisiert wahr und 40% gaben an, *white nationalism* sei in Gaming-Räumen normalisiert. Ähnliches zeigen die Befragungen von US-amerikanischen Gamer*innen der ADL (2022; 2024c). Ein besonders beunruhigendes Ergebnis ist, dass hier drei von vier minderjährigen Gamer*innen (10-17 Jahre alt) angaben, im Gaming-Bereich bereits Hass und Hetze ausgesetzt gewesen zu sein. Außerdem gaben

30% der Befragten an, mindestens wöchentlich *white supremacy* Inhalten zu begegnen. Besonders betroffen von direkten Angriffen waren Frauen, Afro-Amerikaner*innen und jüdische Menschen (Anti-Defamation League, 2024c). Bei all diesen Erfahrungen scheint die Zeit eine entscheidende Rolle zu spielen: Je mehr Zeit eine Person in digitalen Gaming-Räumen verbringt, umso höher die Wahrscheinlichkeit, dass sie solchen Inhalten ausgesetzt ist oder verbal von anderen Spielenden angegangen wird (Rother et al., 2025).

Gamer*innen wurden außerdem gefragt, ob ihnen toxische, hasserfüllte und extremistische Inhalte besonders oft in **bestimmten Arten von Spielen** begegnen. Gamer*innen, die vor allem alleine spielen (*single player*), sind dort selbstverständlich keinen negativen Inhalten ausgesetzt. Befragte, die (auch) mit anderen gemeinsam spielen (*multi-player*) gaben an, dies besonders häufig in Spielen mit den folgenden Merkmalen zu beobachten (Schlegel & Amarasingam, 2022, S.15):

- Das Spiel bietet in-game Kommunikationsmöglichkeiten wie sprach- oder textbasierte Chats;
- Interaktion mit anderen über diese Kommunikationskanäle ist notwendig oder sinnvoll für die Spielerfahrung;
- Es ist ein populäres Spiel mit vielen Nutzer*innen;
- Das Spiel ist hoch kompetitiv;
- Gewaltinhalte sind integraler Bestandteil des Spiels;
- Es ist ein Online-Multiplayer-Spiel;
- Es ist ein PvP-Spiel;[18]
- Spieler*innen müssen gemeinsam mit und gegen Fremde spielen;
- Einzelnen Spieler*innen kann die Schuld am Verlieren zugesprochen werden;
- Es gibt kaum Moderation oder Regulation;
- Es gibt keine Konsequenzen für die Nichtbeachtung von Regeln oder für toxische Äußerungen.

Allerdings ist zu sagen, dass diese Liste ausschließlich auf den subjektiven Perspektiven der befragten Gamer*innen beruht. Unabhängige empirische Studien, die die Prävalenz bestimmter Inhalte in solchen Spielen belegen, fehlen bisher. Die oben stehende Diskussion des Forschungsstandes zeigt, dass extremistische Akteur*innen verschiedenste digitale Spiele für ihre Zwecke instrumentalisieren, unter anderem auf Plattformen wie *Roblox*, auf der Inhalte in kindlicher LEGO-Optik erstellt werden können. Daher sollten Spiele, die den oben genannten Merkmalen entsprechen, nicht unter Generalverdacht gestellt werden.

Auf die Frage, wie sie selbst und andere auf extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen reagieren, gab es unterschiedliche **Reaktionen**. In der oben genannten Befragung gaben die meisten Gamer*innen an, dass sie solche Inhalte und User*innen vornehmlich ignorieren oder die Spielumgebung verlassen, wenn es ihnen zu viel wird, dass sie aber nur selten die Meldefunktion benutzen und auch keine Gegenrede posten (Schlegel & Amarasingam, 2022). In einer anderen Studie gab hingegen die Mehrheit an, extremistische Inhalte und Nutzer*innen zu melden, wobei auch hier Ignorieren eine häufige Strategie im

[18] PvP steht für Player versus Player und beschreibt Spiele, in denen Gamer*innen gegeneinander antreten. Im Gegensatz dazu spielt man in PvE-Spielen im Player versus Environment Modus, also gegen computergenerierte Gegner*innen.

Umgang mit Hass war (Kowert et al., 2024). Es scheint daher noch unklar, welche Reaktionen Hass und Extremismus bei der Mehrheit der Gamer*innen tatsächlich hervorrufen, welche Faktoren (z.B. die Art der gespielten Spiele) solche Diskrepanzen erklären können und unter welchen Umständen Nutzer*innen (nicht) motiviert sind, hasserfüllte und extremistische Inhalte zu melden.

Welche Faktoren für die **Resilienz** gegenüber extremistischer Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen eine Rolle spielen, ist kaum erforscht. Die einzige den Autor*innen bekannte Studie stammt von Lamphere-Englund und Kolleg*innen (2025). Die Resilienz der Gamer*innen gegenüber extremistischer Einflussnahme und wie diese erhöht werden kann sind zentrale Themen, denn "an essential part of countering and preventing the spread of VE [violent extremism] in gaming and other online spaces is limiting the availability of extremist content and curbing the influence of extremist actors. Yet, given the challenges of completely eradicating harmful content from these vast community spaces, we also need to focus on strengthening the resilience of individuals active in online spaces against VE" (ibid S.1). Basierend auf Befragungen von über 2000 Gamer*innen in sieben Ländern, adaptieren die Autor*innen das Building Resilience Against Violent Extremism (BRAVE) Framework (Grossmann et al., 2017; 2022) für den digitalen Bereich und erweitern es zum Building Resilience Against Violent Extremism Digitally (BRAVED) Framework, mithilfe dessen Gamer*innen in drei Kategorien – *low, mid and high resilience* – eingeteilt werden können. Die meisten Gamer*innen fallen in die "Mid"-Kategorie und zeigen moderate Resilienz. Es zeigt sich, dass Gamer*innen mit stärkerer religiöser oder ethnischer Verwurzelung und besserem sozialen Netzwerk weniger oft *identity-based hate* zustimmen und weniger oft andere Gamer*innen verbal angehen. Wer sich sicher fühlt in seiner eigenen Zugehörigkeit, tendiert weniger oft dazu, andere aufgrund ihrer Identität anzugehen. Befragte mit, laut BRAVED Framework, höherer Resilienz gaben außerdem an, öfter mit Gamer*innen zusammenspielen, die nicht dieselben Identitäts-Merkmale (Alter, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Religion usw.) wie sie selbst haben, und eher dazu bereit sind, Gegenrede gegen Hass in digitalen Gaming-Räumen zu leisten. "This suggests that interactions with diverse individuals in gaming environments can build tolerance and empathy, similar to how diverse neighborhoods in urban settings tend to reduce racism and prejudice gradually" (Lamphere-Englund et al., 2025, S.7). Diese Ergebnisse müssen allerdings noch in weiteren Studien verifiziert werden.

An dieser Stelle ist wichtig zu erwähnen, dass auch wenn sich dieses Gutachten vornehmlich mit extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich und möglichen Präventions- und Gegenmaßnahmen befasst, dass der Forschungsstand zu Gamer*innen-Erfahrungen zeigt, dass die überwiegende Mehrheit der befragten Gamer*innen viele **positive Erfahrungen** in digitalen Gaming-Räumen beschreiben (Anti-Defamation League 2019; 2020b). Es soll nicht fälschlicherweise der Eindruck entstehen, dass Gamer*innen ständig und überall Hass ausgesetzt und Gaming ein in Gänze toxisches Umfeld wäre. Viele Gamer*innen beschreiben, dass Gaming ihnen Spaß mache, Eskapismus von schwierigen Alltagssituationen ermöglicht, dass Spielen ihnen hilft sich zu entspannen und dass sie eine soziale Community, freundschaftliche Kontakte und teilweise sogar Lebenspartner*innen über das gemeinsame Spielen gefunden haben (Schlegel & Amarasingam, 2022, S.18ff). In freien Antworten einer Befragung, wiesen viele Gamer*innen darauf hin, dass die Verteufelung von Gaming beziehungsweise die überproportionale Fokussierung auf negative Effekte die Realität des Spielerlebnisses nicht adäquat widerspiegelt. Zwar gäbe es diese Probleme, doch digitale

Spiele für die Instrumentalisierung durch extremistische Akteur*innen verantwortlich zu machen “would be like thinking that cars existing is part of the problem of drunk driving accidents”, denn “most gamers I’ve met have been great people from all walks of life” (ibid., S.18). Die oben beschriebenen Erfahrungen mit extremistischen Inhalten sollten entsprechend kontextualisiert und als *kleiner Teil* einer von vielen Menschen als überwiegend positiv empfundenen digitalen Welt verstanden werden.

### 2.2.8 Diskussion

Die oben beschriebenen Phänomene zeigen deutlich, dass extremistische Aktivitäten und extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen weit verbreitet zu sein scheinen und vielfältige Formen annehmen können. Es ist unbestreitbar, dass extremistische Akteur*innen aktiv versuchen, digitale Spiele, Gaming-Bezüge und digitale Gaming-Räume für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Folgende Fragen gilt es jedoch noch zu klären: Wird der Gaming-Bereich, ähnlich wie soziale Medien, schlicht aufgrund seiner Beliebtheit zur Verbreitung extremistischer Inhalte genutzt oder gibt es noch andere Verbindungslinien, die die Gaming-Affinität einiger extremistischer Akteur*innen erklären können? Welche Effekte haben extremistische Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen und können sie zu Radikalisierungen beitragen? Wir widmen uns diesen Fragen noch eingehender im empirischen Teil des Gutachtens (Kapitel 3), v.a. den Expert*innen-Interviews. An dieser Stelle soll dennoch kurz der bisherige Forschungs- und Überlegungsstand zu diesen beiden Fragestellungen dargelegt werden.

#### *2.2.8.1. Verbindungslinien zwischen Gaming und Rechtsextremismus*

Ein kürzlich erschienener Sammelband zu Gaming und Rechtsextremismus (Brandenburg et al., 2025a) diskutiert, dass **im Gaming-Bereich bestimmte Voraussetzungen und Einstellungen** gegeben sind, die extremistische Einflussnahme begünstigen können bzw. zumindest kein Gegengewicht zu versuchter Einflussnahme bieten. Dazu gehören unter anderem strukturelle Voraussetzungen der Spieleproduktion ebenso wie fehlende Repräsentation marginalisierter Gruppen in Spiel-Entwicklung und Spielinhalten, Fehl- bzw. stereotype Darstellungen von beispielsweise muslimischen NPCs, die lange ‘Tradition’ toxischer und misogyner Einstellungen in einigen männlich dominierten Gaming-Communitys sowie die oben beschriebene Verbreitung von *identity-based hate*, der sich Gamer*innen ausgesetzt sehen. Es muss dabei von Pauschalisierungen abgesehen werden, denn es gibt keine einheitliche Gaming-Mentalität, Gaming-Community oder Gaming-Kultur. Vielmehr sind der Gaming-Bereich, Gaming-Communitys und Gaming-Kulturen so vielfältig wie Gamer*innen selbst. Keinesfalls ist Gaming also generell als toxisch oder inhärent anfällig für rechtsextreme Instrumentalisierung zu definieren. Dennoch kann das offenbar weit verbreitete toxische Grundrauschen in *einigen* Gaming-Räumen dazu beitragen, dass dort ein fruchtbarer Nährboden für extremistische Inhalte und gegebenenfalls sogar Radikalisierungsprozesse entsteht. So erklären Wallner und Kolleg*innen: “Toxic narratives and cultures that pervade gaming spaces, such as racism, misogyny, homophobia, or toxic masculinity, often share common threads with some of the foundational components of various violent extremist ideologies. Within gaming communities, these toxic narratives can therefore inadvertently serve as a gateway, potentially laying the foundation for susceptibility to violent extremism. Additionally, extremists can target toxic gaming communities for possible recruitment”

(Wallner et al., 2023, S.13; Munn, 2023). Dass solche Toxizität teils ungebremst grassieren kann, liegt nicht nur an fehlender Gegenrede (Schlegel & Amarasingam, 2022), sondern unter anderem auch an nicht ausreichender, ineffektiver bzw. herausfordernder Moderation im Gaming-Bereich.

Eine weniger subtile Verbindungslinie zwischen Gaming und Rechtsextremismus stellt die sogenannte **GamerGate-Kampagne** aus dem Jahr 2014 dar (Halilovic-Pastuovic et al., 2024). Prinz (2025) bezeichnet GamerGate als "Testballon" und "erster rechter Kulturkampf des Internets" (S.198f). Er beschreibt, dass eine Kommunikationswissenschaftlerin im Jahr 2013 Beiträge zu hypersexualisierten und sexistischen Darstellungen weiblicher Figuren in digitalen Spielen veröffentlichte. Davon fühlten sich einige reaktionäre Gamer offenbar bedroht, monierten den angeblich zunehmenden 'woken' Einfluss, der ihr Spielerlebnis negativ beeinträchtige und organisierten über soziale Medien und alternative Plattformen wie *8chan,* eine digitale Hasskampagne gegen die Wissenschaftlerin und andere Frauen im Gaming-Bereich wie beispielsweise Journalistinnen oder Entwicklerinnen. Die Hassposts, die unter anderem Vergewaltigungsaufrufe und Mordpläne enthielten, wurden unter dem Hashtag #GamerGate gesammelt und verbreitet. Das US-amerikanische, rechtsextreme Online-Magazin Breitbart verstärkte unter der Leitung des ehemaligen Trump-Vertrauten Steve Bannon die GamerGate-Inhalte, unter anderem indem es die Inhalte weiterverbreitete und in rechtsextreme Kreise streute. Die Internet-Kommunikation zwischen Bannon und seinen Unterstützer*innen belegt, dass dies eine bewusste Strategie war. Reaktionäre Gamer*innen sollten gezielt angesprochen werden, um ihnen rechtsextreme, 'alternative' Weltbilder anzubieten. Aufgrund dessen und aufgrund der 'Memefizierung' der Hasskampagne, die sich rein digital organisiert und viele digitale Praktiken wie shitposting oder Doxing nutzte, gilt GamerGate als Wiege der US-amerikanischen *alt-right*-Bewegung (dt. alternative Rechte oder Neue Rechte), deren Kernthemen unter anderem *political correctness*, Anti-Feminismus, Heteronormativität, *male* und *white supremacy* und Sozialdarwinismus sind. Im Gegensatz zu klassischen rechtsextremen Akteur*innen gibt sich die *alt-right*-Bewegung bewusst modern und verbreitet diese Sichtweisen oft durch die Nutzung digitaler Praktiken sowie Bezügen zu Pop-, Jugend- und Internetkultur. Sie werden humoristisch-ironisch verpackt und sind "wrapped in layers of faux-irony, playfulness and multiple cultural nods and references" (Nagle, 2017, S.62), unter anderem mit Bezügen zur Gaming-Kultur und Gaming-Memes. Auch im deutschsprachigen Raum zeigt sich der Einfluss der *alt-right* Bewegung und eine Überschneidung mit Gaming-Themen, z.B. in den Spielen der Identitären Bewegung oder der angesprochenen 'Troll-Armee' des Reconquista Germanica *Discord*-Servers (Ayyadi, 2018).

Gaming, so einige Forschende, sei seit GamerGate zu einem wichtigen Element **rechtsextremer "Metapolitik"** geworden. Das Konzept der Metapolitik geht auf den italienischen Philosophen Antonio Gramsci zurück und besagt "man müsse erst das Denken von Menschen im sogenannten vorpolitischen Raum beeinflussen - also dort, wo Menschen gar nicht den Eindruck haben, politische Diskurse zu führen - bevor sich daraus Wahlentscheidungen oder Systemstürze ergeben. Diese sind allerdings das erklärte Ziel" (Rafael, 2020, S.138f). Mit anderen Worten, Metapolitik beinhaltet den Versuch, gesellschaftliche Diskurse in die gewünschte Richtung zu schieben, indem vermeintlich unpolitische (oder 'vorpolitische') Kommunikation subtil beeinflusst wird. Gaming ist so ein vorpolitischer Raum, in dem politische Inhalte eher beiläufig diskutiert werden und der bewusst zum Zwecke einer Diskursverschiebung instrumentalisiert wird. Dies geschieht unter anderem durch die gezielte Ansprache nicht-radikalisierter Zielgruppen in als unpolitisch geltenden

Diskursräumen wie dem Gaming-Bereich mit Inhalten, die Verbindungslinien von der extremistischen Ideologie zur Weltanschauung der nicht-radikalisierten Zielgruppen aufweisen, z.B. traditionelle Rollenbilder und Antifeminismus, aber auch eher banal anmutende Überschneidungen wie Interesse an bestimmten Sportarten oder digitalen Spielen. Mattheis und Kingdon (2023) nennen diese Strategie "Borderlands": "This is when extremist ideologues and activists leverage events, narratives, or political hot topics to engage nonextremist populations. (...) These populations often share specific types of ideological affinities (...) with extremist cultures that can be used to produce narrative resonances. Borderlands, thus refers to the edges of normative digital cultures that border extremist digital cultures" (S.487).

Metapolitik oder 'Borderlanding' wird vor allem von der sogenannten Neuen Rechten bewusst eingesetzt "to influence the language and mindset of the population in various areas of society. The aim is to gradually replace the current 'mainstream' political discourse with ethnically charged and nationalist thinking by continually reproducing right-wing rhetoric on (...) videogames and gaming-related platforms" (Prinz, 2024, S.66). Auch wenn also nur eine kleine Minderheit extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen postet, so kann dies dennoch dazu beitragen, dass extremistische Ideen normalisiert werden. Dies wird als Verschiebung des *Overton Windows* (Overtons Fenster) bezeichnet. Das 'Fenster' des Sagbaren wird durch subtile Beeinflussungsversuche in vorpolitischen Räumen langsam nach rechts verschoben bis sogar rechtsextreme Äußerungen von einigen Bevölkerungsgruppen als normales Element politischer Diskurse gelten. Und dies geschieht in digitalen Gaming-Räumen ganz bewusst: "Was auf den ersten Blick wie ein Randphänomen wirkt, ist in Wahrheit Teil einer kalkulierten und mehrgleisigen Strategie: Rechtsextreme Akteur*innen dringen in Gaming-Communitys ein, um ihre Ideologie zu platzieren und langfristig zu normalisieren. Wer sie als unbedeutende Minderheit abtut, übernimmt unbewusst ihre Verharmlosungstaktik und überlässt ihnen damit das Spielfeld" (Prinz & Schwalb, 2025).

#### *2.2.8.2. Gaming und Radikalisierungsprozesse*

Trotz dieser strukturellen und inhaltlichen Verbindungslinien ist unklar, ob digitale Gaming-Räume wirklich "hotbeds", also Brutstätten für Radikalisierungsprozesse sind (Radicalisation Awareness Network, 2020a). Denn das bloße Vorhandensein von extremistischen Inhalten bzw. der bloße Versuch der metapolitischen Einflussnahme sagt noch nichts über ihre (Aus-)Wirkungen und mögliche Rolle in Radikalisierungsprozessen aus. In der Radikalisierungsforschung ist klar belegt, dass es keinen sogenannten *mere exposure effect* gibt.[19] Das bedeutet, dass der **Konsum von Propagandamaterial niemals *alleiniger* Auslöser für einen Radikalisierungsprozess** ist – Radikalisierung ist immer multifaktoriell und bedingt durch ein Zusammenspiel von persönlichen, sozialen und Umweltfaktoren (Vergani et al., 2020). "Es gibt nicht den einen Faktor, der politische Radikalisierung auslöst, und auch kein festes Bündel von Faktoren, das aus Menschen Rechtsextreme macht oder Rechtsextreme zu Gewalttätern oder Rechtsterroristen werden lässt" (Rafael, 2020, S.133). Daher lässt allein die Tatsache, dass *identity-based hate* und Propagandamaterial im Gaming-Bereich weit verbreitet zu sein scheinen, noch keine Rückschlüsse darüber zu, welche Effekte diese Verbreitung möglicherweise hat – weder auf einzelne Nutzer*innen noch auf ganze

[19] Der *mere exposure effect* beschreibt, dass Inhalte allein durch häufiges Wahrnehmen bzw. Konsum automatisch positiv(er) bewertet werden.

Communities. Die mögliche Rolle solcher Inhalte in Radikalisierungsprozessen muss deswegen nuanciert betrachtet werden.

Außerdem stellt sich die Frage, welche **Arten von Radikalisierungsprozessen** möglicherweise beeinflusst werden können. Man unterscheidet gemeinhin zwischen kognitiver Radikalisierung, die mit einer Übernahme eines extremistischen Weltbildes einhergeht, und sogenannter *behavioral radicalization*, die alle Aktivitäten umfasst, die sich aus dem extremistischen Weltbild speisen. Dazu gehört nicht nur die Ausübung oder Androhung von Gewalt, sondern unter anderem auch die Verbreitung von Hass und Erstellung von Propagandamaterial oder das Sammeln von Spendengeldern für extremistische Organisationen. Beide Arten von Radikalisierungsprozessen können unabhängig voneinander und in unterschiedlichen Ausprägungen vorhanden sein (McCauley & Moskalenko, 2017). Das bedeutet: Kognitive Radikalisierung führt nicht automatisch zu *behavioral radicalization* und selbst wenn *behavioral radicalization* vorliegt, muss diese nicht zwangsläufig in Gewaltpotenzial münden. In Bezug auf Gaming-Inhalte stellt sich also die Frage, ob sie kognitive oder *behavioral* oder gar beide Formen von Radikalisierung beeinflussen können. Im Folgenden werden mögliche Effekte digitaler Spiele auf Meinungsbildungs- und Radikalisierungsprozesse sowie ein möglicher Einfluss der Gaming-Communitys auf selbige Prozesse umrissen. Beides sind komplexe Fragestellungen, die hier nur in ihren Kernelementen diskutiert und aufgrund fehlender Forschungsergebnisse nicht abschließend geklärt werden können.

Zunächst ist festzuhalten, dass alle Arten von Medien – ob Roman, Fernsehsendung oder Hörbuch – Einfluss auf Konsument*innen haben können. Dies ist durch Studien im Bereich Medien- und Kommunikationswissenschaft, insbesondere den sogenannten Media Effect Studies, vielfach belegt (Shrum, 2017; Sukalla, 2019). ”Wir verinnerlichen in erheblichem Maße Wissen über uns, unsere sozialen Zusammenhänge, unsere Rollen, die Erwartungen anderer an uns etc. durch Medien und die (politischen) Narrative, die sie – offensichtlich oder subtil – verbreiten” (Loh, 2025, S.67). Dies gilt auch für digitale Spiele, die “einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auch auf soziale, gesellschaftliche und politische Zusammenhänge” ausüben können (Wimmer, 2025, S.50). Dieser **Einfluss von Spielinhalten auf Gamer*innen** ist oft subtiler Natur. Es gibt *keinen* einfachen Kausalzusammenhang, beispielsweise zwischen dem Spielen eines digitalen Spiels mit Gewaltinhalten und aggressivem Verhalten in der realen Welt (American Psychological Association, 2020). Vielmehr transportieren Spiele politische Inhalte oft unterschwellig. So beinhalten die meisten Spiele, gleich welchen Genres, eine bestimmte Ideologie und Wertvorstellung, da sie einige Verhaltensweisen als ‘richtig’ konnotieren und belohnen (z.B. durch Punkte), andere wiederum als ‘negativ’ framen und bestrafen (z.B. durch Punktabzug) (Hayse, 2023; Bogost, 2006) – Spiele entfalten somit, so Bogost, eine *procedural rhetoric*, beeinflussen Sichtweisen der Spielenden also durch Designelemente und Spielmechaniken ohne explizite Argumente vorbringen zu müssen (Bogost, 2008; 2021).

Außerdem machen digitale Spiele politische Themen, Systeme, Konflikte und Narrative spiel- und erfahrbar. Wenn das Spiel beispielsweise keine Möglichkeit bietet, politische Konflikte mit Diplomatie statt Waffen zu lösen, dann kann dies dazu beitragen, dass ein solches Vorgehen als normale und richtige Herangehensweise an politische Konflikte wahrgenommen wird (Spies, 2025; Loh, 2025). Aus dieser Sichtweise speist sich unter anderem die Kritik an Militärspielen, die möglicherweise zu einer Normalisierung von Kriegshandlungen, aber auch

zu unrealistischen Vorstellungen von (Auswirkungen von) Gewaltakten beiträgen können – beispielsweise in dem sie ein “sanitized” Bild von Kriegsgeschehen zeigen, in dem getötete Figuren sofort verschwinden und somit die negativen Folgen der Gewalt unsichtbar gemacht werden (Hartmann et al., 2014; S.314; juman; Schlegel, 2020a). Besonders Kinder und Jugendliche, die sich noch im **Prozess der (politischen) Sozialisierung** befinden, können durch solche Inhalte in populären digitalen Spielen geprägt werden (Loh, 2025), denn “aus entwicklungspsychologischer Perspektive ist die Moral von Kindern noch nicht ausreichend gefestigt, um sich von problematischem Gedankengut distanzieren zu können. Sie verfügen noch nicht über einen ausgeprägten Wissensschatz über politische, gesellschaftliche und historische Zusammenhänge”, um Fiktion und Vereinfachungen zu erkennen und Gaming-Inhalte korrekt einordnen zu können (Heinz, 2025, S.215). Dennoch sind digitale Spiele nur einer von vielen Einflüssen auf Sozialisierung und Meinungsbildungsprozesse. Schule, Familie, das soziale Umfeld und andere Medien wie Serien sind ebenso an diesen Prozessen beteiligt. Auch hier scheint ein einfacher Kausalzusammenhang von Spielinhalt = Meinung zu kurz gegriffen. Online-Spiele können *ein* Faktor von vielen sein, die Meinungsbildungsprozesse beeinflussen.

Was heißt dies nun für die Bewertung von Propagandaspielen und Eigenkreationen wie beispielsweise Mods mit extremistischen Inhalten? Es ist davon auszugehen, dass alle Spiele, auch Propagandaspiele, zumindest subtile Effekte auf die Spielenden ausüben können – wenn dem nicht so wäre, gäbe es auch keinerlei Grundlage für den Einsatz edukativer Spiele in der politischen Bildungsarbeit und Präventionsarbeit (siehe Abschnitt 4.1). Doch es gibt keinen *mere exposure effect* und Radikalisierungsprozesse sind immer durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst. Das bedeutet, dass auf Basis des heutigen Kenntnisstandes davon ausgegangen werden kann, dass Propagandaspiele möglicherweise in einzelnen Fällen eine Rolle in Radikalisierungsprozessen spielen *können*, dass sie jedoch niemals alleiniger Stein des Anstoßes für die Übernahme eines extremistischen Weltbildes sein können. Einige Forschende stellen außerdem die Frage, für welche Zielgruppe Propagandaspiele überhaupt entwickelt werden und wer diese Spiele konsumieren möchte. Robinson und Whittaker (2021) glauben, Propagandaspiele werden vor allem deswegen entwickelt, um bereits bestehende extremistische Einstellungen zu *verstärken*, nicht aber um bisher gänzlich Unbeteiligte anzusprechen, zu radikalisieren oder gar zu rekrutieren. Demnach wären die Konsument*innen dieser Spiele vor allem Personen, die zumindest Sympathie für extremistische Weltbilder bzw. bereits eine gewisse Affinität zu einer bestimmten Gruppierung haben und/oder bereits (teil-)radikalisiert sind. Diese Annahme leuchtet ein, denn wer, beispielsweise, ein dezidiert extremistisches Spiel spielt, das von einer bekannten Gruppierung veröffentlicht wurde, der muss sich darüber im Klaren sein, mit welchen Inhalten er konfrontiert werden wird. Andererseits zeigen Befragungen junger Menschen, dass ein nicht unerheblicher Anteil von ihnen aus reiner Neugier extremistische Inhalte konsumiert und somit möglicherweise ohne vorherige Affinität mit solchem Material in Kontakt kommt (New Zealand Classification Office, 2025). Auch hier ist also eine nuancierte Betrachtung vonnöten, welche Motive im Einzelfall vorliegen bzw. ob, und wenn ja, welchen Einfluss der Konsum eines Propagandaspiels auf die Hinwendung zu extremistischen Weltbildern hatte.

Neben den Inhalten digitaler Spiele sind auch **soziale Interaktionen und Communitys** von Bedeutung. Radikalisierung ist fast immer ein sozialer Prozess, der nicht ausschließlich durch den Konsum von Propagandamaterial vorangetrieben wird (kein *mere exposure effect*), sondern in einem sozialen Prozess in Beziehung zu anderen Gestalt annimmt. Es sind also

vor allem soziale Einflüsse, die Radikalisierungen prägen. Auch wenn Radikalisierungsprozesse individuell sind, stellen klassische Radikalisierungstheorien, beispielsweise von Sageman (2004), der beschreibt wie sich kleine Gruppen junger Männer (sog. *bunch of guys*) durch fortlaufende Beschäftigung mit extremistischen Ideen und in der Konversation über diese Weltanschauungen gegenseitig radikalisieren können – auch weil moderate Stimmen diese Kleingruppen verlassen, sobald die dort propagierten Ideen zu extrem werden und so eine Art Echokammer im Kleinen entsteht. Kruglanski und Kollegen (2019) bezeichnen *needs* (die Bedürfnisse, die durch die Mitgliedschaft in extremistischen Bewegungen erfüllt werden sollen), *narratives* (die propagierten Weltbilder) und *networks* (die soziale Interaktion mit anderen) als die drei Säulen der Radikalisierung. Inzwischen bilden sich diese *networks* vor allem im digitalen Raum. Während sich Netzwerke früher um extremistische Gruppierungen und terroristische Organisationen gebildet haben, sind Personen mit extremistischen Einstellungen heute eher in losen Zusammenschlüssen mit Gleichgesinnten verbunden. Dies findet vor allem in Online-Räumen statt, in denen Austausch über Länder- und Sprachgrenzen hinweg möglich ist und so internationale digitale Netzwerke radikalisierter Individuen entstehen. Auch vermeintliche Einzeltäter*innen weisen oftmals Verbindungslinien zu solchen Communitys auf – unter anderem zu digitalen Gaming-Communitys (Baeck & Sepit, 2020).

Online können Nutzer*innen auf verschiedene Art und Weise mit extremistischen Inhalten in Kontakt kommen. Dies reicht vom ‘Stolpern’ über Chatbeiträge oder Kommentare, die in öffentlich zugänglichen Foren digitaler Gaming-Räume gepostet werden, über Communitys, in denen toxische Sprache und als ‘Witze’ verpackter *identity-based hate* normalisiert sind, bis hin zu geschlossenen Kanälen, zu denen man nur mit Einladung Zugang erhält und in denen sich gewaltbereite Extremist*innen austauschen und Aktivitäten planen. Möglicherweise können so auch hier soziale Interaktion und Gruppenprozesse entstehen, die Radikalisierungsprozesse begünstigen könnten. Denn wer sich einer Community zugehörig fühlt, kann anfälliger für die dort propagierten Ideen werden oder zumindest Inhalte wie *identity-based hate* als normalen Teil sozialer Diskurse wahrnehmen, wenn sie in der Community als normal oder gar positiv konnotiert werden. Zudem ist anzunehmen, dass viele, insbesondere junge Nutzer*innen nicht erwarten, in digitalen Gaming-Räumen mit politischen Inhalten oder Beeinflussungsversuchen konfrontiert zu werden: “Gerade in einer eher hedonistisch geprägten und freizeitorientierten Umgebung kann die Unbedarftheit von Heranwachsenden unauffällig ausgenutzt werden” (Heinz, 2025, S.213). Dies könnte zu einer erhöhten Anfälligkeit beitragen.

Eine Studie der Bertelsmann Stiftung beschreibt **Gaming-Communitys als “soziale Ankerpunkte junger Menschen”** und belegt, dass sich 87% der befragten deutschen Gamer*innen in Gaming-Communitys verstanden und unterstützt fühlen und angeben dort sogar Freundschaften geknüpft zu haben (Rother et al., 2025, S.33f). Aufgrund ihrer Reichweite und Beliebtheit spielen “Gaming-Communitys eine wichtige Rolle [in der Sozialisation junger Menschen]. Sie bieten spannende Interaktions- und Resonanzräume und helfen, soziale Rollen zu erproben und zu festigen” (Heinz, 2025, S.215). Ebenso wie Spielinhalte, können also auch Kommunikations- und Interaktionsinhalte bzw. die Teilnahme an Gruppenprozessen und -unterhaltungen in digitalen Gaming-Räumen, die als wichtige Sozialräume empfunden und deren anderen Mitgliedern Vertrauen entgegengebracht wird, Einfluss auf Meinungsbildungsprozesse und (politische) Sozialisierung ausüben, indem bestimmte Themen, Perspektiven, Werte und Meinungen positiv oder negativ konnotiert

werden. Dies kann, wie oben bereits beschrieben, vor allem die Sozialisierung junger Menschen prägen und könnte möglicherweise Radikalisierungsprozesse anstoßen oder verfestigen – wobei auch hier von einfachen Kausalzusammenhängen abzusehen ist, da Meinungsbildungs-, Sozialisierungs- und Radikalisierungsprozesse durch eine Vielzahl von Online- und Offline-Faktoren beeinflusst werden.

Matthias Heider (2025) argumentiert daher, es seien "weniger die Spiele selbst, die zur Radikalisierung führen, als vielmehr die sozialen und kulturellen Kontexte, die das Gaming umgeben. (...) Gaming schafft einen kulturellen Bezugspunkt und gemeinsame Erfahrung, die dazu dienen, Beziehungen aufzubauen und Gemeinschaften zu festigen. Es bietet eine gemeinsame Sprache, eine gemeinsame Leidenschaft und dient als Ausgangspunkt für den Aufbau von affektiven Bindungen. (...) Gemeinsames Spiel schafft Vertrauen und bildet die Grundlage für einen ideologischen Austausch zwischen radikalisierten Akteur*innen und Interessierten" (S.180f). Dabei sei jedoch unbedingt zu beachten, so Heider weiter, dass diese Anbahnungs- und Austauschprozesse nicht einseitig seien. Es sei keineswegs so, dass die Kontaktaufnahme ausschließlich von extremistischen Akteur*innen ausgehe. "Es handelt sich nicht einfach um eine Ansprache und Indoktrinierung argloser Jugendlicher durch Akteur*innen der extremen Rechten. Es ist vielmehr ein gegenseitiges Finden" (ibid.), denn, wie oben ausgeführt, werden Radikalisierungsprozesse durch vielfältige Faktoren beeinflusst, die oftmals im Offline-Leben beginnen und sich beispielsweise in einem gesteigerten Interesse an extremistischen Inhalten online ausdrücken können.

Eine interessante – bisher jedoch einzigartige und somit nicht reproduzierte – Studie, die einen weiteren sozialen Aspekt von Radikalisierungsprozessen im Gaming-Bereich beleuchtet, wurde vor einigen Jahren von Kowert und Kolleg*innen (2022) vorgelegt. Die Autor*innen testen, ob Individuen, deren Identitätsvorstellung stark von ihrem **Selbstbild als Gamer*in** geprägt ist, möglicherweise anfälliger für Radikalisierungsprozesse im Gaming-Bereich sein könnten. Tatsächlich zeigen die Ergebnisse, dass eine höhere Identifikation mit dem Gamer*in-Dasein bzw. der Gaming-Kultur mit einer größeren Akzeptanz von Rassismus, Sexismus und extremistischen Einstellungen aus dem Spektrum des *white supremacy* und Rechtsextremismus einhergeht. Dies, so die Autor*innen "suggests that there is something distinctive about gaming culture and those who strongly align themselves with it" (Kowert et al., 2022b, S.8). Demnach wären einige Gamer*innen besonders gefährdet, sich von rechtsextremen Inhalten beeinflussen zu lassen bzw. diese zu unterstützen. Auch eine aktuelle Befragung der Bertelsmann Stiftung zeigt, dass eine Selbst-Identifikation als Gamer*in mit einer höheren Akzeptanz von Antisemitismus, Sexismus und LGBTQAI+-Feindlichkeit einhergeht (Rother et al., 2025). Doch die Studie von Kowert et al. zeigt auch, dass andere Faktoren wie unsichere soziale Bindungen und Einsamkeit eine Rolle spielen. Rother und Kolleg*innen weisen darauf hin, dass vor allem junge Männer, die viel Zeit in digitalen Räumen verbringen, eine Selbst-Identifikation als Gamer angaben und dass diese Gruppe sowieso eine höhere Zustimmung zu den genannten Einstellungen aufweist. Die Identifikation als Gamer ist also möglicherweise nicht die Ursache dieser Einstellungen, sondern korreliert mit anderen Faktoren. Die Studienlage ist nicht ausreichend, um zu belegen, dass eine starke Identifikation mit der Gaming-Kultur wirklich im kausalen Zusammenhang mit einer größeren Akzeptanz von *identity-based hate* oder einer größeren Anfälligkeit für rechtsextreme Beeinflussungsversuche einhergeht. Dennoch soll diese Möglichkeit hier nicht unerwähnt bleiben, denn wenn weitere Untersuchungen einen solchen Zusammenhang bestätigen sollten, dann ergeben sich daraus wichtige Implikationen – nicht

nur für Forschende und ihr Verständnis des Phänomenbereiches, sondern vor allem auch für die Präventionsarbeit im Gaming-Bereich.

Insgesamt ist festzuhalten, dass der eklatante Anstieg an Forschungsbemühungen zu extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug in den letzten Jahren zu einem großen Erkenntnisgewinn geführt hat. Es ist nun vielfach belegt, dass extremistische Akteur*innen auf vielfältige Art und Weise und in vielen verschiedenen Formaten versuchen, Gaming für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Auch kommerzielle Spiele und digitale Plattformen mit und ohne Gaming-Bezug sind von diesen Versuchen der Einflussnahme betroffen. Diese Forschungsergebnisse sowie Befragungen mit hunderten Gamer*innen demonstrieren wie prävalent *identity-based hate* und extremistische Inhalte im Gaming-Bereich sind, wie viele Nutzer*innen mit solchem Material in Kontakt kommen und wie relevant deshalb dieses Themenfeld für die Extremismusforschung und Radikalisierungsprävention ist. Dennoch gibt es weiterhin wichtige Lücken in unserem Verständnis für diese Phänomene. Insbesondere die Frage danach ob, wann, wie und unter welchen Umständen solches Material eine Wirkung auf Meinungsbildungs- und Radikalisierungsprozesse einzelner Nutzer*innen oder ganzer digitaler Gruppen haben kann, ist bisher nur unzureichend beantwortet. Richtig ist, dass eine erneute Panik, wie sie die ‘Killerspieldebatte’ der 1990er Jahre ausgelöst hat, fehl am Platz ist. Richtig ist jedoch auch, dass es ganz offensichtlich extremistische Einflüsse in digitalen Gaming-Räumen gibt und dass diese adressiert werden müssen, um vor allem junge Nutzer*innen adäquat zu schützen. Prinz und Schwalb schreiben hierzu: “Die Debatte über Rechtsterrorismus und Videospiele darf dabei nicht mit Killerspielnarrativen gefüllt werden: Abbildungen und Gewaltdarstellungen sind nicht Kern des Problems, sondern die *Gaming-Infrastruktur*” (Prinz & Schwalb, 2025, unsere Hervorhebung), die zur Verbreitung von *identity-based hate* und extremistischen Ideen genutzt wird.

# 3. Empirische Erhebungen

Um den bisherigen Forschungsstand mit neuen Daten zu ergänzen, wurden für dieses Gutachten empirische Erhebungen durchgeführt. Dazu gehören teilnehmende Beobachtungen in populären Online-Spielen, Datensammlungen auf einigen Gaming (-nahen) Plattformen, Interviews mit Expert*innen, sowie Befragungen von Nutzer*innen. Im Folgenden beschreiben wir zunächst das methodische Vorgehen und berichten dann getrennt über die Erkenntnisse zu rechtsextremen Inhalten und *identity-based hate* innerhalb digitaler Spiele und auf Gaming (-nahen) Plattformen.

## 3.1 Methodisches Vorgehen

### 3.1.1 Online-Spiele

Die Fallauswahl der Spiele für die teilnehmenden Beobachtungen basierte vor allem auf der Popularität der Spiele bzw. den Nutzer*innenzahlen sowie einer Recherche, welche Online-Spiele bereits mit der Verbreitung von *identity-based hate* und rechtsextremer Inhalte in Verbindung gebracht wurden. Letzteres war für die Spiele *Minecraft* (Miller & Silva, 2021; Kowert et al., 2022a), *League of Legends* (Schlegel & Amarasingam, 2022), *Fortnite* (Global

Project Against Hate and Extremism, 2024b) sowie *Valorant* und *PUBG: Battlegrounds* (Anti-Defamation League, 2022) der Fall. Zusätzlich wurden die Titel *Counter-Strike 2*, *Rainbow Six: Siege* und *Rocket League* aufgrund ihrer Beliebtheit in die Erhebung aufgenommen. Für jedes Spiel wurde ein neuer Account mit neutralem Profilnamen erstellt, um die teilnehmende Beobachtung möglichst nicht zu beeinflussen. Jedes der oben genannten Spiele wurde durch ein Mitglied des Forschungsteams für zehn Stunden gespielt, ohne dass nach bestimmten Inhalten gesucht wurde. Dabei wurden Notizen zur Nutzer*innenkommunikation und ggf. Screenshots relevanter Spielinhalte angefertigt. Es wurden keinerlei Aufnahmen von sprachbasierten Chats oder Formen der Kommunikation gemacht, die Rückschlüsse auf die Identität der Spielenden zulassen könnten. Ziel der Exploration war es zu prüfen, ob relevante Inhalte in diesen Spielen so verbreitet sind, dass Gamer*innen zufällig darauf stoßen können, ohne dass sie mit ihrem Account vorher bestimmte Begriffe gesucht oder Spiele gespielt haben. Mit anderen Worten, die Kernfrage war, ob Spielende über *identity-based hate* und extremistische Inhalte in den oben genannten Spielen ‘stolpern’, selbst wenn sie sich erst kurz in dem Spiel aufhalten.

### 3.1.2 Gaming (-nahe) Plattformen

Bei den analysierten Gaming (-nahen) Plattformen handelt es sich um die Livestreaming-Plattformen *Twitch* und *Kick*, die Spiele-Distributions-Plattform *Steam* und die Spielentwicklungs-Plattform *Roblox*. Diese Plattformen wurden aufgrund ihrer Nutzer*innenzahlen, Relevanz und verhältnismäßig geringen Hürden für die Forschung (z.B. gute Durchsuchbarkeit) ausgewählt (siehe Winkler et al., 2024). Die Datensammlung wurde händisch und ohne die Hilfe automatisierter (Scraping-)Tools durchgeführt. Außerdem wurden ausschließlich öffentlich zugängliche Inhalte analysiert, Material aus (semi-)geschlossenen Gruppen und Kommunikationskanälen wurde nicht erhoben.

Aufgrund der verschiedenen infrastrukturellen Grundvoraussetzungen und den damit einhergehenden variierenden Plattform-Nutzbarkeiten ist die Datensammlung unterschiedlich vonstattengegangen. Angesichts der bislang geringen Forschungsaktivität in diesem Bereich haben wir uns für eine Kombination aus induktiven und deduktiven Verfahren entschieden. Auf den Plattformen *Steam* und *Roblox* wurden Schlagwortsuchen vorgenommen, anhand derer rechtsextreme Inhalte und *identity-based hate* ausfindig gemacht wurden. Die verwendeten Schlagworte umfassten sowohl eindeutig dem neonazistischen Spektrum zuzuordnende Inhalte als auch subtilere Ausdrucksformen rechtsextremer Ungleichheitsideologien, etwa ethnopluralistische Konzepte oder codierte Varianten rechtsextremer Agitation. Zudem wurde gezielt nach antisemitischen und antimuslimischen Narrativen gesucht, die anschließend auf eine mögliche rechtsextreme ideologische Verankerung hin untersucht wurden. Anhand der vorgefundenen Ergebnisse wurden dann wiederum Schneeballsuchen[20] vorgenommen, die aufgrund der diversen Sprachkulturen auf den Plattformen, die teils eigene Begrifflichkeiten aufbringen, eine wichtige Erweiterung zu der Schlagwortsuche darstellen. Die Plattforminfrastrukturen auf Livestreaming-Plattformen machten auf *Twitch* und *Kick* eine angepasste Methodik der Datensammlung erforderlich. Statt standardisierter Verfahren wurde hier deduktiv auf das durch die Vorarbeiten im

[20] Beim Schneeballverfahren (snowball sampling) werden ausgehend von bereits bekannten Profilen und Posts weitere relevante Inhalte gesucht, z.B. indem die Verbindungen eines relevanten Profiles zu weiteren Nutzer*innen oder Inhalten durchsucht werden.

RadiGaMe Projekt akquirierte Vorwissen zu einzelnen Streamer*innen zurückgegriffen.[21] Netzwerke und Verweise, die während der Streams geäußert wurden, flossen in das Sampling ein.

### 3.1.3 Expert*innen-Interviews

Für das Gutachten wurden 15 semi-strukturierte Interviews mit nationalen und internationalen Expert*innen geführt. Dazu gehörten Forschende, die sich mit Extremismus(-prävention) im Gaming-Bereich befassen, Spiele-Entwickler*innen, Mitarbeitende von Regulierungsorganen, Bundes- und Polizeibehörden ebenso wie Vertreter*innen zivilgesellschaftlicher Organisationen, die in den Bereichen politische Bildung, Radikalisierungsprävention und Jugendmedienschutz aktiv sind. In einem Fall wurden zwei Personen gleichzeitig interviewt, ansonsten handelte es sich um Einzelinterviews. Die Interviews wurden digital über Zoom geführt und dauerten im Schnitt jeweils circa 50 Minuten. Im Anschluss wurden sie mithilfe einer KI-gestützten App transkribiert und die Aufnahme dann gelöscht. Die so erstellten Transkripte wurden im Nachhinein von der Interviewerin geprüft, korrigiert und redigiert. Die Inhalts-Analyse erfolgte ausschließlich auf Basis der redigierten Transkripte. Dabei lag der Fokus auf Themen, die durch die bestehende Forschungsliteratur nicht oder nur unzureichend abgedeckt werden sowie auf persönlichen Einschätzungen der Expert*innen, beispielsweise zur Risikobewertung oder zu weiteren Präventions- und Jugendschutzmaßnahmen, die aus Sicht der Befragten etabliert werden sollten. Die Ergebnisse werden im Folgenden pseudonymisiert wiedergegeben, d.h. Zitate sind mit “Interview 1”, “Interview 2” usw. versehen ohne Nennung der Expert*innen. Zitate aus englischsprachigen Interviews werden im Original belassen.

### 3.1.4 Nutzer*innen-Interviews

Im Rahmen des Projektes wurden drei semi-strukturierte, leitfadengestützte Fokusgruppeninterviews mit insgesamt neun Personen, die sich selber als aktive Gamer*innen bezeichnen, geführt. Die Interviews wiesen eine Dauer von ca. 60 Minuten auf und wurden online per Microsoft Teams durchgeführt und aufgezeichnet. Anschließend wurden sie mit der computergestützten qualitativen Daten- und Textanalysesoftware MAXQDA transkribiert und anhand eines Codierungssystems ausgewertet. Die Inhalts-Analyse erfolgte ausschließlich auf Basis der redigierten Transkripte. Die Teilnehmenden waren zwischen 20 und 33 Jahre alt; sieben identifizierten sich als männlich, zwei als weiblich. Keiner der Befragten befasst sich beruflich oder ehrenamtlich mit den Themen Gaming oder Extremismus. Digitale Spiele und Gaming(-nahe) Plattformen werden ausschließlich in der Freizeit und zu privaten Zwecken genutzt. Die Rekrutierung der Interviewpartner*innen erfolgte über die erweiterten sozialen Netzwerke der Mitarbeitenden der Forschungseinrichtungen modus | zad (Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH) und des Leibniz-Instituts für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF) sowie über Studierende der Sozialen Arbeit, die durch die Lehrtätigkeit eines Mitglieds des Forschungsteams erreicht wurden. Die Interviewführung zielte darauf ab, die Erfahrungswerte von Gamer*innen im Umgang mit Toxizität, Hassrede, sowie *identity-based hate* und rechtsextremistischen Inhalten in einschlägigen Spielen und auf Gaming(-nahen) Plattformen

[21] https://www.radigame.de/

zu erfassen. Die Ergebnisse werden im vorliegenden Forschungsgutachten pseudonymisiert wiedergegeben.

### 3.1.5 Datenschutz und ethische Überlegungen

Private und semi-private Kommunikationsräume stehen unter besonderem Schutz und die Erforschung selbiger kann nur unter Einhaltung strenger ethischer Grundsätze und Datenschutzregularien durchgeführt werden. Auf Gaming (-nahen) Plattformen haben wir deshalb ausschließlich öffentlich zugängliche Kanäle und Nutzer*innenkommunikation analysiert. Wenn Nutzer*innen frei zugängliche Kommentare posten oder ihr öffentliches Profil ausschmücken, dann kann davon ausgegangen werden, dass sie sich der Öffentlichkeit ihrer Aussagen bewusst sind. Wir haben uns trotzdem dafür entschieden Nutzer*innen nur dann namentlich zu benennen, wenn eine solche Nennung einen Mehrwert für die Analyse hat. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn Profilnamen oder -bilder ideologisch einschlägig sind. In allen anderen Fällen berichten wir über Inhalte ohne sie individuellen Nutzer*innen zuzuordnen. Ebenso verzichten wir auf die Nennung von Kanal- und Gruppennamen, außer sie bieten einen analytischen Mehrwert. Wir folgen den Empfehlungen von boyd (2015) und “use digital content to convey impressions without directing attention to specific people” (S.91).

Die Einordnung von Nutzer*innenkommunikation innerhalb digitaler Spiele stellt hingegen eine konzeptionelle Herausforderung dar. Einerseits sind solche (Audio-)Chats nicht öffentlich zugänglich und daher private Kommunikationsräume. Andererseits sind sich Nutzer*innen bewusst, dass sie hier mit (ggf. ständig wechselnden) fremden Menschen interagieren, die ihnen mehr oder weniger zufällig durch den Spielalgorithmus zugeteilt wurden - ähnlich wie beispielsweise beim Besuch eines Fußballstadions, in dem Personen auch mehr oder weniger zufällig in unmittelbarer Nähe zu anderen Fans sitzen und ins Gespräch kommen. Diese Sichtweise würde für einen öffentlichen Kommunikationsraum sprechen. Wir können diese Grundsatzfrage im Zuge dieses Gutachtens nicht auflösen und haben uns daher für einen niedrigschwelligen Ansatz entschieden, der es ermöglicht, Impressionen aus Spielen zu sammeln, ohne private Kommunikation öffentlich zu machen. In einer teilnehmenden Beobachtung ohne Eingriff ins Kommunikationsgeschehen, haben die Forschenden des Gutachtens ihre Eindrücke der Gespräche händisch notiert ohne Aussagen bestimmten Nutzer*innen zuzuordnen. Inhalte, die klar privater Natur sind, wurden nicht erhoben. Auch für die Analyse der digitalen Spiele gelten die oben genannten Grundsätze des Nutzer*innenschutzes und des Herausarbeitens von Kernthemen und Impressionen ohne individuelle Nutzer*innen in den Vordergrund zu rücken. Dies bedeutet zwangsläufig, dass der Analyse eine gewisse Selektivität und Subjektivität zugrunde liegt und die Ergebnisse sollten von Leser*innen dementsprechend eingeordnet werden.

### 3.1.6 Anmerkungen

Bevor wir die Ergebnisse der Analysen präsentieren, müssen wir noch auf einige Anmerkungen bezüglich der Erhebung und Interpretation der Daten hinweisen. Zunächst ist hervorzuheben, dass Stichwortsuchen, wie sie auf den oben genannten Gaming (-nahen) Plattformen durchgeführt wurden, zwar dazu führen, dass extremistische Inhalte lokalisiert werden können, jedoch lassen solche Methoden keinerlei Rückschlüsse darüber zu, wie wahrscheinlich es ist, dass Nutzer*innen, die nicht gezielt nach solchen Begriffen suchen, mit

diesen Inhalten in Kontakt kommen. Ein solches Vorgehen zeigt also das Vorhandensein rechtsextremer Inhalte, kann jedoch keinerlei verlässliche Aussagen über die Verbreitung, den Konsum oder gar die Auswirkungen dieses Materials auf Nutzer*innen treffen. Ebenso bilden solche Stichwortsuchen niemals die Vielfalt der Inhalte, die auf einer Plattform geteilt werden, ab. Sie sind nicht repräsentativ für die Atmosphäre in diesem digitalen Raum, denn die überwiegende Mehrheit der Posts auf Gaming (-nahen) Plattformen sowie die überwiegende Mehrheit der Kommunikation innerhalb digitaler Spiele haben keinerlei Bezug zu Hass oder Extremismus. Beispielsweise werden auf *Roblox* pro Sekunde 50.000 Chat-Nachrichten ausgetauscht (Carville & D'Anastasio, 2024). Die von uns gesammelten und analysierten Inhalte spiegeln also nichtmal einen Bruchteil der Kommunikation auf *Roblox* wider. Ein ähnliches Bild ergibt sich für andere Plattformen und Spiele. Des Weiteren ist seit langem bekannt, dass die Mehrheit der Nutzer*innen in digitalen Räumen sogenannte *lurkers* [dt. Lauerer] sind (Takahashi et al., 2003; Edelman, 2013; Sun et al., 2014; Phang et al., 2015). Das bedeutet, dass sie zwar von anderen geteilte Inhalte konsumieren und die Kommentare anderer lesen, jedoch nicht selbst aktiv werden. Es finden sich also keine digitalen Spuren dieser Nutzer*innen, die Aufschluss darüber geben könnten, wie sie Inhalte rezipieren und welche Meinung sie zu selbigen haben. Daher stützen sich Analysen von digitalen Inhalten immer nur auf die Minderheit der Nutzer*innen, die sich aktiv beteiligen. Dementsprechend können solche Analysen niemals die Beschaffenheit der gesamten Nutzer*innenschaft einer Plattform abbilden. Die von uns präsentierten Ergebnisse müssen daher unbedingt im Lichte dieser Gegebenheiten interpretiert werden.

Außerdem muss darauf hingewiesen werden, dass gerade in Gaming-Communitys Inhalte teilweise '*for the lulz*' gepostet werden – also einfach aus Spaß oder um zu provozieren und sich dann über die (oftmals negativen) Reaktionen anderer Nutzer*innen lustig zu machen. Dieses Phänomen gibt es natürlich auch in anderen digitalen Räumen, doch im Gaming-Bereich tritt es gehäuft auf, da "die Kulturform [Gaming] (...) vom Stilmittel der Ironie" geprägt ist (Koopmann, 2020, S.159). Dies macht eine Analyse schwierig. In Fällen, in denen extremistisches Material *for the lulz* gepostet wird, weisen diese Inhalte nicht auf eine extremistische Weltsicht hin und können nicht zur Beurteilung einer möglichen Radikalisierung der Nutzer*innen herangezogen werden. Außenstehenden ist jedoch meist nicht ersichtlich, ob ein Post *for the lulz* gepostet wurde oder mit den wahren Ansichten der Nutzer*innen übereinstimmt. Aus diesem Grund treffen wir keine Aussagen über eine mögliche Radikalisierung einzelner Nutzer*innen.

Dennoch sind zwei Überlegungen anzumerken: Erstens reproduziert ein Post mit extremistischen Inhalten oder *identity-based hate* immer extremistische Ideen, die dadurch weiter verbreitet und gegebenenfalls normalisiert werden – völlig unabhängig von der Intention des/der Ersteller*in. Deshalb ist die Verbreitung auch dann problematisch, wenn sie 'aus Spaß' geschieht. Zweitens ist das Posten *for the lulz* oder auch *shitposting* Teil der Strategie rechtsextremer Akteur*innen im digitalen Raum (Nagle, 2017; Fielitz & Ahmed, 2021) und wird auch explizit als effektive Taktik von ihnen benannt. Der Gründer des Neonazi-Forums Daily Stormer schreibt beispielsweise von "non-ironic Nazism masquerading as ironic Nazism" (Salvati, 2019, S.160), also der bewussten 'Verkleidung' von extremistischen Inhalten als Witz oder Ironie, um zur weiteren Verbreitung solcher Ansichten beizutragen. Das bedeutet, dass auch wenn ein Post offenbar als Witz verstanden werden soll, es sich trotzdem um eine bewusste Verbreitung extremistischer Inhalte handeln könnte. Aus diesen Gründen werden die gesammelten und analysierten Inhalte nicht danach bewertet, ob sie möglicherweise *for*

*the lulz* gepostet wurden, die Ansichten der Nutzer*innen widerspiegeln oder gegebenenfalls sogar aus strategischen Gründen als Witz ‘verkleidet’ wurden. Das Gutachten zeigt lediglich, *dass* Inhalte, die extremistisches Gedankengut verbreiten, in diesen digitalen Räumen auffindbar sind, jedoch nicht, *warum* sie dort gepostet worden sind.

## 3.2 Kernthemen der Expert*innen-Interviews

### 3.2.1 Bedeutung digitaler Gaming-Räume für junge Menschen

Ausnahmslos alle nationalen wie internationalen Expert*innen, die für dieses Gutachten interviewt wurden, unterstrichen die **große Bedeutung, Reichweite und Relevanz des Gaming-Bereiches**. Gaming, so die Expert*innen, sei in nahezu allen Bevölkerungsgruppen ein relevanter Einfluss und Bezugspunkt, da digitale Spiele quer durch alle Altersklassen konsumiert werden. Es sei die größte Kulturindustrie, noch wichtiger und einflussreicher als die Film- und Musik-Branche. Die Bedeutung des Gamings sei für junge Menschen aber besonders hoch, denn sie verbringen in aller Regel mehr Zeit in digitalen Gaming-Räumen als Erwachsene. "Deswegen ist es schon eine valide Aussage (...) zu sagen, Gaming ist besonders relevant für Kinder und Jugendliche (...) weil (...) [es] so stark in den Alltag integriert ist und einen so erheblichen, auch zeitlichen Anteil an Alltag einnimmt” (Interview 4). Diese Integration in den Alltag ist allumfassend: Gaming sei “one of the most important ways in which younger folks socialize, building friendships, relationships, creating meaning, finding a sense of identity and belonging in an online world. (...) For youth, there's not an offline and an online world (...) and the implication (...) is that what happens in gaming ecosystems, what happens in games, especially multiplayer games, is [perceived to be] as real and often more real than what happens in the physical material world” (Interview 6). Die Bedeutung des Gaming-Bereiches für junge Menschen sei deshalb substanziell und Gaming habe dementsprechend einen “riesen Einfluss (...) auf Jugendkultur” (Interview 8). Die Relevanz des Mediums nehme sogar zu, denn “es [ist] natürlich so, dass der Bereich Games für Kinder und Jugendliche (...) besonders spannend ist und auch in den letzten Jahren wahnsinnig viel passiert ist. Technisch natürlich, Spiele sind super attraktiv. In der Grafik hat sich wahnsinnig viel getan. Hardware-Nutzung hat sich komplett verändert. Auch diese Möglichkeit, ständig auf Spiele zugreifen zu können, aktiv und passiv, also spielen oder sich Spiele anschauen” (Interview 12). Durch die Möglichkeit, per Tablet oder Handy ständig auf Spiele und Spielinhalte zugreifen zu können, sei Gaming inzwischen omnipräsent.

Dabei gehe es “nicht nur [um] das Gaming an sich oder das Spielen an sich, sondern auch eigentlich alles, was so eben dann damit zusammenhängt” (Interview 5). Die Expert*innen betrachten den gesamten Gaming-Bereich, insbesondere Gaming(-nahe) Plattformen sowie Gaming-Inhalte wie Videos und Memes, als essentiell wichtige Einflüsse auf junge Menschen, die nicht selten mehrfach täglich besucht bzw. konsumiert werden. “Gaming- und Streaming-Plattformen sind (...) der zentrale Ort, wo sich Jugendliche abseits von Jugendeinrichtungen, der Schule und Co. austauschen. Also Videospiele haben sich ja eben zu Orten entwickelt, wo man nicht nur gemeinsam zockt, sondern wo man quasi auch den Alltag strukturiert. Also gerade Discord ist ja für viele Jugendliche eine Plattform, die einfach oft so nebenbei läuft. Das heißt, wenn sie zu Hause sind, machen sie Discord an, quatschen nebenbei mit Freund*innen, oder auch mit unbekannten Menschen, über nicht nur Videospiel-Themen,

sondern über alltägliche Themen. Das heißt, Gaming-Plattformen und Gaming-nahe Plattformen sind einfach häufig eine Ergänzung zum sozialen Alltag" (Interview 9).

Dies bedeutet, dass ein Verständnis des Gaming-Bereichs essentiell ist, um zu verstehen, wo und auf welche Weise junge Menschen mit extremistischem Material und/oder radikalisierten Individuen (erstmals) in Kontakt kommen. "Wenn wir es mit jungen Menschen zwischen zehn und 15,16,17 zu tun haben, ist es nicht überraschend, dass die auch einen beträchtlichen Teil ihrer Freizeit auf Gaming Plattformen verbringen. Das ist ja logisch. Das wissen ja alle, dass das eine sehr, sehr wichtige Freizeitaktivität ist. Das heißt, Plattformen wie Discord oder andere sind essenziell, um zu verstehen, wo rekrutiert wird, wo sie sich kennenlernen, wo sie Kontakt herstellen zu extremistischen Milieus, Einzelpersonen oder Gruppen und wie diese Wege halt funktionieren" (Interview 3).

Besonders der **soziale Aspekt** des gemeinsamen Spielens oder des Austausches auf Gaming (-nahen) Plattformen wurde von den Expert*innen hervorgehoben. Inzwischen seien sowohl einige Online-Spiele, vor allem aber viele Gaming (-nahe) Plattformen zu wichtigen Sozialräumen geworden und könnten teilweise gar schon als Social-Media-Plattformen gelten – die Grenzen zwischen Gaming-Räumen und sozialen Medien seien zunehmend fließend. "I would say that multiplayer games and the spaces around them are absolutely social media (...). If we think of the word social media as a form of media that allows for social connectivity between other humans, most of them absolutely are. The reason that we don't conceptualize them as such (...) [is that] our vision of social media was so sculpted by the Facebook feed that we have a hard time thinking of things that aren't algorithmically feed driven as being social media" (Interview 6). Die meisten Gaming (-nahen) Plattformen und auch viele Online-Spiele würden inzwischen klassische Social-Media Funktionen wie Chats und Foren anbieten. Auch Streaming "ist ja einfach ein riesen Social-Media-Aspekt geworden und hat extrem viel Einfluss auf Jugendliche" (Interview 8).

Digitale Spiele böten darüber hinaus, anders als klassische soziale Medien, außerdem gemeinsam erlebte Immersion in eine digitale Welt und gemeinsames Handeln innerhalb des Spiels. Dies habe Einfluss auf soziale **Interaktion und Beziehungsaufbau** in Gaming-Räumen. "So when you are playing a game, the way that friendships and social bonds form is different than [in] any other space on the Internet, because you are engaging in a shared, playful activity that requires an initial level of trust. Trust is formed very quickly between co-players and we see in the research that that leads to closer, tight knit bonds that are more long lasting than you see in other spaces on the Internet. So if you have this close community of people that you trust, but you don't necessarily know, and then they start imparting their social opinions as friends do, there is the potential for that to be more impactful in changing your worldview and changing your opinions than other friends you would meet on the Internet. So if you're going into gaming spaces and you're like, I want to play with these guys because they're cool and they help me and we're on a team and we win together, and then those guys start sharing opinions, you are going to be more open to listening to them or engaging with them because they are close, tight knit friends, just like you would with your close inner circle of friends at school" (Interview 11). Mit anderen Worten, soziale Interaktionen in Spielkontexten könnten besonderen Einfluss auf die Meinungsbildungsprozesse ausüben, da Nutzer*innen ihren Mitspieler*innen mehr Vertrauen entgegenbringen als User*innen auf klassischen Social-Media-Kanälen.

Doch eigentlich, so die Expert*innen, sei der **Einfluss des Gamings nicht auf digitale Gaming-Räume beschränkt**. Im Gegenteil, auch in anderen Bereichen des Internets, unter anderem auf bei jungen Menschen besonders populären Plattformen wie *TikTok*, *Instagram* und *YouTube* seien Gaming-Inhalte ebenfalls omnipräsent. “Gaming related content is prevalent across all media (...) including legacy social media platforms, and video platforms too. I mean, gaming content, I forget the exact stat[istic], but it's somewhere around 40 or 50% of all content on YouTube is gaming related. (...) And the same for TikTok. TikTok gaming is massive. Same on Instagram. There's [also] huge Telegram groups dedicated to different gaming affinity groups” (Interview 6). Gleiches gelte für Inhalte, die auf Social-Media-Plattformen geteilt werden und sich Gaming-Ästhetiken bedienen, “die dann immer wieder auch in weiteren Erzeugnissen wiederkommen, die sich in Memes wiederfinden, die in Videos verarbeitet werden. Also dementsprechend (...) ist [es] einfach natürlich ein Riesenfeld” (Interview 5).

Zusammenfassend sind sich alle Expert*innen einig, dass die Bedeutung des Gaming-Bereichs für junge Menschen eklatant hoch ist. Das liegt nicht nur an den hohen Nutzer*innenzahlen, sondern auch an dem Stellenwert von Gaming-Inhalten und -Räumen in der Lebenswelt junger Menschen, der Verbreitung von Material mit Gaming-Bezug weit über designierte Gaming(-nahe) Plattformen hinaus, sowie der Relevanz digitaler Gaming-Räume für Interaktion und Kommunikation im täglichen Leben – sowohl während des Spielens, aber auch weit darüber hinaus im sozialen Alltag fürs “nebenbei quatschen” (Interview 9).

### 3.2.2 Mögliche Wirkung digitaler Spiele und warum extremistische Akteur*innen sie nutzen

Die Expert*innen waren sich weitgehend einig, dass digitale Spiele Einfluss auf Meinungsbildungsprozesse haben können, denn “durch Games werden natürlich auch Werte vermittelt, werden Normen vermittelt” (Interview 5). Doch wie stark dieser Einfluss ist, ob er möglicherweise größer für Kinder und Jugendliche ist als bei Erwachsenen und welche Rolle er gegebenenfalls in Radikalisierungsprozessen spielt, müsse nuanciert betrachtet werden.

"Ich glaube, dass Meinungsbildungsprozesse natürlich eine komplexe Gemengelage sind, wo es schwierig ist, einzelne Einflussfaktoren sauber herauszutrennen. Dass Gaming und Games im Grunde in irgendeiner Art und Weise auch zur Meinungsbildung beitragen, ist glaube ich unstrittig. Die Frage ist halt immer so ein bisschen, in welchem Ausmaß das der Fall ist. (...) [Bei Kindern und Jugendlichen] kann man alleine schon von (...) der langen Nutzungsdauer ausgehen, dass (...) dort ein relativ signifikanter Einfluss auf die politische Meinungsbildung stattfindet. (...) Die Interaktion untereinander [ist] auch von großer Bedeutung, weil sich eben Kinder und Jugendliche auch auf diesen Plattformen über politische Themen unterhalten können oder [über] Themen, die irgendwie das Politische streifen. (...) Aber was für eine Rolle das spielt und wie stark darüber dann auch Meinungsbildungsprozesse stattfinden, also wie groß das Ausmaß ist, ist (...) noch nicht so hundertprozentig klar. Was auf jeden Fall gesagt werden kann, ist, dass es ein relevanter Raum für die politische Kommunikation ist, der aber tatsächlich von institutionellen Akteur*innen noch nicht angemessen bearbeitet wird bisher” (Interview 4).

Dass digitale Spiele Meinungsbildungsprozesse beeinflussen können, stehe außer Frage. Doch wie und in welchem Ausmaß sie dies tun, sei nicht so einfach zu beantworten. “Generally speaking, games have a more positive effect than a negative effect – physically, socially, psychologically – on the people who play them, which may come as a surprise, because a lot of the times what we hear about [gaming] in the news (...) is the negative effects. The negative effects do exist, but they are not to the extent or of the same nature of which we’re often led to believe. We have studied the effects of video game content (...) on violence. Violent video games don't make people violent. They don't transform someone's worldview from someone who would never commit to violence into somebody who would. That's been patently discredited over, you know, decades of research. (...) The concern about violent video games is that because you are enacting the role of somebody doing something violent in a game, you will then transfer that behavior to enacting that role not in a game. And that's where we don't see the connection. (...) We're very clear as human beings [about] the difference between what's real and what's not. Like we watch a violent movie and we very clearly know what's happening is not real. (...) [When] consuming violent games, you're aware that this isn't real. What you're doing isn't real. What you're doing doesn't have consequences” (Interview 11).

Doch bei Kindern und Jugendlichen könne dies möglicherweise anders sein, so die Einschätzung anderer Expert*innen: “A game has persuasive possibilities and can shape perceptions and opinions through what it is the player can actually do in a game. So if we take a really basic example, if you're playing something like a military game or a game which involves (..) embodying a soldier, and all you can do in that game is shoot people, and that's the only way that you can engage with them, that contains a particular kind of procedural rhetoric. (...) In other words, the idea that you cannot negotiate (...), so diplomacy is removed from the game. Now the argument then becomes (...) that (...) if players continuously enact those kinds of sensibilities, then what happens is they start to become of the mind frame that the only way of engaging with potential enemies is through violence, not through negotiation. (...) Many of us who play games understand our relationship to a game as a game. (...) But children, of course, often don't. (...) If kids are just going in and enacting violence, they may not have that player subjectivity that an adult would have” (Interview 10). Bei “Kindern und Jugendlichen (...) ist die Gefahr natürlich insoweit höher, (...) [weil sie] in ihrem moralischen Meinungsbildungsprozessen halt noch nicht ganz gefestigt sind und natürlich auch ein bisschen angreifbarer sind für bestimmte Informationen. Und überall da, wo Austausch zwischen gesellschaftlichen Gruppen möglich ist, gibt es auch entsprechende Risiken. Und klar, und ich meine, das betrifft natürlich den Games-Bereich und auch das Games-Umfeld” (Interview 12). Ähnliches äußern auch Secker und von Petersdorff (2025): “Gerade Minderjährige verfügen selten über ein ausreichendes gesellschaftliches und politisches (Orientierungs-)Wissen oder schon über eine gefestigte Moral. Dies erschwert ihnen eine korrekte Abgrenzung und Einordnung von fiktionalen Inhalte[n]” gegenüber realweltlichen Begebenheiten (S.81).

Außerdem stelle sich die Frage, welche Art von Einfluss man betrachte. Oftmals, so einige Expert*innen, liege der Fokus gerade in der internationalen Literatur auf einem möglichen Einfluss digitaler Spiele auf realweltliche Handlungen, insbesondere die Ausübung von Gewalt. Doch auch eine Normalisierung und mögliche Desensibilisierung gegenüber Gewalt(darstellungen) sei eine ernstzunehmende Wirkung digitaler Spiele – insbesondere bei Kindern und Jugendlichen – die auch ohne eine Übersetzung in realweltliches Handeln problematisch sein kann. “We still haven't really got to grips with what we think about whether

we're desensitised or whether our attitudes are being subtly tweaked in relation to playing games. So, in other words, there's a big distinction between enacting violence and being desensitised to violence. (...) And I don't know (...) whether we know the answers to those questions (...) with the nuance that we (...) [should], because we spend too much time, I think, talking about the (...) kind of causal consequences in terms of enacting something rather than how we might feel. And I think our feelings are probably as important actually, particularly if you're interested in perceptions and opinions, as our actions" (Interview 10).

Bei der Nutzung digitaler Spiele durch extremistische Akteur*innen unterscheiden die Expert*innen ähnlich wie der im ersten Teil des Gutachtens zusammengefasste aktuelle Forschungsstand zwei große Teilbereiche: Die Produktion und Verbreitung von Propagandaspielen, sowie die davon weitgehend unabhängige Instrumentalisierung kommerzieller Games. Letzteres sei inzwischen weitaus relevanter und verbreiteter als eigenständige Propagandaspiele.

Die Erstellung eigener **Propagandaspiele** hat für extremistische Gruppierungen einige Vorteile. Solche Spiele, so die Befragten, würden viel mediale Aufmerksamkeit bekommen und somit (unabsichtlich) zur Popularität der Gruppierungen beitragen. Auch seien solche Spiele für manche extremistischen Organisationen ein Baustein ihrer "strategic communication" (Interview 10), mit deren Inhalten sie beispielsweise auf digitale Spiele reagieren, in denen ihre Gruppierung als Feinde dargestellt wird. Oftmals hätten Propagandaspiele allerdings nicht das Ziel neue Unterstützer*innen zu gewinnen, zu radikalisieren oder zu rekrutieren: "I don't feel that these [games] are about recruitment. They're much more about communicating with those who already hold a particular set of sentiments. So that's a different kind of messaging" (Interview 10). Solche Propagandaspiele würden jedoch zunehmend an Relevanz verlieren, da die Instrumentalisierung kommerzieller Spiele durch Mods oder *in-game* Inhalte inzwischen so einfach sei, dass es nicht mehr unbedingt notwendig sei, eigene digitale Spiele zu entwickeln, um extremistische Ideologien 'spielbar' zu machen. "I think the major reason [that extremists are not making propaganda games like they used to] (...) is that so much of the kind of messaging that they want to communicate can simply be articulated by an individual player (...) with [a] mainstream game. (...) You can just make a mod, right? So (...) why make a game when (...) a sympathiser can simply just make use of an off-the-shelf tool and make a mod or use a commercially available game" (Interview 10).

Deswegen sei die **Instrumentalisierung kommerzieller Spiele** inzwischen die bevorzugte Art extremistischer Einflussnahme in digitalen Spielen. "There's not a lot of point in an extremist making a [propaganda] game anymore because they can just make use of mainstream content" (Interview 10). Weil die Erstellung von *in-game content* und Mods inzwischen sehr einfach, zeitsparend und mehr oder weniger kostenlos geschehen könne, überträfe solches durch Nutzer*innen selbst erstelltes Material 'offizielle' Propagandaspiele inzwischen um ein Vielfaches. Dabei könnten alle Arten digitaler Spiele genutzt werden, unabhängig vom ursprünglichen Inhalt, doch Spiele, die Nutzer*innen viele eigene Gestaltungsmöglichkeiten eröffneten, seien besonders attraktiv für die Erstellung von Propagandamaterial. "When the game allows you to make the propaganda you're going to get the propaganda" (Interview 1).

Es gäbe bisher wenig Informationen darüber “wie sich Modifikationen (...) auswirken auf Meinungsbildung. Aber was wir wissen, [ist], dass das von Rechtsextremen genutzt wird, um zu versuchen, Meinungsbildung zu beeinflussen. Also, dass es extra Projekte gibt, die sich daran machen, Modifikationen für Videospiele zu bauen, die als Teil eines ideologischen Projektes gesehen werden. (...) Das ist tatsächlich aber ein relativ neues Phänomen, dass man das jetzt so verstärkt sieht. Und da gibt es jetzt noch nicht so viel Forschung zu, wie sich das tatsächlich auf die Meinung der Spielenden oder auf die Meinungsbildung von Jugendlichen ausprägt” (Interview 8). Inzwischen könne man außerdem ein Hin und Her beobachten: Täter*innen nutzen Bezüge zu populären Spielen und ihre Anschläge werden dann wiederum von Nutzer*innen digital nachgebaut und ‘spielbar’ gemacht. Es gäbe somit “Full-Circle-Momente (...), also dass man dann davon spricht, dass der Anschlag [in] Christchurch quasi gamifiziert war, weil er gelivestreamt war. Und dann findet man wieder Modifikationen, wo man das Attentat nachspielen kann, wo sogar Ausschnitte aus dem Livestream als Assets genutzt werden. (...) Da ist dann die Gamifizierung so quasi Full-Circle, also dann wird [das] (...) Attentat, das sich (...) vermeintlich an Games orientiert, (...) dann wieder zum Spiel und auch wieder spielbar gemacht” (Interview 8).

### 3.2.3 Mögliche Wirkung Gaming(-naher) Plattformen und warum extremistische Akteur*innen sie nutzen

Auch Gaming (-nahe) Plattformen können Einfluss auf Meinungsbildungsprozesse nehmen. Dies geschieht, wie oben bereits beschrieben, vor allem durch die **soziale Interaktion** mit anderen Nutzer*innen, die Inhalte teilen, ihre Meinung kundtun, oder politische Themen diskutieren. Besonderes Augenmerk legten die Expert*innen jedoch auch auf **Influencer*innen und Streamer*innen**, denn diese stellten gerade für Kinder und Jugendliche wichtige Bezugspunkte dar und könnten Meinungsbildungsprozesse entscheidend lenken. Es sei zu beobachten, dass gerade bei jüngeren Menschen “die Meinungsbildung sehr stark durch Gaming-nahe-[Plattformen] und Gaming-Plattformen geprägt wird. Das sehen wir vor allem auf den Gaming-Plattformen, wo wir reichweitenstarke Influencer sehen, die häufig so als Ankerpunkt für die Meinungsbildung sind (...) die häufig so einen Orientierungspunkt für Jugendliche darstellen. Und da habe ich schon sehr stark den Eindruck gewonnen, dass Jugendliche sich sehr stark auch von diesen Influencer*innen, wie es im Wort eben auch steckt, beeinflussen lassen. Sei es in der Werbung, aber sei es auch bei gesellschaftlichen Werten, sei es bei politischen Entscheidungen. Das haben wir jetzt bei der Europawahl 2024 gesehen (...) [und] bei der letzten Bundestagswahl. Das sehen wir aber auch bei, ich sag mal, politischen Reizthemen wie dem Nahost-Konflikt (...) [und] bei Themen wie dem Pride Month (...). Da haben Gaming-Plattformen und vor allem auch Content-Creatoren eine extrem prägende Rolle in der Meinungsbildung von Jugendlichen” (Interview 9).

Von großer Bedeutung sei außerdem die “parasoziale Beziehung zu den Streamer*innen. (...) Gerade im Streaming [ist] ja das Besondere (...), dass die Leute so ansprechbar sind. Also dadurch, dass es Teil des Streams ist, dass man mit dem Chat interagiert, dass man also die Personen, die man auf dem Bildschirm sieht, auch tatsächlich erreichen kann. Und diese Gleichzeitigkeit der Kommunikation, das ist beim Streaming halt total entscheidend. Dadurch wirken die Leute viel mehr wie echte Persönlichkeiten, Personen aus dem eigenen Leben, als

wie Online-Persönlichkeiten (...), [was dazu führen kann, dass] man dann [die Streamer*innen] als Orientierungshilfe benutzt für die eigene Meinungsbildung. (...) Und dann hat man natürlich so Effekte von Normalisierung. (...) Wenn man häufig im Gaming mit Inhalten konfrontiert [ist], [dann kann es dazu führen] dass man dann irgendwann annimmt, oh, das ist halt der Tenor, so redet man halt miteinander. Und dass da dann (...) halt auch extreme Aspekte normalisiert werden" (Interview 8).

Die Frage nach der Nutzung Gaming (-naher) Plattformen durch rechtsextreme Akteur*innen beantworteten die Befragten sehr ähnlich wie dies bereits in der Aufarbeitung des Forschungsstandes angeklungen ist: Je nach Charakteristika, Affordanzen und Nutzer*innen-Communitys, werden die Plattformen für vielfältige Zwecke verwendet. Darunter fällt die Verbreitung von Propagandamaterial ebenso wie die interne Kommunikation mit Gleichgesinnten, die Organisation von Aktivitäten und die Normalisierung extremistischen Gedankengutes durch 'schwarzen Humor' bzw. Inhalte, die humoristisch anmuten, jedoch Hass und extremistische Narrative transportieren (siehe hierzu die Abschnitte 2.2.3 sowie 3.2.6.). Ein großes Problem sei, dass "extremistische Minderheiten (...) teilweise (...) sehr, sehr laut erscheinen und (...) dann auch die Mehrheitsmeinung überstrahlen können. Und [dass] vielleicht auch aus Angst vor Hass, der einen selbst trifft, der eine oder andere sich dann auch aus verständlichen Gründen nicht traut, in irgendeiner Art und Weise mit Gegenrede zu reagieren. Und das kann natürlich dann auch das Meinungsbild online im digitalen Raum stark verzerren und hat natürlich dann auch auf Kinder und Jugendliche eine Wirkung" (Interview 15).

Des Weiteren sei sogenanntes *sign-posting* zu beobachten (siehe dazu auch Newhouse & Kowert, 2024). Dabei werden auf Gaming (-nahen) Plattformen, Gruppen mit einschlägigen Namen erstellt, in denen aber kaum Kommunikation stattfindet. Nutzer*innen treten diesen Gruppen vor allem deshalb bei, um auf ihrem Profil ihre Affinität zu bestimmten Gruppierungen oder Ideologien über die Anzeige des Gruppennamens zu zeigen. Diese Praktik nennt man *sign-posting*, weil es als ein 'Aushängeschild' für die Gesinnung der Nutzer*innen fungiert. Hieran könnte man möglicherweise radikalisierte Nutzer*innen erkennen. Gleiches gelte für die auf dem Profil sichtbaren Spiele: "You can look at publicly available information to try to determine if someone is a bad actor. There's a game called Hatred, which is an old game now. It's a poorly made game that is really just about being hateful and it's made for propaganda. And some people will log like hundreds of hours in this game just to like, have it on their Steam profile as like a flag, like, hey, I believe a certain way you can tell because I have 300 hours in this like, awful, not well made game that no one would play, especially for 300 hours, unless they were trying to make a point" (Interview 11).

Ein Aspekt, der in der Forschung bisher kaum erfasst ist, ist die Nutzung von Gaming (-nahen) Plattformen, um **extremistische Aktivitäten zu finanzieren**. Einer der Befragten beschrieb diese Gefahr so: "Ja, also da gibt es natürlich viele Möglichkeiten. Das eine ist, dass man selber als Angehöriger dieser Szene Gaming nutzt, zum Beispiel indem man live streamt oder Videos von den eigenen Games streamt und das dann über Plattformen wie DLive durch Spenden oder Views und Likes etc. entweder von der Plattform selber monetarisiert wird nach dem YouTube-Prinzip oder dass man halt dann die Zuschauerinnen und Zuschauer dazu ermutigt oder fragt, einfach zu spenden, Kryptowährungen-Spenden zu schicken oder andere Sachen. Das ist ein ganz wichtiger Aspekt. Da gibt es ja entsprechende rechtsextremistische Streamerinnen und Streamer (...) die dann auf diesen Plattformen aktiv sind und dann

nebenher auch gleichzeitig noch politische Inhalte (...) verbreiten. Aber letztendlich spielen die einfach Spiele, kommentieren das, erzählen nebenher irgendwas, was sie interessiert und die Menschen, die das anschauen. Entweder wird durch die Views (...) eine Monetarisierung generiert oder durch Spenden. Dann gibt es natürlich die Möglichkeit auch über das Verkaufen von Gaming-relevanten Inhalten oder Accounts [Geld zu verdienen]. Also wenn man jetzt einen bestimmten Spielaccount zu einem gewissen Level (...) hochgespielt hat oder gewisse wertvolle Gegenstände gesammelt hat, dann kann man die natürlich wieder verkaufen auf verschiedenen Plattformen. Man kann selber sozusagen auch (...) als Dienstleister tätig sein, also für andere bestimmte Spiele frei spielen, zu einem gewissen Level oder programmieren, zum Beispiel beim Modding helfen etc.. (...) Da bieten (...) durchaus in der Szene bestimmte Personen, die (...) IT-Kenntnisse, Programmierkenntnisse haben, an, gegen Geld als Dienstleistung sowas zu tun" (Interview 3).

Des Weiteren war bemerkenswert, dass sich viele Expert*innen – selbst solche mit jahrelanger Erfahrung in der Extremismusforschung – überrascht über die **schiere Menge an *identity-based hate* und extremistischen Inhalten auf Gaming (-nahen) Plattformen** zeigten. Die Menge an relevanten Inhalten, vor allem die Anzahl an Profilen, Kommentaren und *user-generated content*, habe ein Ausmaß erreicht, dass den Expert*innen Sorge bereitet. "We've seen a huge prevalence of right wing extremist content in various gaming spaces and there's clear risk and we need to be concerned" (Interview 7). Einer der Befragten gab an, er sei "gobsmacked by the sheer scale of it" (Interview 10), da sich teilweise Millionen solcher Inhalte in öffentlich zugänglichen Teilen von Plattformen wie *Steam* lokalisieren ließen. Dies ist allerdings bisher eine rein subjektive Einschätzung der Expert*innen. Es ist möglich, dass eine gewisse *recency bias* vorliegt, d.h. dass diese Einschätzung durch die aktuelle Schwemme an Studien zu extremistischen Inhalten in digitalen Gaming-Räumen beeinflusst wurde, wohingegen Plattformen wie *X* (früher *Twitter*) oder *Facebook* momentan in der Extremismusforschung eine weniger prominente Rolle spielen. Um zu verifizieren, dass auf Gaming (-nahen) Plattformen mehr rechtsextreme Inhalte und *identity-based hate* geteilt wird als auf anderen digitalen Plattformen, bräuchte es vergleichende Studien, die unter anderem die Größe der Plattform, ihre Nutzer*innenzahlen und die Gesamtanzahl der Inhalte in Relation zur Menge an extremistischem Material setzen.

### 3.2.4 Weitere extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug

Gaming Inhalte werden nicht nur in digitalen Gaming-Räumen geteilt. Im Gegenteil, es gibt sie "fast überall" (Interview 5) im Internet, sowohl auf Mainstream-Plattformen wie *Instagram*, *TikTok* und *YouTube* als auch auf alternativen Plattformen wie *Telegram*, *Gab* oder *4chan*. "It never stays on one platform, right? It always transcends the gaming platforms and ends up on other platforms (...) as well" (Interview 2). Diese Inhalte können verschiedenste Formen annehmen, doch insbesondere Videos und Memes scheinen sehr populär:

- "I see a lot of meme based propaganda. I would say that is probably the most widespread sort of category that I see: people making memes out of games" (Interview 1)
- "I've seen a lot of people making (...) propaganda footage out of gaming footage. (...) You saw this a lot with ISIS originally, but I have seen it a lot with the far-right [with games] (...) like Crusader Kings. (...) They'll play the video game and then record what

they're doing within the game and make videos out of that. So that's super popular. (...) There's [also] games that have the [Ku Klux] clan in them – Red Dead Redemption II is one of the most famous – and they were (...) taking scenes from that and then making propaganda on TikTok to glorify the clan" (Interview 1).

- "Auf TikTok findet man beispielsweise im Roblox-Stil dann kleine Clips, die (...) die Nachahmung rechtsextremer Anschläge, wie beispielsweise in Christchurch, nachstellen. Man findet Memes im GTA-Stil auf Instagram. Man findet auf Telegram (...) direkte Aufrufe an Gamer*innen. (...) So kann man das natürlich auch schön anschlussfähig machen, genauso wie diese Gaming-Memes oder so etwas. Die bleiben ja auch nicht auf Gaming-Plattformen, sondern [werden] auf Reddit oder wie auch immer [geteilt]. Da kann man natürlich schön die Fühler strecken, wenn man sowas nutzt." (Interview 5).
- "Content is created in Roblox but then it's shared on a TikTok (...) and linked to on a Discord [channel]. (...) It's porous across platforms" (Interview 2).

Auf allen Plattformen, so die Expert*innen, sei außerdem die Tendenz zu erkennen, Propaganda und die Verbreitung extremistischer Ideen zu gamifizieren. Es sei zu beobachten, "dass auch Propaganda an sich eben zunehmend gamifiziert wird, (...) dass die Propaganda selber dann eigentlich als Spiel begriffen wird, gar nicht mehr so ernst genommen wird, mit einem dauerhaft sarkastischen, ironischen Unterton operiert wird. Und wenn sich andere aufregen, dass [das allein] quasi als Gewinn anerkannt wird" (Interview 5).

Oftmals, so die Expert*innen gehe es dabei darum, die Aufmerksamkeit Gaming-affiner User*innen zu bekommen und die Popularität digitaler Spiele zu nutzen, um die eigene Propaganda ansprechender zu gestalten. "They know that people are going to want to engage with that kind of [gaming] content and it's an easy way to get people interested in their communities" (Interview 1). "We were looking on 4chan at propaganda that was shared by designated terrorist groups and (...) what that propaganda looked like. And we were noting the incredibly high amount of use of video game aesthetics in the propaganda. (...) On the thumbnail you would see Mario [from the Mario Bros. games] and you'd click on it and it would say something that had nothing to do with Mario. It was, you know, something to do with their ideology or their worldview, but they were using that as kind of a cultural touchpoint to bring people in to engage with it" (Interview 11).

Dies zeigt eindeutig, dass sich eine Betrachtung rechtsextremistischer Einflussnahme im Gaming nicht auf Online-Räume beschränken darf, die explizite Bezüge zu Online-Spielen oder Gaming-Communitys aufweisen. Propaganda mit Gaming-Bezug wird weit über den Gaming-Bereich hinaus geteilt, konsumiert und diskutiert – auch auf Mainstream-Plattformen wie *TikTok* und *Instagram*. Deswegen ist das gesamte digitale Ökosystem für die Einschätzung dieses Phänomens relevant.

Außerdem bereiten einigen Expert*innen die (zukünftige) Instrumentalisierung neuer technologischer Errungenschaften im Gaming-Bereich Sorgen. Dabei wurde **künstliche Intelligenz** (KI) am häufigsten als wichtige Herausforderung für die Zukunft benannt, z.B. weil damit massenweise Propaganda erstellt werden kann, aber auch angrenzende Phänomene wie "Desinformation, Fake News (...) [und] Verschwörungserzählungen" (Interview 14) Aufschub verliehen wird. "Bei KI würde ich auf jeden Fall sagen, dass das (...) eigene [zusätzliche] Risiken (...) birgt in diesem gesamten Kontext. Also, erst recht, wenn man (...)

auf user-generated content schaut, könnte es natürlich sein, dass es noch wesentlich einfacher wird, eigene Mods, eigene Skins, eigene Experiences oder wie auch immer sie dann im jeweiligen Kontext heißen (...) zu entwickeln und nach den eigenen Wünschen dann auch auszugestalten" (Interview 5). KI sei eine neue, wichtige Ressource für extremistische Akteur*innen, weil "[es] jetzt viel, viel leichter geworden ist, KI-gestützt extremistische Inhalte oder auch Inhalte im Graubereich zu erstellen, zielgruppengerecht auszuspielen, KI-unterstützt zu verbreiten. Das ist natürlich eine enorme Herausforderung, weil (...) [mit] Inhalte[n], die eben mit Bildern, die ja teilweise wirklich sehr, sehr emotionalisierend auch gestaltet sind oder mit (...) passenden kurzen filmischen Beiträgen natürlich eine ganz, ganz andere Wirkung erzielt werden kann, als wenn rein textliche Inhalte verbreitet werden. (...) [Das] Attraktionslevel für Kinder und Jugendliche [das] damit einhergeht, (...) ist auf jeden Fall eine große Herausforderung" (Interview 15).

Problematisch sei außerdem, dass KI-Tools auch die weite Verbreitung bzw. das künstliche Pushen von extremistischen Profilen und Inhalten unterstützen könnten. Das gehe "bis hin zu dem Punkt, dass wir sehen, dass automatisiert Unterstützung simuliert wird, also dass (...) Profile, die entsprechenden Content verbreiten, sich selbst quasi auch durch künstliche Kommentare, Likes und Ähnliches nach oben pushen und entsprechend natürlich auch die Funktionsweisen der Plattformen und Algorithmen, die eben auf entsprechende Metriken anspringen, ausnutzen. Und so passiert dann natürlich eine weitere Verzerrung des eigentlichen Meinungsbildes" (Interview 15). Im Bereich KI sei die Spitze des Eisberges noch lange nicht erreicht und sowohl die massenhafte Erstellung von extremistischen Inhalten als auch die Verbreitung und die damit einhergehende Beeinflussung digitaler Diskurse werde in den nächsten Jahren weiter zunehmen.

Eine weitere Sorge der Expert*innen lag im Bereich **Virtual Reality**. "Virtual Reality [wird] mittel- bis langfristig (...) auf jeden Fall auch ein Thema sein, mit dem wir uns weiter noch intensiver beschäftigen werden müssen" (Interview 5). "Ich glaube, was sehr, sehr spannend wird, auch im Gaming Bereich, ist der Bereich Metaverse und Augmented Reality. Ich glaube da wird sich auch noch einiges tun. Aktuell sind die Plattformen ja noch nicht so wahnsinnig verbreitet, aber ich glaube, (...) wenn wir über Augmented Reality sprechen, wenn die Geräte handhabbarer werden [und] (...) die Sachen alltagstauglich sind, in relativ normal aussehende Brillen integriert werden, [dann] glaube ich, dass das neue Plattformen sind, die aber natürlich mit einer ganz anderen Präsenz dann einhergehen. Immersion ist dann ein Riesenthema und ich glaube da entsprechend auch neue Herausforderungen einfach da sind, auf die es dann ein Auge zu werfen gilt" (Interview 15).

Auch könnte VR-Technologie zur Vorbereitung und/oder Durchführung von Straftaten genutzt werden. "[I attended a talk on the Buffalo shooting and the presenter explained how] you could make that grocery store in virtual reality and go in there and practice what you're going to do before you go. And those kinds of ideas are horrifying to me about virtual reality being used as practice grounds for real world violence. And I think, you know, they are, what's the word? They're more viscerally experienced in those spaces, right? You're actually moving in the space. You can count the number of steps you would have to take, like there's more of a one to one [application] than you have in the current gaming system. So I think that we're going to find [that] there are new ways to exploit people. There's also already been studies or stories coming out of people saying they were sexually assaulted in virtual reality, and that psychologically, the way it was experienced is very, very similar to the way it is experienced

in a physical situation, even if physical contact isn't made because psychologically they are close to you or they're touching you. (...) So I think there are new harms and new threats coming" (Interview 11).

### 3.2.5 Geschlechterrollen

Befragungen von Gamer*innen und andere Studien zeigen, dass die Objektifizierung und Übersexualisierung von Frauen sowie Misogynie bis hin zu Frauenhass ein weitverbreitetes Phänomen in einigen digitalen Gaming-Räumen ist (White et al., 2024; Schlegel & Amarasingam, 2022; Kracher, 2025). Dies habe, "auch mit einer bestimmten Kultur, einer bestimmten *männlichen* Gamer-Kultur zu tun, die sich da entwickelt hat, schon über Jahrzehnte, mit einem In- und Out-Group Gruppendenken (...) was in Gaming Spaces sehr vorherrschend ist. (...) Und das ist einfach sehr gut anschlussfähig an rechtsextremistische Einstellungen" (Interview 4; vgl. auch Unterhuber, 2025). Dies umfasst ein ganzes Spektrum an Geschlechtervorstellungen, angefangen bei Beschwerden darüber, dass weibliche Charaktere in digitalen Spielen nicht mehr 'sexy' genug seien, weil Entwickler*innen zu 'woke' Spiele produzierten, bis hin zu direkten Bedrohungen und Gewaltfantasien gegenüber Gamerinnen und Entwicklerinnen (Kracher, 2025). Außerdem, so die Expert*innen, gäbe es "Überschneidungen (...) von Gaming-Communitys mit Incel Communitys" (Interview 5), in denen Frauenfeindlichkeit das Kernthema sei, das die Mitglieder dieser Communitys verbindet.[22] Hier sei eine Verschmelzung mit Gaming-Communitys zu beobachten, beispielsweise "im Kontext des grenzwertigen Humors [wo es] immer wieder ja, frauenverachtende Memes gibt, dass auch Attentäter dann gefeiert werden, verherrlicht werden, als Heilige dargestellt werden. Das Gerede von der Blackpill, von der Redpill und so weiter. Das findet sich alles auch im Gaming-Kontext dann wieder" (Interview 5).[23]

Diese Anfeindungen gegenüber Spielerinnen führe dazu, dass sich viele Frauen versteckten oder zurückzögen. Frauen würden zwar in so gut wie allen digitalen Spielen mitwirken, doch "trotzdem müssen wir auch sagen, dass es in einigen Gaming Communities noch immer eine primär männliche Zielgruppe gibt. Also wenn wir uns große Online-Shooter angucken oder wenn wir uns Spiele wie League of Legends oder Dota 2 angucken, dann sind da [zwar] auch extrem viele weiblich gelesene Spieler*innen dabei, aber auch eine immer noch sehr starke männliche, in Anführungszeichen, 'Dominanz' diese Spiele spielt. Und deswegen ist es immer noch so, dass in diesen Spielen sich viele weiblich gelesene Menschen als nicht weiblich präsentieren und sie sich nicht zu erkennen geben, weil sie halt Angst vor Anfeindungen haben müssen. Also gerade Voice-Chats oder Text-Chats können von vielen weiblich

[22] Incel (Abkürzung für *involuntary celibate*, unfreiwillig enthaltsam) ist die Selbstbezeichnung einer Online-Szene, in der sich heterosexuelle Männer vernetzen, die keinen Geschlechtsverkehr und/oder keine romantische Beziehung mit Frauen haben. Ein Teil dieser Szene leitet daraus ein von Frauenfeindlichkeit und Gewaltfantasien gegen weibliche Menschen geprägtes Weltbild ab.

[23] Die Blackpill-Ideologie besagt, dass Männer ein Anrecht auf sexuellen Verkehr mit Frauen hätten und Frauen, die sich dieser 'natürlichen Ordnung' widersetzen, würden somit das Grundrecht von Männern auf Geschlechtsverkehr verletzen (vgl. Kracher, 2020). Der Begriff Redpill stammt aus den Matrix-Filmen, in denen der Protagonist zwischen einer blauen Pille (Unwissenheit und die Illusion einer funktionierenden Gesellschaft) und einer roten Pille (Erkenntnis über die wahre Realität) wählen kann. In einigen Internet-Kulturen wird der Begriff für frauenfeindliche Verschwörungserzählungen genutzt, unter anderem dass Feminismus die Gesellschaft zerstöre und biologischer Determinismus, der dazu führe, dass Frauen nur einer kleinen Gruppe von Männern mit hohem Status, dominanten Auftreten und viel Geld eine Chance geben würden (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, 2020).

gelesenen Menschen nicht benutzt werden, weil sie halt eben Angst vor Anfeindungen haben müssen. Das berichten Streamer*innen, E-Sportler*innen aber halt auch Gamer*innen. (...) Sexismus noch immer eine der weit verbreiteten Diskriminierungsformen im Gaming" (Interview 9).

Der Rückzug von Gamerinnen, aber auch anderer Nutzer*innen, die diskriminiert und angefeindet werden, sei wissenschaftlich zweifelsfrei belegt. "Also da gibt es tatsächlich Forschung zu, dass insbesondere diese stark diskriminierende Sprache, (...) wenn Beleidigungen häufig auf gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit bezogen wird (...) dass Personen tatsächlich diese Spielräume verlassen. [Oder] dass zum Beispiel Leute (...) versuchen, ihre Identität oder ihre Zugehörigkeit zu einer Gruppe zu verschleiern. Also beispielsweise, dass Frauen Avatare wählen, die sowohl männlich oder weiblich gelesene Namen haben (...) oder versuchten, sich nicht eindeutig zu identifizieren. So Sachen wie Voice-Chats nicht benutzen, um damit quasi verschleiern zu können, dass sie weiblich sind (...) [oder] alles was Multiplayer ist, einfach verlassen, wenn die Räume zu toxisch werden" (Interview 8). Tatsächlich seien es jedoch nicht nur männliche Gamer, die weibliche Gamer anfeinden: "We've seen evidence of where females have actually participated in some of that misogynist targeting of females in gaming spaces" (Interview 7), möglicherweise um sich selbst vor Angriffen zu schützen, weil es Teil der Gruppendynamik ist und sie nicht aus den entsprechenden Gruppen ausgeschlossen werden wollen, oder weil sie selbst misogyne Einstellungen haben. Auch wenn es "auf Discord-Servern, wo einschlägiges Material verbreitet wird, sich da auch durchaus Frauen daran beteiligen" (Interview 5), seien diese Fälle eher eine Seltenheit.

Rechtsextreme Akteur*innen würden dieses misogyne Grundrauschen für ihre eigenen Zwecke instrumentalisieren (siehe auch Abschnitt 3.2.8.). Sie würden beispielsweise versuchen reaktionäre Gamer anzusprechen, die sich gegen eine Öffnung von Gaming-Communitys gegenüber weiblichen Personen sträuben und großen Unmut gegenüber 'woken' Spielen, beispielsweise mit weiblichen Protagonistinnen, ausdrücken, und "auf Debatten aufspringen, die (...) über Diversität im Gaming oder in Videospielen geführt werden, also um Frauenbilder (...) in Games, über Geschlechtsidentitäten in Games" (Interview 5). Diese Unzufriedenheit würde explizit in extremistischen Inhalten aufgegriffen: "Früher war Gaming ja in Anführungszeichen 'besser', war Gaming in Anführungszeichen 'normaler' und jetzt wird uns hier hier was aufgedrückt. Dagegen müssen wir uns wehren. Also Gender wird halt häufig auch mit so einer Art Widerstands-Narrativ verbunden" (Interview 9). Das Gefühl, dass "mit diesem Diversitätsquatsch das Gaming kaputt gemacht wird" (Interview 5), werde von rechtsextremen Akteur*innen bewusst instrumentalisiert, um anschlussfähig zu wirken und "Deutungshoheit über diese Diskussion im Kontext Gaming zu gewinnen" (Interview 5).

Auch im internationalen Kontext sei dies zu beobachten: "Right-wing extremists (...) take advantage of the existing gender inequalities of gaming spaces (...) [by sharing] particular gender narratives that are speaking to men or to women or speaking against the gender diversity of some of these [gaming] crowds. (...) They use it as a tool and they use it to their advantage. So they might target people in a certain way based upon their gender identity or their sociocultural understanding [of gender]. You know, what it means to be masculine or feminine or whatever it might be (...) [It is a] tool that is wielded by right-wing extremists to purposefully, you know, enhance their propaganda or reach certain [gaming] crowds or target certain [gaming] communities" (Interview 7). Dies bestätigt die aktuelle

Extremismusforschung. Misogynie ist ein weit verbreitetes Element rechtsextremer (aber beispielsweise auch islamistischer) Ansprachen.

Insbesondere junge Menschen könnten durch misogyne Inhalte in digitalen Gaming-Räumen in den Dunstkreis extremistischer Akteur*innen geraten: “The ideology becoming embedded in the worldview is happening younger, and I think it's (...) at least partially [due to] the normalization of this language that we see in gaming spaces. Misogyny. More than 90% of people who play games have been exposed to misogyny. That is a worldview. It is a hatred of women. It is an extreme worldview that underlies extremist ideology of all designated terrorist groups to ever exist since the beginning of time like that is insidious and a problem. And if you're in a space that's constantly saying these things, laughing at these things, putting people on a pedestal who say these things, these horrible, hateful things about women, it is going to start impacting the way you see and interact with the world, especially when you're younger and still forming your identity and trying to figure out what you think about the world around you" (Interview 11).

Doch die Radikalisierungsforschung kennt auch den umgekehrten Fall, nämlich die explizite Ansprache von Frauen und Mädchen durch extremistische Akteur*innen, um sie für ihre Ideologie zu gewinnen. Dies geschieht oft über ‘weiblich konnotierte’ Propaganda, die sich vermeintlichen ‘Frauenthemen’ annimmt und über soziale Medien wie *TikTok* und *Instagram* verbreitet wird (Scheuble & Oezmen, 2022). Die Expert*innen wurden dazu befragt, ob sie solche 'weiblich konnotierte’ Propaganda auch in digitalen Gaming-Räumen beobachtet hätten. Doch dies ist offenbar nicht der Fall. Keiner der Befragten konnte entsprechende Angaben machen. “Right-wing extremist content has been linked to, you know, activities like baking or yoga or whatever it might be [but] I don't know that that is a huge part of the strategy [in digital gaming spaces], at least at this point in time” (Interview 7). “Es [ist] mir bisher nicht (...) aufgefallen, dass es eine primär an eine weibliche Zielgruppe gerichtete Gaming-Propaganda gibt. Also es gibt ja, allgemein wenn man sich so rechtsextreme Online-Debatten anguckt, gibt es ja sehr viele Ästhetiken die vor allem auch Frauen adressieren, gerade auf TikTok oder auf Instagram gibt es sehr viele rechte Accounts, die da mit Tradwife Content arbeiten, die Frauen in so ein traditionelles Gerüst stecken wollen. Und das gibt es im Gaming sehr, sehr selten” (Interview 9). Es gäbe nur vereinzelte Beispiele. “Wenn ich zum Beispiel gerade an Spiderman 2 denke, da gab es viele Modifikationen, die dann beispielsweise Black Lives Matter Graffitis im Spiel durch irgendwelche traditionellen Familienbilder ersetzt haben. Damit adressiert man natürlich *auch* weibliche Gamer” (Interview 9), jedoch nicht nur, denn traditionelle Familienbilder können sowohl weibliche als auch männliche Nutzer*innen ansprechen.

Somit ist festzuhalten, dass es offenbar kaum Propaganda-Inhalte mit Gaming-Bezug gibt, bei denen für Außenstehende direkt ersichtlich ist, dass sie für weibliche Zielgruppen erstellt wurden. Dies bedeutet im Umkehrschluss nicht, dass solche Propaganda nicht *auch* für weibliche Nutzer*innen ansprechend sein kann, deutet allerdings darauf hin, dass in Gaming-Räumen, anders als auf anderen Social-Media-Plattformen, keine Propaganda geteilt wird, die sich explizit (ausschließlich) an Mädchen und Frauen richtet. Trotz des wachsenden Anteils weiblicher Personen, die digitale Spiele konsumieren und sich auf Gaming(-nahen) Plattformen bewegen, sind Mädchen und Frauen offenbar vor allem Zielscheibe misogyner Anfeindungen, die nicht rechtsextrem motiviert sein müssen, doch rechtsextremen Akteur*innen einen Nährboden für ihre Ideologie bereiten können.

### 3.2.6 Strategische und organische Nutzung digitaler Gaming-Räume durch extremistische Akteur*innen

Eine wichtige Frage ist, ob propagandistische Inhalte durch extremistische Gruppierungen aus strategischen Gründen in digitalen Gaming-Räumen geteilt werden oder ob diese ohne strategische Direktive von radikalisierten Nutzer*innen selbst erstellt und verbreitet werden. Die Expert*innen bestätigten den aktuellen Forschungsstand und gehen davon aus, dass solches Material **sowohl Teil einer expliziten Verbreitungsstrategie rechtsextremer Akteur*innen ist als auch 'bottom-up' durch Nutzer*innen aus eigenen Motiven entwickelt und gepostet** wird – entweder weil sie selbst radikalisiert sind oder '*for the lulz*', also weil sie provozieren wollen (siehe Abschnitt 3.1.6.).

"Es ist beides. Es gibt sowohl diese, ich sag mal, edgy, toxischen Gamer*innen, die (...) teilweise auch vermutlich nur provozieren wollen und selbst nicht Teil einer gefestigten rechtsextremen Gruppierung sind. Aber es gibt auch gefestigte rechtsextreme Gruppierungen, die Gaming nutzen" (Interview 9). Beides gehe oftmals Hand in Hand, denn "die organisierten Rechtsextremen versuchen, diese, ich sag mal, toxischen Gamer*innen zu erreichen, indem sie Narrative aufmachen oder Themen aufmachen, die auch von diesen toxischen Gamer*innen bedient werden (...) [um] Anschlussfähigkeit herzustellen" (Interview 9). "Es gibt auf jeden Fall diese organischen Tendenzen. Also, dass (...) sich da [in Gaming-Räumen] so Dynamiken entwickeln, das ist auf jeden Fall auch da. (...) Aber es gibt auch eindeutig die strategische Nutzung. Also, es gibt auf jeden Fall Akteur*innen, die Gaming als einen Bereich sehen, wo sie, wo sie Leute erreichen können und wo sie sich auch vernetzen können. (...) Es gibt natürlich auch Leute, die das strategisch nutzen [und] darauf bauen, dass es Leute gibt, die das dann auch organisch weitertragen. (...) Das geht, glaube ich, so Hand in Hand" (Interview 8).

All dies sei Teil des "metapolitisch[en] Ansatz[es] der sogenannten neuen Rechten [bei dem] die populären Videospiele genutzt werden, um Narrative zu verbreiten, um Codes zu verbreiten. Dann werden irgendwie rassistische oder antisemitische Slurs verbreitet, damit sie sich einprägen. [Ziel ist eine] Verschiebung der Grenze des Sagbaren weiter nach rechts" (Interview 9). Gaming sei Teil der strategischen Kommunikationsbemühungen extremistischer Gruppierungen und es gäbe "a (...) set of strategic imperatives" (Interview 10), die rechtsextreme Akteur*innen mit dieser Einflussnahme erreichen wollen. Es sei durchaus erklärtes Ziel Menschen anzusprechen, die bisher noch keine Berührungspunkte mit rechtsextremer Ideologie hatten und diese langsam an solche Ideen zu gewöhnen. "I just generally think that they [the right-wing extremists] know that people are going to want to engage with that kind of content and it's an easy way to get people interested in their communities. (...) What I have seen is [that] people, particularly on platforms like Gab, (...) [are] engaging with [gaming] content (...) and then getting drawn into conversations about like Western civilization and heritage. (...) I think that's a very important and clever way (...) in terms of getting ordinary people involved. And of course it doesn't (...) necessarily go straight from someone's interested in Assassin's Creed [and] then they're in a Nazi group, but it's definitely pulling them into populism" (Interview 1).

Das Problem sei, "dass es von außen gar nicht immer 100 Prozent unterschieden werden kann" (Interview 8), ob es sich um strategisch platzierte Inhalte handelt oder um

Eigenkreationen intrinsisch motivierter Nutzer*innen. Man müsse daher zwar davon ausgehen, dass es sowohl strategische als auch organische Verbreitung extremistischer Inhalte im Gaming-Bereich gibt, es aber im Einzelfall oft unmöglich sei, zuzuordnen wer solches Material aus welchen Motiven postet und wie weitreichend die strategische Einflussnahme rechtsextremer Akteur*innen wirklich ist.

### 3.2.7 Wie und wann kommen Nutzer*innen (besonders häufig) mit extremistischen Inhalten in Kontakt?

Die meisten Studien zu extremistischen Inhalten im Gaming-Bereich beruhen darauf, dass Forschende explizit nach solchen Inhalten suchen. Auch unsere eigenen Erhebungen wurden per Schlagwortsuche durchgeführt. Dieses Vorgehen ist geeignet, um zu untersuchen, ob und wenn ja, welche Arten extremistischer Inhalte in digitalen Gaming-Räumen geteilt werden. Es lässt allerdings keine Rückschlüsse darüber zu wie viele User*innen solchen Inhalten ausgesetzt sind, ohne explizit danach zu suchen. Sprich: Ob Nutzer*innen über solche Inhalte ‘stolpern’ können. Die befragten Expert*innen waren sich einig, dass dies nicht nur möglich, sondern sogar sehr wahrscheinlich ist. Die Antworten nationaler wie internationaler Expert*innen gleichen sich stark und sind so eindeutig, dass sie keinerlei Einordnung bedürfen:

- “[Auch] wenn man explizit danach sucht, findet man sehr viel. Wenn man in Anführungszeichen ‘normal’ unterwegs ist, wahrscheinlich weniger, aber das Risiko der Konfrontation, würde ich mal sagen, ist gerade im Gaming-Bereich durchaus auch erhöht gegeben. (...) Kommt dann wahrscheinlich auch [darauf] an, in welchen Communities man sich bewegt, teilweise welche Spiele man spielt, aber, darüber zu stolpern fällt nicht allzu schwer” (Interview 5).
- “Es ist jetzt wirklich nicht so, dass man sobald man sich einen Steam-Account erstellt oder sich bei League of Legends einloggt, dass da überall Rechtsextreme versuchen einen zu instrumentalisieren. Aber die Gefahr ist schon da, dass man über Accounts stolpert, aber auch, dass man über Modifikationen stolpert, über Maps. (...) Es ist nicht schwer, viele dieser Erlebnisse zu finden und es kann sehr leicht passieren, dass auch Jugendliche, wenn sie sich nach ihrem Lieblings-Game auf Steam erkundigen oder bei Roblox nach neuen Erlebnissen suchen, dass sie da halt auch eindeutige sexistische, rassistische, ableistische, LBGTQIA+-feindliche Inhalte finden” (Interview 9).
- “Man kann da auf jeden Fall drüber stolpern (...) insbesondere durch Interaktion mit anderen Usern, also zum Beispiel durch so Profilbilder, selbstgewählte Avatare und so weiter. (...) Und (...) über User-Empfehlungen, also dass zum Beispiel dann sowas auf Foren (...) gepusht wurde, weil es eben als edgy oder irgendwie verboten und so ein bisschen aufregend und dann wird es halt gepostet und geteilt” (Interview 8).
- “It happens in the game. It happens in game adjacent spaces. It's happening verbally. It's happening with written text. It's happening with images, with maps, with content. So it is kind of everywhere. I think you can stumble upon it everywhere. (...) The normalization of extremist rhetoric is becoming centralized in gamer cultures generally, which means there's not necessarily one place you're going to find it more than another because it's become embedded in the culture itself” (Interview 11).

- “A lot of the time people get into (...) the far-right initially because they're just interested in the game and then they enter conversations and then that's how they end up getting (...) pulled into other [more extreme] subcultures” (Interview 1).

Dabei können Nutzer*innen sowohl über explizit rechtsextreme Inhalte als auch über toxische Aussagen und *identity-based hate* stolpern: “In den Videospielen selbst, in Voice-Chats, in Text-Chats kann das auch immer mal wieder passieren. Da ist die Grenze allerdings häufig sehr fließend zwischen, ich sag mal, den toxischen User*innen und den rechtsextremen User*innen. Beide findet man in Games. Mal sind es dann eben Leute, die ableistische, sexistische, rassistische Sprache verwenden. Mal sind es aber auch User*innen, die ganz klar mit ihrem Namen ausdrücken, dass sie einer rechtsextremen Gesinnung angehören [oder] dass sie (...) rechtsextreme Codes in ihrem Namen haben. Oder dass sie halt rassistische Beleidigungen so inflationär benutzen, dass man nicht mehr von irgendwelchen edgy Gamern ausgehen kann, sondern wirklich von rechtsextremen Gamern. Das heißt, beides fällt auf” (Interview 9).

Die Wahrscheinlichkeit, dass unbeteiligte Nutzer*innen mit Propagandamaterial in Kontakt kommen, sei auch dann erhöht, wenn solche Inhalte **an aktuelle reale Ereignisse anknüpfen**. Dies können politische Ereignisse sein, wie Wahlen, internationale Konflikte oder die Black Lives Matter Proteste, aber auch Ereignisse innerhalb der Gaming-Communitys wie beispielsweise die Veröffentlichung neuer Spiele.

Generell sei zu beobachten, dass “allgemeine politische Debatten im Gaming ausgehandelt werden” (Interview 9). Dies geschehe vor allem bei besonders emotional besetzten Themen wie **internationalen Konflikten oder medial kontrovers diskutierten Ereignissen**. Beispielsweise sei nach dem Angriff auf die Ukraine zu beobachten gewesen, dass “auf Steam dann zum Beispiel direkt geteilt wurde, wie man besonders große Zs in seine Profile bauen kann” (Interview 8), also mithilfe des Zeichens des russischen Aggressors seine Unterstützung ausdrücken konnte. Auch die Black-Lives-Matter-Proteste nach dem gewaltsamen Tod des Afro-Amerikaners George Floyd durch weiße Polizist*innen, wurden sowohl in Spielinhalten als auch in Diskussionen auf Gaming-Plattformen verhandelt. “Während der großen Black-Lives-Matter-Proteste gab es zum Beispiel auch schon Modifikationen, die sich daran abgearbeitet haben, also dass man beispielsweise gewalttätige Polizisten bei Black-Lives-Matter-Protesten (...) spielen konnte und so. Also solche politischen Events werden dann auch mit aufgenommen” (Interview 8). “Was mir da gerade in den Kopf kommt, ist die Diskussion um Black Lives Matter, die auch sehr stark in einem Steam-Thread geführt wurde, wo wir jetzt irgendwie keinen rechtsextremen Diskussionsraum hatten, sondern einen ganz offenen, wo ganz viele Gamer*innen aktiv waren, und wo dann nach und nach so eine sehr starke rechtsextreme Mehrheit versucht hat, da so ein bisschen die Zügel in die Hand zu nehmen und sehr problematische Dinge gepostet hat, [zum Beispiel] von irgendwelchen rassistischen Reproduktionen gegen George Floyd bis zu Darstellungen vom N-Wort in so Pixel-Lettern. Das war alles da zu finden, und das heißt, da muss man nicht explizit danach suchen, da stolpert man tatsächlich über diese Inhalte” (Interview 9).

Auch **Attentate, Amokläufe und andere Gewaltakte** wie der Sturm des U.S. Kapitols am 6. Januar 2021 würden oftmals einen Anstieg an verherrlichenden Profilen und Inhalten sowie der Kreation von ‘spielbaren’ Versionen der Ereignisse in digitalen Gaming-Räumen nach sich ziehen.

- “After the attempted assassination of Donald Trump, there was a Roblox experience about that (...) and there's like January 6th experiences [on Roblox]” (Interview 11).
- “Attentate und Shootings sind tatsächlich immer wieder ein Anlass, wo dann auch wieder so verherrlichende Inhalte gebaut werden oder auch einfach Fake-Profile von den Tätern angelegt werden oder halt dann Memes und Verherrlichung[en] über die Täter gebaut werden” (Interview 8).
- “After a mass violence event, (...) there (...) [are] recreations on Roblox or (...) Gary's Mod. (...) When there's an extremist attack, we expect people to post about on social media, so we should [also] expect people to be exploring those ideas and those events in the game context” (Interview 2).
- “Als die Hamas den Überfall auf Israel am 7.10. [2023] gemacht hat, haben wir danach wahnsinnig viele Hamas-glorifizierende Profile auf Gaming-Plattformen gesehen. Unmittelbar nach [solchen] Vorfällen oder auch nach rechtsterroristischen Anschlägen sehen wir (...), dass sich ganz viele Accounts auf Steam nach Attentätern benennen” (Interview 9).

Doch auch Ereignisse, die vor allem die Games-Industrie oder Gaming-Communitys betreffen, können einen Anstieg an Propagandamaterial auslösen und somit dazu beitragen, dass solche Inhalte weiter als üblich verbreitet werden und somit auch User*innen erreichen, die sonst möglicherweise nicht über solches Material ‘gestolpert’ wären. Dies ist, laut der Expert*innen, insbesondere bei der **Veröffentlichung von Spielen** der Fall, vor allem wenn es sich dabei um sehr populäre Titel handelt. Wird ein solches Spiel oder auch nur ein Trailer zum Spiel veröffentlicht, werden sofort extremistische Inhalte zu diesen Titeln erstellt: “Da kann man eigentlich quasi die Uhr nach stellen” (Interview 8).

Beispielsweise zeigte sich nach dem Release eines Trailers für das Spiel *Call of Duty: Black Ops 6*: “There was all of this content about there being a 9/11 mission and just from the trailer (...) going around (...) there were all of these kind of conspiracy theories. (...) Videos about there being a September 11th mission and stuff like that (...) was like on my own personal TikTok [feed], where I've not been looking at anything [related to extremism]. (...) So I think that sometimes if it's a big game [being released], it's more likely to feed into your algorithm” (Interview 1). Ähnliches beschreibt die befragte Person auch für den Trailer des Spiels *Grand Theft Auto VI*: “When (...) the trailer came out, there was loads of memes (...) where people have manipulated the trailer to show themselves (...) basically vehicle-ramming all the people of color that were on the beach and stuff like that. (...) That was a crazy first time reaction, it was like immediately [after] the trailer came out and then there were (...) memes and videos everywhere. (...) When the game is popular there's going to be a lot of (...) propaganda (...) from that” (Interview 1).

Nach der Veröffentlichung der Spiele sehe man teilweise außerdem eine verstärkte rechtsextreme Präsenz innerhalb des Spiels: “Man merkt vor allem, wenn neue, sehr beliebte Spiele erscheinen und Community-Regulationen noch nicht so implementiert sind, dass sich da halt auch Rechtsextreme sehr stark breitmachen. Gerade so in so einem Roleplay-Bereich. Also bei *GTA 5* [Grand Theft Auto V] hat man beispielsweise durch den Online-Bereich auch einen sehr starken Roleplay-Bereich und da gab es dann halt auch sehr viele, sehr viele Rechtsextreme, die dann da so paramilitärische rechtsextreme Milizen aufgebaut haben und Co” (Interview 9).

Solche Reaktionen seien immer wieder zu beobachten: “Es gibt schon immer wieder so Zyklen. Also was zum einen extrem gut funktioniert (...) sind Game-Releases, wenn das Spiel aus irgendeinem Grund beispielsweise als zu politisch oder als zu woke oder als zu divers (...) wahrgenommen wird, dann gibt es immer wieder einen sehr ähnlich aussehenden Outrage-Cycle. Das muss auch gar nicht immer das fertige Spiel sein. Manchmal reicht auch ein Trailer oder irgendwie ein Reveal, (...) dass sich wieder so mobilisiert wird und dann gibt es wieder neue Memes” (Interview 8). Allerdings sei schwer vorherzusagen, welche Spiele eine besonders große Resonanz im rechtsextremen Spektrum auslösen und dann zu einem solchen Anstieg an propagandistischen Material mit Gaming-Bezug führen. Zwar gäbe es Spiele, bei denen man davon ausgehen könne, so wie beispielsweise die *Grand Theft Auto* Reihe oder auch die *Assassin’s Creed*-Reihe, doch auch andere Spiele können zu solchen Zwecken genutzt werden.

Des Weiteren ‘schwappen’ teilweise Diskussionen, die sich vornehmlich innerhalb von Gaming-Communitys abspielen, in größere Sozialräume über. Ein bekanntes Beispiel ist die Kontroverse um die kanadische Beratungsfirma **Sweet Baby Inc**., die Spielehersteller*innen bei der Erstellung von Geschichten für ihre Spiele berät und ins Fadenkreuz der GamerGate 2.0. Kampagne geriet (siehe Abschnitt 2.2.8.1.). Angeblich, so reaktionäre Gamer*innen, sei die Firma daran Schuld, dass es in vielen Spielen nun ‘woke’ Inhalte wie Afro-Amerikanische Protagonist*innen (z.B. in *Spider-Man 2*) oder LGBTQIA+-Figuren (z.B. in *Baldur’s Gate 3*) gebe. Dies sei ein klares Zeichen politischer Einmischung und ‘forced diversity’ in digitalen Spielen, die strikt abzulehnen sei. Auf *Steam* wurde gar eine Liste mit dem Titel “Sweet Baby Inc. detected” geteilt, in der Titel gesammelt werden, die angeblich durch die ‘woke Agenda’ der Firma mit nicht hinnehmbaren Inhalten ‘verunstaltet’ wurden. Deshalb wurde die Firma mit einem digitalen Shitstorm überzogen und ihre Mitarbeiter*innen von reaktionären und rechtsextremen Gamer*innen bedroht. Auch Wissenschaftler*innen und Journalist*innen wurden angefeindet - ein ähnliches Vorgehen wie bei der ersten GamerGate-Kampagne 2014 (siehe Keinen Pixel dem Faschismus, 2024 für eine ausführliche Darstellung). Dieser Shitstorm erreichte auch Mainstream-Diskurse, beispielsweise auf der Plattform *X* (früher *Twitter*) und somit auch Nutzer*innen, die sich nicht in rechtsextremen Gaming-Communitys aufhalten: “Especially [Sweet] Baby Inc is an interesting example. (...) It started as a Steam list [saying] (...) ‘don't play these games because they're woke’, right? But then it moved on into this whole campaign and moved on to social media. Elon Musk was tweeting about it. So it definitely expanded (...) out of just games [communities] explicitly. So, yeah, I think (...) that would then lead other people to be exposed to it, both in the gaming community and outside of it” (Interview 11).

Insgesamt ist festzuhalten, dass es sehr wahrscheinlich ist, dass Nutzer*innen über *identity-based hate* und extremistische Inhalte ‘stolpern’ ohne explizit danach zu suchen. Dies betrifft praktisch alle digitalen Gaming-Räume, von Chats und Foren-Diskussionen über Profilnamen bis hin zu selbst erstellten Missions-Karten oder Modifikationen, sowohl innerhalb digitaler Spiele als auch auf Gaming(-nahen) Plattformen. Realweltliche Ereignisse wie politische Konflikte und Anschläge werden ebenso aufgegriffen wie die Veröffentlichung neuer Spiele und Themen, die vorwiegend Gaming-Communitys betreffen. So werden Inhalte weit über rechtsextreme Gruppen hinaus verbreitet.

### 3.2.8 Besonderheiten des Gaming-Bereichs

Rechtsextreme Akteur*innen versuchen den gesamten Online-Bereich für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Doch gibt es Besonderheiten, die (Teile des) Gaming-Bereichs besonders anfällig für rechtsextreme Einflussnahme machen? Laut den befragten Expert*innen gibt es sie. Zu behaupten, dass "Gaming [sich] prinzipiell (...) dazu anbieten würde [zu Propagandazwecken genutzt zu werden] (...) da muss man immer ein bisschen vorsichtig sein, finde ich, weil das greift häufig (...) zu kurz, (...) [damit] macht man es sich zu einfach" (Interview 8). Doch es gäbe Risikofaktoren, die offenbar extremistische Einflussnahmen begünstigen können. Dies sei möglicherweise insbesondere für *rechts*extreme Einflussnahmen der Fall, denn "there's definitely more far-right content than what we see from, you know, violent jihadist groups. (...) There's just way, way, way more inside of the far-right umbrella" (Interview 6). Dies könne darauf hindeuten, dass der Gaming-Bereich ganz besonders intensiv von rechtsextremen Kräften genutzt werde. Dies könne verschiedene Gründe haben.

Erstens sei rechtsextreme Einflussnahme im Gaming **historisch gewachsen** und schon viel früher zu beobachten gewesen als beispielsweise islamistische Propaganda mit Gaming-Bezug. "From a historical point of view (...) we were looking at what are the historical underpinnings of hate and extremism in games. And a lot of the first early titles that we documented were neo-Nazi titles in the 1980s or explicitly anti-indigenous or white supremacist titles. (...) The far-right has paid attention to the power of games and (...) the beauty and the fortitude with which you can create community and belonging. (...) Games can be a really powerful mechanism to build up group identity and to build (...) that core sense of belonging and purpose. And I think [right-wing extremist] groups have simply leveraged that really well" (Interview 6).

Außerdem habe sich bereits früh eine toxische Diskussionskultur in einigen Gaming-Räumen etabliert, die dazu geführt hat, dass sich "bestimmte Verhaltensweisen und bestimmte Haltungen und auch bestimmte Einstellungen in vor allem kompetitiven Online-Games (...) einfach über Jahrzehnte normalisiert haben. Dazu zählen Dinge wie Rassismus, dazu zählt wirklich eine [in] Gaming Spaces immer noch grassierende Frauenfeindlichkeit, die halt einfach irgendwie zu diesem kompetitiven Duktus in Online Gaming Spaces dazugehört. Und deswegen ist es glaube ich relativ einfach, da rechtsextremistisch aktiv zu werden, also auch schon niedrigschwellig, weil da schon Vorprägungen vorhanden sind und eine gewisse Diskussionskultur vorherrscht, in denen dann auch explizite politische Äußerungen, die im Rechtsextremismus zuzurechnen sind, nicht besonders negativ auffallen, (...) weil sie fast schon zum Alltag gehören. Und deswegen ist es einfach so ein Zugangspunkt [für rechtsextreme Akteur*innen], (...) der einfach hochproblematisch ist, weil er halt auch kulturell [in der Gaming-Kultur] stark verankert ist. (...) [Dies führt dazu, dass man] relativ offen auch über rechtsextremistisches Gedankengut reden kann, ohne dass man direkt aus diesem (...) Kreis ausgeschlossen wird. Ich denke, das macht das sehr, sehr anfällig [für rechtsextreme Einflussnahme]" (Interview 4). Man müsse daher bei der Betrachtung dieses Phänomens immer beachten, dass "there's a lot of propaganda-esque type of narratives that [naturally] exist in gaming communities and sub-communities. What is directly linked to right-wing extremist (...) approaches or efforts? And what is the residue of, you know, sort of the history of many of these communities often circulating a lot of this type of content without perhaps the

propaganda motivation always behind it?" (Interview 7). Beides ginge Hand in Hand in einigen digitalen Gaming-Communitys.

Daran anschließend, könne man zweitens die **Normalisierung von Toxizität und *identity-based hate*** und somit eine Sozialisierung (junger) Gamer*innen in eine entsprechende Diskussionskultur beobachten. "Toxicity is an important element. (...) In some cases certainly it lowers resilience or increases vulnerability to (...) allowing (...) right-wing extremist ideas or the hate-based ideas that lead up to many violent extremist ideologies. (...) The [more] time spent in games allows more exposure to that type of content. Plus if you have a community that lends itself to being racist or sexist and it's, you know, (...) sort of community dynamics, (...) that kind of behavior or language is encouraged, [and] all of those things combine together (...) [to] reduce resilience to violent extremists either coming in and taking advantage of that or trying to recruit from pools of people (...) [by building upon] that kind of toxicity in those communities" (Interview 7). Man müsse immer "drauf schauen, inwiefern (...) sich denn innerhalb dann beispielsweise von Gaming-Communities auch eh schon, ja, rechtsextreme Inhalte, Propaganda oder Bezugnahmen [finden] (...). Die sind ja auch vorhanden ohne dass, ja, rechtsextrem organisierte Personen hier gezielt eine Propagandastrategie fahren. Beispielsweise in manchen Gaming-Communities, wo ein sehr grenzwertiger Humor, ein edgy Humor vorherrscht, wo dann eben auch teilweise rechtsextreme Narrative oder Bilderwelten eh schon normalisiert werden (...) [und] relativ widerspruchsfrei so kommuniziert werden. (...) [Da] kann man natürlich sagen, dass sowas (...) ein idealer Nährboden [für rechtsextreme Einflussnahme ist]" (Interview 5).

Dies sei auch bei extremistischen Gewalttätern mit Bezug zu digitalen Gaming-Räumen zu beobachten. Es gäbe eine "broader socialization into [the] far-right ethos. And I think that's the element that we also don't quite understand (...). When we look at a lot of the cases of radicalization to violence that have occurred within (...) gaming platforms, most of those did not occur because of direct recruitment, right? Most of those occurred because of organic socialization, (...) because [of] the (...) norms (...) of the gaming groups that (...) led them [the perpetrators] to gradually pursue more extremist justifications for their actions, and later to become enmeshed in extremist ideologies. So we need to unpack the cultures of misogyny, which is rampant across gaming and we know is a correlate to violent extremism. Men who support violent misogyny are three times more likely to support violent extremism. (...) We also see massive proliferation of homophobia, of racism, Islamophobia, antisemitism (...) that have been present in gaming communities and cultures for many, many years. That has gotten (...) weaponized [by extremists]. (...) Far-right sets of ideologies often encompass many of those different hallmarks. When you roll those together and you find a set of communities that have embraced those norms for many years, it shouldn't be a surprise that that then becomes a fertile ground for the far right to exploit, manipulate and take advantage of. And that's certainly not true across all gamer communities. But there are strong subcommunities where, unfortunately, those (...) norms proliferate" (Interview 6).

Drittens seien die bereits in Abschnitt 3.2.1. diskutierten **sozialen Dynamiken**, insbesondere der leichte Aufbau von Vertrauen durch gemeinsame Gaming-Aktivitäten, ein möglicher Risikofaktor für extremistische Einflussnahme. "I think the social dynamics are a big pull [for extremists] because you can (...) emotionally jumpstart (...) relationships. (...) You do have those special dynamics (...) kind of jump starting the level of trust and the level of closeness with the people that you meet [in games] very quickly and early on" (Interview 11). Dies berge

insbesondere für junge Menschen, die sich noch in der Findungsphase und im Sozialisierungsprozess befinden, Gefahren. “Younger players, if they're young teenagers who are still trying to, you know, figure out who they are in the world, identity formation is a very important developmental milestone of adolescence. That could be a particularly appealing demographic to try and radicalize and recruit” (Interview 11), da das Weltbild sehr junger Menschen noch formbarer ist als in späteren Lebensphasen. Hinzukomme, dass man in digitalen Spielen oftmals mit vielen verschiedenen, fremden Menschen in Kontakt kommt, wenn man nicht ausschließlich mit aus der Offline-Welt bekannten Menschen spielt. Während des gemeinsamen Spielens könnten Personen somit Einfluss auf andere Spieler*innen ausüben. “Du triffst ja in Online Multiplayer Games in der Regel über Matchmaking-Systeme immer wieder auf neue Menschen, mit denen du in Kontakt kommst, so dass du potenziell auch mit sehr vielen Menschen in Kontakt kommen kannst, die vielleicht deine politische Positionierung teilen (...) oder auf die du auch dann politisch einwirken kannst” (Interview 4).

Ein vierter Risikofaktor sei die oftmals **mangelhafte und herausfordernde Moderation** digitaler Gaming-Räume. “As compared to social media, they're generally less safeguards, less investment in kind of trust and safety, less regulatory scrutiny around what is and what isn't allowed in these spaces. So I do think there are some loopholes that can be leveraged in a way that can not be on social media” (Interview 11). Der Mangel an reaktiver Moderation nach dem Melden von Inhalten ebenso wie der Mangel an proaktivem Vorgehen gegen extremistische Inhalte seien “strukturelle Risiken” (Interview 5) im Gaming-Bereich.

Dies liege jedoch nicht nur an mangelndem Willen oder Ressourcen, denn viele digitale Gaming-Räume seien besonders schwer zu moderieren, da “in diesen Spaces sehr gut so Ad-hoc-Kommunikation möglich [ist]” (Interview 4), die dann auch sofort wieder verschwindet. Kommunikationsräume innerhalb digitaler Spiele, aber auch Streaming-Plattformen seien vielfach “ephemeral spaces. When you're talking about an online game space like (...) Counter-Strike or League of Legends or Call of Duty, you really are talking about these match-based games and experiences that exist only for you know 20 minutes, maybe 30 minutes (...) and then they're (...) gone” (Interview 2). Inhalte, insbesondere verbale Aussagen innerhalb von *in-game* Kommunikation oder in Livestreams, seien oftmals sofort wieder verschwunden und deshalb schwer zu kontrollieren und zu regulieren. Dies könne zu einer enthemmten Kommunikation beitragen, denn “there's no consequences, so people can try out different kinds of ideologies or things they've heard online. And I think people who are (...) radicalized can use it to find fellow travelers. (...) They can throw out a bunch of horrible ideas or rhetoric or what have you and see who (...) comes and is like ‘oh that's interesting’ or (...) laughs. (...) And so I think that that sort of ephemerality and the lack of moderation allows it to be kind of a fishing pond for people who are looking to find people who might be responsive to these kinds of heinous ideologies” (Interview 2).

Somit ist festzuhalten, dass es vier große Risikofaktoren für extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen gibt: Eine historisch gewachsene Affinität rechtsextermer Akteur*innen für das Medium digitales Spiel sowie eine historisch gewachsene Diskussionskultur in einigen Gaming-Communitys, die zu einer Normalisierung von toxischen Ansichten und *identity-based hate* beitragen und insbesondere die Sozialisierung von Kindern und Jugendlichen in diesen Räumen beeinflussen kann. Des Weiteren gibt es besondere soziale Dynamiken im Gaming-Bereich, die in anderen sozialen Medien in diesem Maße nicht gegeben sind und durch extremistische Akteur*innen instrumentalisiert werden können, sowie

einen Mangel an bzw. Herausforderungen für effektive Moderationsbemühungen. In den Ausführungen der Expert*innen zeigt sich jedoch das, was auch der aktuelle Forschungsstand vermuten lässt: Nicht das Medium Online-Spiel an sich und auch nicht digitale Gaming-Räume selbst sind problematisch, sondern strukturelle und kulturelle Voraussetzungen, die extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen zulassen oder sogar begünstigen können.

### 3.2.9 Besonderheiten im deutschen Kontext

Laut Expert*innen gibt es **keine entscheidenden Besonderheiten in der deutschen Gaming-Szene**, die besonders hervorzuheben sind. “Spontan hätte ich jetzt keinen großen Aspekt, der da irgendwie spezifisch für Deutschland (...) zu nennen wäre” (Interview 5), denn “Gaming Spaces [sind] sehr internationalisiert (...) [und] in der Regel [ist] Englisch die Sprache, mit der vielfach in Online-Games kommuniziert wird” (Interview 4). Weder die Diskussionen noch die geteilten (Propaganda-) Inhalte in der deutschen Gaming Community würden sich stark von anderssprachigen Communitys unterscheiden. “Wenn wir jetzt in die Debatten gehen würde ich sagen unterscheidet sich das nicht so sehr zu internationalen Gaming-Debatten. Also das primäre Reizthema bleibt diese Anti-Diversität-Schiene, die finden wir sowohl international als auch national” (Interview 9). Zu beobachten sei, “dass Inhalte eigentlich international weiterverbreitet werden [und] dass häufig überhaupt gar nicht klar ist, woher der Inhalt ursprünglich kommt. Der wird dann in unterschiedlicher Weise wieder aufgegriffen, geremixed, in irgendeinem [propagandistischen] Edit wieder reingeschnitten, [so]dass [davon ausgegangen werden muss, dass] da eigentlich eher ein internationaler, dezentraler Pool an solchen Inhalten besteht, an denen sich dann auch vielfältig bedient wird” (Interview 5).

“Ich glaube nicht, dass man so eine (...) spezifische (...) deutsche Gamer-Szene identifizieren kann, die genuin sich unterscheidet, beispielsweise von [der] US-amerikanischen Gamer-Szene (...) [denn Gaming-Communitys sind] nicht stark durch Nationalitäten geprägt” (Interview 4) und daher sei Gaming ein “Diskursraum (...) [in dem] die Themen [länderübergreifend] alle recht homogen sind” (Interview 9). “Englischsprachige Inhalte sind auch im deutschsprachigen Kontext zuhauf zu finden und ich würde auch sagen, dass es da diese Abgrenzung so gar nicht mehr großartig gibt. Natürlich gibt es auch deutschsprachige Inhalte, die dann wahrscheinlich international nicht allzu weite Kreise ziehen. Aber englischsprachige [Inhalte] findet man immer und überall und die verbreiten sich dann tatsächlich einfach auch global” (Interview 5). “Was so diesen Nährboden angeht und dieses toxische Grundrauschen, ich glaube, das ist ein internationales Phänomen, was einfach mit (...) [der] Gamer-Kultur zu tun hat” (Interview 4).

Das sei unter anderem auf die voranschreitende **Internationalisierung rechtsextremer Akteur*innen** und rechtsextremen Gedankengutes zurückzuführen: “Gerade dadurch, dass sich (...) der Nationalismus im Rechtsextremismus (...) jetzt so ein bisschen neu auslegt, also es (...) jetzt gar nicht mehr so sehr um den Nationalstaat geht, sondern eher so um so ethnische Kulturräume, also dass jetzt sich auch die Rechtsextremen eher über so eine christlich-weiße Selbstdefinition fassen, wo sie dann halt auch Russland und auch Amerika mit reinnehmen können, was ja vor einiger Zeit noch undenkbare Konstrukte gewesen wären

für eine rechtsextreme Bewegung, können halt viele dieser Diskurse auch international geführt werden" (Interview 8).

Das bedeutet im Umkehrschluss nicht, dass es keine deutschen Inhalte gibt, doch diese würden oft in Reaktion auf oder in Bezug zu englischsprachigen Inhalten erstellt. "Was man durchaus so beobachten kann, ist, dass beispielsweise, wenn es dann auch zu Überschneidungen mit Musik kommt, das hat man auch immer mal wieder, dass dann zum Beispiel eben Gaming-Inhalte oder dann irgendwelche Cuts aus Videospielen genommen werden, die dann mit Musik unterlegt werden (...) [was] im deutschsprachigen natürlich dann auch häufiger mit deutschsprachiger Musik stattfindet" (Interview 5) und "die [deutschen] eindeutig rechtsextremen Streamer, die es (...) auf geläufigen Gaming Plattformen gibt, die streamen (...) meistens eher auf Deutsch und auch die Debatten im Gaming sind auf Deutsch von deutschen Rechtsextremisten. Es gibt aber auch immer mal wieder Fälle, wo wir merken, da wird versucht, so eine Vernetzung herzustellen. Beispielsweise bei der Kampagne gegen das kanadische Beratungsunternehmen Sweet Baby Inc. Das ist eine Beratungsfirma, die sich sehr stark für Diversität im Gaming eingesetzt hat. Da haben wir dann halt auch gesehen, dass es auch in deutschen Reddit-Threads beispielsweise amerikanische Postings gegeben hat oder Postings auf Englisch. Da hat man dann versucht, sozusagen auch eine Vernetzung herzustellen. Aber (..) der größte Teil der Debatten wird [dort] eher auf Deutsch geführt" (Interview 9) (siehe Abschnitt 3.2.7.).

Wenn es jedoch um **(partei-) politische und nationale Themen** gehe, dann legen sowohl Studien (Schlegel et al., 2025d) als auch die Antworten der Expert*innen nahe, dass sich vermehrt deutsche Inhalte finden lassen, denn parteipolitische Diskussionen werden zumeist in der Landessprache und (mehr oder weniger ausschließlich) mit Nutzer*innen geführt, die diese Parteien auch wählen können. "Natürlich [ist] dann einfach die Frage, ob auch explizit beispielsweise über die Parteienlandschaft oder so etwas gesprochen wird (...) im deutschsprachigen Raum. Da gibt es ja schon auch Verknüpfungen von rechtsextremen Organisationen und Parteien mit Gaming-Spaces, die da aktiv werden, Game Jams veranstalten oder auch mal irgendwie - wie die Junge Alternative [das] mal gemacht hat - irgendwie Streams oder so etwas veranstalten, (...) Dann ist das natürlich immer eine Sondersituation, die man auch im Blick behalten muss "(Interview 4). Es sei "kein Zufall", dass die Junge Alternative Handyspiele entwickelt und "in einem ihrer Werbespots (...) dann auch, die Sätze 'Wurdest du in einem Spiel gebannt, weil du mal wieder ein falsches Wort benutzt hast? Wir setzen uns dafür ein für ein freies Gaming!' [gefallen sind]" (Interview 8). Dies deutet darauf hin, dass zumindest einige politische Akteur*innen in Deutschland versuchen Gamer*innen gezielt auf Deutsch anzusprechen.

Des Weiteren betonten einige Expert*innen, dass die **Regulierung**, vor allem von Spielen mit Gewaltinhalten und Propagandaspielen bzw. Spielen mit explizit rechtsextremen Inhalten, in Deutschland besonders streng sei. Es sei zu beobachten, "dass einige sehr wenige rechtsextreme Games in Deutschland nicht verfügbar sind, international aber schon. Also wir merken zum Beispiel wenn wir uns auf Steam bewegen, dass bei einigen Titeln wenn wir sie aufrufen wollen dann da steht 'in ihrem Land nicht verfügbar.' International ist es dann aber anders, das kann man natürlich easy durch technische Mittel umgehen, dass man auch trotzdem diese Titel runterladen kann. Aber erstmal gibt es sozusagen diese Vorgabe. Bei sehr wenigen Spielen muss man aber fairerweise sagen. Bei ganz vielen Spielen wird (...) diese Regulation einfach nicht angewandt, aber im Verhältnis wird in Deutschland mehr

reguliert. Zum Beispiel fällt mir gerade ein Spiel ein, (...) wo man als islamistische Attentäter in Israel eindringen muss und den Iron Dome abschalten muss. Ein sehr stark antisemitisches Spiel, das in Deutschland quasi nicht erwerbbar ist. In Österreich aber dagegen zum Beispiel schon" (Interview 9). Das Problem besteht auch in anderen Ländern. "In the UK, we've now blocked [the platform] Gab. (...) Because of the Online Safety Act, you can't go on Gab if you're in the UK anymore. And I'm like, you can just use a VPN for it. So (...) that's so ridiculous [and ineffective]" (Interview 1).

Hier kollidierten nationale Schutzbemühungen mit der Realität einer globalisierten digitalen Welt. "Das ist ganz generell natürlich (...) ein Problem, was eigentlich schon immer bestand, dass das Internet einfach auf der ganzen Welt genutzt wird und zugänglich ist (...) [und] eine komplette Kontrolle ist natürlich schwer möglich. (...) Im Bereich technische[r] Jugendmedienschutz (...) [ist die Prämisse] bestimmte Schutzstandards (...) dürfen nicht mit einfachen Mitteln zu umgehen sein. (...) Da kann man sich dann streiten, was ist jetzt 'einfach', was ist nicht 'einfach'. Aber überall da, (...) wo man jetzt einen besonderen Aufwand betreiben muss, um im Mittel zu umgehen, da muss man sagen okay, (...) da hat der Anbieter dann das erforderliche notwendige Maß an dem, was er tun kann, unternommen" (Interview 12). Eine komplette, globale Kontrolle sei weder möglich noch im Sinne demokratischer Diskussionskultur erstrebenswert, da pauschale Regulation ohne Einzelfallabwägung drohe, Grundrechte und Meinungsfreiheit einzuschränken.

Im internationalen Vergleich sei **Deutschland dennoch "Vorreiter" beim Jugendmedienschutz** und würde als Inspiration für internationale Regulation und nationale Maßnahmen anderer Länder als positives Beispiel konsultiert. "Da sind wir in Deutschland (...) absoluter Vorreiter. Also auf der ganzen Welt gibt es keine [Regulierung], die das so macht wie wir und mit so einem Erfolg macht. (...) [Deutschland hat in diesem Bereich] einen riesen Impact. (...) [Es ist beispielsweise zu beobachten], dass die globalen Rating-Institutionen sich die USK jetzt tatsächlich auch als Vorbild nehmen und selber anfangen zu überlegen, okay, wir wollen das eigentlich gerne auch so umsetzen. (...) Gerade dieses Konzept aus regulierter Selbstregulierung und ko-regulativen Ansätzen [und] damit auch [die] unmittelbare Beteiligung des Staates, das ist etwas, was (...) sehr gut funktioniert" (Interview 12). Auch die Möglichkeit der **Indizierung** von digitalen Spielen und anderen Gaming-Inhalten sei im deutschen Kontext besonders hervorzuheben. Beim Verdacht der Jugendgefährdung können jegliche Medien (z.B. Filme, Bücher, Spiele, aber auch URLs) bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) gemeldet werden. Diese prüft dann eine mögliche Indizierung, d.h. dass die Inhalte nicht mehr beworben werden und nicht für Minderjährige zugänglich sein dürfen. "Rechtsextremismus an sich ist kein Tatbestand der Jugendgefährdung [und damit kein Grund für Indizierung]. Es gibt verschiedene [relevante]Tatbestände (...) das kann zum Beispiel Anheizen von Rassenhass sein oder die Diskriminierung von Menschengruppen, (...) [die] Verherrlichung [oder] Verharmlosung des Nationalsozialismus oder auch (...) religiös motivierte Jugendgefährdung" (Interview 16), beispielsweise im Bereich Islamismus. Eine Indizierung bedeutet bei digitalen Inhalten nicht die automatische Löschung - denn volljährige Personen dürfen weiterhin darauf zugreifen. Es kann aber zum Beispiel beinhalten, dass dieses Material nicht mehr in Suchmaschinen-Ergebnissen aufgeführt wird.

Auch Unternehmen würden sich teilweise am deutschen Markt und den hier herrschenden Regulierungsvorgaben orientieren. Es werde anerkannt, "dass wir einen besonders hohen Schutzstandard haben. Generell, wenn man im Bereich Jugendmedienschutzrecht (...) schaut

(...) ist [das] ganz deutlich. Und das ist tatsächlich auch in der Praxis so, dass wir teilweise Unternehmen haben, (...) für die der deutsche Markt nicht unbedingt der relevanteste Markt ist (...) und wenn Sie dann Fragen haben in Richtung Compliance, die sagen okay, wir müssen irgendwo anfangen, (...) wir wollen den deutschen Jugendschutzstandard verstehen, nach deutschem Jugendschutzstandard compliant sein, weil wir gemerkt haben, dann sind wir meistens auch global schon ziemlich gut unterwegs. (...) Zum Beispiel im Bereich technischer Jugendmedienschutz (...) [ist zu beobachten], dass dort teilweise ganze Jugendschutzsysteme auf Plattformen und Konsolen (...) angepasst werden (...) nach deutschen Jugendschutzstandards und dann global ausgerollt werden. Also da merkt man wirklich, wie bedeutend und wichtig die deutschen Jugendschutzstandards sind" (Interview 12).

Dies habe sich mit der **Novellierung des Jugendschutzgesetzes** noch einmal verstärkt, da nun nicht nur Inhalte digitaler Spiele in Bewertungssysteme und Altersempfehlungen einfließen würden, sondern auch sogenannte Nutzungs- und Interaktionsrisiken wie beispielsweise die Möglichkeit, dass Kinder und Jugendliche mit fremden Menschen per Chat in Kontakt zu kommen. Die Novellierung sei ein "Paradigmenwechsel, [denn] bis dahin [war es] immer nur möglich die klassischen Inhaltsrisiken zu berücksichtigen, sprich Dinge wie Gewalt, sexualisierte Inhalte, Sprache und Ähnliches. (...) Seit 2021 sind [Regulierungsorganisationen] in der Lage, aber eben auch darüber hinauszugehen. (...) [Es gibt] (...) jetzt die Möglichkeit, auch sogenannte Nutzungsrisiken bei der Bewertung mit einzubeziehen, (...) [so]dass (...) jetzt auch Dinge (...) wie zum Beispiel Glücksspiel, (...) Chatfunktionalitäten, Interaktionsfunktionalitäten, Standortweitergabe etc. [angeschaut werden können]. Also all das, was eben nicht der klassische Content ist. (...) Auf der anderen Seite (...) [fließt auch ein], was der Anbieter selbst unternimmt, um diesen Risiken entsprechend entgegenzuwirken (...), gibt es beispielsweise Meldefunktionalitäten, wird das Ganze moderiert und Ähnliches" (Interview 12). Dies sei nicht nur ein Novum in Deutschland, sondern auch im internationalen Kontext und finde daher besondere Beachtung bei internationalen Akteur*innen.

Doch Deutschland würde zunehmend diesen 'Sonderstatus' verlieren bzw. er sei zunehmend nicht mehr relevant, argumentieren einige Expert*innen. Früher hatte "Deutschland (...) ja immer nochmal so einen Sonderstatus, gerade im Gaming, weil so viel mehr staatliche Kontrolle da war, (...) da ja Gewalt in Videospielen nochmal anders rechtlich behandelt wurde als in vielen anderen Ländern. Dadurch gab es ja irgendwie deutlich mehr Indizierungen und so weiter als jetzt zum Beispiel im amerikanischen Markt und das war lange viel mehr ein Thema. Aber das ist tatsächlich ganz schön in den Hintergrund gerückt. Ich glaube, weil [es] diese Einschränkungen (...) spürbar gar nicht mehr so stark gibt. Dadurch ist es auch nicht mehr so ein großes Thema" (Interview 8). Dass die regulative Kontrolle nicht mehr so stark spürbar ist, liege vor allem an der zunehmenden Relevanz von Mods und anderem *user-generated content*, der sehr viel schwieriger zu kontrollieren, zu regulieren und gegebenenfalls zu indizieren sei, als im Fachhandel verkaufte Spiele. Das liege unter anderem daran, dass Bewertungen und Regulierungen digitaler Spiele wie sie oben beschrieben wurden, oftmals vor der Veröffentlichung der Spiele stattfinden und somit die Nutzer*innen Community nicht in die Bewertung einfließen kann.

### 3.2.10 Besonderheiten extremistischer Einflussnahme auf Kinder und Jugendliche

Fast alle Interview-Leitfäden beinhalteten die Frage nach Propagandamaterial bzw. extremistischer Einflussnahme, die sich explizit an Kinder und Jugendliche richtet. Interessanterweise waren ausnahmslos alle Expert*innen über diese Frage überrascht und verneinten sie in der Regel spontan. Ihnen fielen keine Beispiele dafür ein, und mehrere gaben sogar an, dass es aus ihrer Sicht keinen "evidence" gäbe, dass besonders viele Inhalte speziell auf die Ansprache von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet seien (z.B. Interview 1, Interview 7). Viele Antworten der Expert*innen klangen ähnlich:

- Es "wäre mir nicht bekannt, dass (...) Content irgendwie angepasst wird oder zugänglicher gemacht wird für jüngere Zielgruppen, sondern der hat schon einen gewissen universellen Charakter" (Interview 4).
- "From what I've seen, it does seem to be that the propaganda or the recruitment tactics are universal and that they could be equally (...) taken up by younger children or by adults" (Interview 11).
- "I don't know that I have seen evidence of (...) mak[ing] the aesthetics particularly appealing to very young children or to make the language, I don't know, more basic in a way that would be appealing to somebody of a lower, you know, level of comprehension and reading and sort of a younger age. (...) I think it's more so that there's so much infiltration of content across so many platforms where children do spend time that it's perhaps less of a concerted targeting and more so exposure to (...) general content" (Interview 7).
- "Explizit an Kinder gerichtet eher weniger. (...) Es gibt ja zum Beispiel in einigen Discord-Kanälen so Ich-Stelle-Mich-Vor-Kanäle. Und da ist schon zu beobachten, dass sie zwar relativ jung sind, aber meistens so ab 13 aufwärts, wesentlich jünger sind dann eher die Ausnahmen" (Interview 5).

Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich nicht, dass Kinder und Jugendliche diesen Inhalten nicht ausgesetzt sind, sondern lediglich, dass es offenbar aus Sicht der Expert*innen **kaum Inhalte gibt, denen man als Außenstehender ansehen kann, dass sie explizit für Kinder gemacht sind**. Dies könne man, so einer der Befragten, wenn überhaupt an Indizien festmachen und beispielsweise fragen: "Docken sie [die Propagandainhalte] an die Sehgewohnheiten von jungen Menschen an? Das kann was ganz Banales sein, die Textgestaltung auf einem Meme oder ähnlichem. (...) Sind es popkulturelle Themen? Welche Sprache wird genutzt? Also werden explizit auch jetzt nicht allzu abwegige Jugendwörter genutzt, um dann eben auch die eigenen Inhalte zu transportieren?" (Interview 5). Dennoch sei es sehr schwierig festzumachen, ob die Intention der Ersteller*innen wirklich die explizite Ansprache von Kindern und Jugendlichen sei.

Uneinigkeit bestand hingegen in Bezug auf die Interpretation von **Inhalten, die in Online-Spielen oder auf Gaming-Plattformen erstellt und geteilt werden, die sich explizit an Kinder und Jugendliche richten**. Mehrfach genannt wurden beispielsweise *Roblox*, *Minecraft* und *Animal Crossing* als digitale Gaming-Räume, die sich vornehmlich an sehr junge Nutzer*innen richten und in denen ebenfalls rechtsextreme Propaganda zu finden ist. Doch es sei "immer die große Frage, [ob es] (...) schon eine *gezielte* Ansprache [ist], wenn es

halt auf Spielen oder Plattformen stattfindet, die explizit an Kinder eigentlich gerichtet sind" (Interview 8).

Einerseits gab es Expert*innen, für die das Teilen von Inhalten in digitalen Räumen, die sich explizit an Kinder und Jugendliche richten, automatisch bedeutet, dass diese für junge Zielgruppen erstellt wurden. "Wenn es beispielsweise rechtsextremen Content auf einer Plattform wie *Roblox* gibt, dann muss man sich natürlich schon fragen: Für wen ist dieser Content? Die Personen, die den erstellen, müssen sich ja darüber im Klaren sein, dass diese Plattform stark von Kindern und Jugendlichen frequentiert wird" (Interview 4). "I think if people are making stuff on Roblox, that is a child's platform, (...) they're trying to reach a young audience" (Interview 2). Eine Person sprach in diesem Zusammenhang von Inhalten "directly targeting children", da sie die kindliche *Roblox*-Optik zur Ansprache besonders junger Zielgruppen instrumentalisieren würde: "A lot of the Roblox school shooting experiences that have been created (...) have gotten really popular in the last eight months or so (...) and a lot of those are literally built in Roblox and the iconography (...) then spreads over TikTok, often (...) directly targeting children" (Interview 6).

Andererseits, so andere Expert*innen, könne man auch hier nicht unbedingt sagen, dass die Intention der Ersteller*innen die explizite Ansprache von Kindern und Jugendlichen sei, denn solche Inhalte seien auch für ältere Altersgruppen interessant. "I would say, yes, that's designed to appeal to children because it's, you know, on platforms that primarily (...) catering to a (...) younger age of players. But ultimately, I think that kind of content is appealing to many age groups. And I don't know that there is always a specific intent for that to be designed to cater to children" (Interview 7). Möglicherweise seien diese Plattformen und Spiele schlicht Sonderfälle. *Roblox* beispielsweise ist einzigartig in seiner Popularität bei sehr jungen Menschen: 60% der Nutzer*innen sind jünger als 16, über 20% jünger als 9 Jahre alt (Backlinko, 2025c). Eine solche Altersstruktur gibt es auf keiner anderen Gaming(-nahen) Plattform. "[Die Plattform] Roblox [ist] sicherlich noch mal spezifisch in der Art und Weise (...) wen sie anspricht. Das heißt also, das ist einfach, glaube ich fast schon ein Sonderfall, den man dann auch entsprechend gesondert betrachten muss und dann auch [zu] einer gesonderten Bewertung kommen muss" (Interview 4).

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass es laut Expert*innen wenige Propagandainhalte im Gaming-Bereich gibt, die sich ganz offensichtlich an sehr junge Menschen richten. Wie Inhalte, die auf Plattformen mit sehr junger Nutzer*innenschaft erstellt und geteilt werden, zu bewerten sind, scheint Auslegungssache zu sein. Einige Expert*innen interpretieren dies als Hinweis auf die gezielte Ansprache von Kindern und Jugendlichen, andere sehen dies kritischer. Doch in Bezug auf Spiele und Plattformen, die sich explizit an Minderjährige richten, stellt sich noch eine weitere wichtige Frage: Wenn, wie beispielsweise auf *Roblox*, 60% der Nutzer*innen unter 16 Jahre alt sind, muss man dann nicht gegebenenfalls auch davon ausgehen, dass zumindest ein Teil der dort lokalisierten Propagandainhalte durch Kinder und Jugendliche selbst erstellt worden sein könnte? Dies ist schwierig nachzuweisen, da über die Ersteller*innen in der Regel kaum Informationen verfügbar sind. Wenn dies allerdings so wäre, dann müsste man die Frage stellen, ob es sich bei der Verbreitung solcher Inhalte wirklich um eine strategische Ansprache handelt, die das explizite Ziel verfolgt, andere Kinder und Jugendliche zu radikalisieren oder gar zu rekrutieren - und in welchen Fällen es sich bei der Erstellung solcher Inhalte möglicherweise vor allem um ein (prä)pubertäres Provokationsverhalten handelt, das weder auf die Radikalisierung der Ersteller*innen noch auf

die Intention andere zu radikalisieren hindeutet. Wir kehren im nächsten Abschnitt nochmals auf diese Frage zurück.

### 3.2.11 Radikalisierungsprozesse mit Gaming-Bezug

Es steht insgesamt also außer Frage, dass digitale Gaming-Räume auf verschiedenste Art und Weise genutzt werden, um *identity-based hate* und extremistisches Material zu verbreiten. Doch, wie oben bereits diskutiert, sagt die reine Präsenz solcher Inhalte nichts über deren Wirkung aus. Daher wurden die Expert*innen befragt, welche Rolle Gaming-Inhalte und digitale Gaming-Räume für Radikalisierungsprozesse haben könnten.

Zunächst ist festzuhalten, dass die Expert*innen auf die Schwierigkeiten hinwiesen, diese Frage wissenschaftlich zu beantworten. “Das ist total schwer zu sagen. Ich glaube, wir wissen einfach noch zu wenig darüber, wie so Online-Radikalisierung eigentlich konkret funktioniert, um das abschließend festzustellen [welche Rolle Gaming spielt]” (Interview 8). Außerdem gäbe es keine einfachen Kausalzusammenhänge, denn Radikalisierung sei immer multifaktoriell und Gaming könne demnach niemals als alleinige Erklärung für solche Prozesse herangezogen werden. Wichtig sei zu betonen, dass es “eben nicht eine monokausale Radikalisierung ist, sondern dass wir schon mehrere Faktoren brauchen, damit Menschen radikalisiert werden” (Interview 9), denn “with radicalization in general, we rarely have a sole factor, right?” (Interview 6).

Bei einigen **extremistischen Gewalttaten** scheint Gaming – zumindest nach jetzigem Kenntnisstand - eine Rolle gespielt zu haben. “What we do see across a whole host of far-right attacks and far-right-related attacks, including a lot of school shootings, (...) is either the direct attribution of specific games and gaming experiences in manifestos as contributing to the radicalization pathways, or the use of gaming platforms to propagandize and to broadcast the attack, mostly through live streaming. (...) So I [was] looking into that more recently, and from 2018 to 2025, there were 24 attacks or mass shootings that had directly used or engaged in radicalization on gaming platforms. Now, when you start to pull that back, a number of them were just tactical use. So [for example] the use of live streaming as a tactic to broadcast attacks. But around 20 of those had very concerted (...) use of gaming platforms more broadly to network and to socialize, or specific attributions from the perpetrator to how they built community and identity through gaming platforms that was directly related to the the ultimate attack they carried out” (Interview 6). “Was auf jeden Fall auffällig ist (...) wenn man viele dieser Manifeste [anguckt] (...) da findet man halt dann gar nicht so selten, dass auch (...) beispielsweise so explizit Gaming-Sprache benutzt wird. Also dass man halt sagt, man steigt jetzt auf ein neues Level [auf] oder (...) [dass] da häufig dann so Anspielungen drin sind, die sich so auf Gaming-Kultur beziehen” (Interview 8). Dies allein reiche jedoch nicht, um Gaming eine prominente Rolle in den Radikalisierungsprozessen der Täter*innen zuzuschreiben. Ausschließlich von Gewalttaten auszugehen, bedeutet, metaphorisch, das Pferd von hinten aufzäumen, denn rückwirkend zu differenzieren welche Faktoren nicht nur zu einer kognitiven Radikalisierung, sondern zu einem der – im Vergleich zur Anzahl der Personen mit extremistischen Einstellungen – sehr wenigen Fälle von *behavioral* Radikalisierung beigetragen haben, ist ein schwieriges Unterfangen (siehe Abschnitt 2.2.8.2.).

Auch hier sind einfache Erklärungen nicht zielführend. Selbst wenn Attentäter*innen Verbindungen in digitale Gaming-Räume hatten und diese (aus welchen Motiven auch immer) zur Schau stellten, **heißt das nicht unbedingt, dass der Aufenthalt in digitalen Gaming-Räumen ausschlaggebend für die Radikalisierung** war. Demnach kann Gaming "eine Rolle spielen. Es muss nicht die prägendste oder die entscheidendste Rolle sein. (...) Gucken wir uns den Halle-Attentäter an. Der hat sich in vielen Bereichen der digitalen Welt radikalisiert und vernetzt. *Eine* davon war Gaming (...), er hatte zum Beispiel einen Steam-Account und wo er auch verschiedene Spiele gespielt hat, die teilweise überhaupt nicht problematisch waren, teilweise problematischer. Da hat er dann beispielsweise auch ein Spiel gespielt, wo man Waffen auseinanderbauen und wieder zusammenbauen kann. Er hat sich später seine Waffen selber im 3D-Drucker gebaut. (...) Dieses Spiel wird in meiner Vorstellung schon auch dazu beigetragen haben *können*, dass er sich mit der Funktionsweise von Waffen auseinandersetzt. Das bedeutet nicht, dass er ohne dieses Spiel keinen Anschlag gemacht hätte, aber dieses Spiel hat wahrscheinlich schon sein Interesse an Waffen verstärkt. Das heißt Gaming, also Videospiele selbst, aber auch Gaming-nahe Plattformen oder Gaming-Plattformen können halt eine Radikalisierung mit bedingen, aber sie als einzigen Auslöser zu benennen, damit macht man es sich viel zu einfach und es gibt eben nicht diese monokausale Radikalisierung" (Interview 9).

Es gäbe "Verbindungslinien (...) im Gaming. Dann wird man irgendwie über ein Videospiel auf dem Discord-Server geleitet oder von einem Discord-Server auf ein Videospiel. Da geht es dann vielleicht weiter in eine Telegram-Gruppe. Da gibt es dann vielleicht noch Hinweise zu einem rechtsextremen Magazin, das man mal lesen sollte. (...) Im Gaming werden sehr häufig, ich sag mal, die Brotkrümel ausgelegt, wo man sich weiter, in Anführungszeichen, 'informieren und radikalisieren' kann. Ich würde jetzt nicht sagen, dass es ausreicht, ein Videospiel zu zocken, um sich extrem stark zu radikalisieren, aber es kann die Meinungsbildung (...) beeinflussen, prägen und eben dazu führen, dass man sich vielleicht noch intensiver mit Themen auseinandersetzt. (...) Also, es wird schon versucht, so eine Verbindungslinie zu schaffen, aber alleinig ein Spiel zu spielen und auf einer Gaming-Plattform aktiv zu sein, wird bei den meisten dort nicht zu einer Radikalisierung alleinig beitragen. Da bedarf es dann halt eben mehrerer Faktoren" (Interview 9). Außerdem müsse man unbedingt bedenken, dass Radikalisierung "ein Entwicklungsprozess ist [und] man in der Regel ist man nicht sofort (...) auf der letzten Stufe angekommen [ist], sondern man muss die Treppe erst raufgehen" (Interview 14). Dementsprechend könne ein digitales Spiel eine von mehreren Treppenstufen sein, jedoch nicht die gesamte Treppe.

Ähnlich wie in den vorhergehenden Abschnitten bereits beschrieben, ist einer der meistgenannten Faktoren, die möglicherweise zu einer Radikalisierung beitragen können, der **soziale Aspekt** digitaler Gaming-Communitys, denn "extremistische Radikalisierung ist halt grundsätzlich ein sozialer Prozess. Der findet zwischen Menschen statt, das heißt, da, wo sich Menschen treffen, kennenlernen, austauschen, findet potenziell oder kann potenziell auch Radikalisierung stattfinden. Und bei der Gaming-Szene ist es eben so, dass die halt so groß ist (...) [und] hoch effektiv beim Zusammenbringen von Menschen und (...) sozialen Austausch anregen. Das ist die gemeinsame Aktivität, der Austausch darüber, die Emotionen, die da natürlich auch mit reingebracht werden (...) Dann schafft man eine kollektive Identität. Dann kann es sein, dass man danach einfach die Menschen viel sympathischer findet. Das ist ja auch normale menschliche Psychologie, wenn man in ein Team eingeteilt wird, eine Gruppe, die eine Aufgabe hat, gegen eine andere Gruppe, diese durchzusetzen. (...) Sofort fangen (...)

Menschen an, [sich] mit ihrer In-Group mehr zu identifizieren als mit der Out-Group. Also es schafft einfach Sympathiegefühle, mit denen Menschen, mit denen ich zusammen diese Aufgaben erfülle. Und das ist sozusagen die (...) Grundvoraussetzung dafür, dass ich mich dann auch mental öffne für deren Meinungen, Einstellungen, Erfahrungen" (Interview 3).

"Also allermeistens sind es nicht die Spielinhalte [die zu einer Radikalisierung beitragen]. Es (...) geht (...) halt hauptsächlich um das soziale Miteinander, also um die Möglichkeit, Kontakte herzustellen auf Grundlage eines gemeinsamen Hobbys oder einer interessengeleiteten gemeinsamen Aktivität wie das Spielen, zum Beispiel einer Zweiten Weltkriegs-Strategiesimulation. Da geht es also darum, dass ich halt andere Jugendliche [und junge Erwachsene] finde aus der ganzen Welt, die genau dieses Spiel aus ähnlichen Motiven (...) spannend finden, die vielleicht auch gut darin sind, von denen ich als Jugendlicher tatsächlich auch noch was lernen kann. Man schaut zu denen auf, die haben mehr Erfahrung, die haben mehr Status, die haben gewisse Fähigkeiten. Das bringt schon erstmal mehr Legitimation (...) was auch andere Meinungen angeht. Also wenn man jetzt ein Strategiespiel aus dem Zweiten Weltkrieg spielt, dann ist es naheliegend, dass man darüber sich auch unterhält. (...) Und so findet eigentlich (...) natürlicherweise ein Austausch statt, kombiniert mit dieser Aktivität des gemeinsamen Spielens. (...) Das schafft natürlich auch nochmal soziale Verbindungen, auch emotionale Verbindungen. (...) Wir nennen es (...) emotional sozialen Klebstoff. Also in der Polizei würde man [bei Online-Spielen] von einem Anbahnungsmedium sprechen" (Interview 3).

Gleiches gelte auch auf Gaming(-nahen) Plattformen, auch hier läge die Relevanz für Radikalisierungsprozesse vor allem im sozialen Miteinander in den Foren. "Socialization occurs across gaming games and gaming services. (...) Part of that [problem] is that when you're socializing in in-game settings where there is little to no moderation, little to no community management or norms that are being presented, and you enter an ecosystem that has a tremendous amount of violent misogyny, a tremendous amount of islamophobia, of antisemitism, then over time, if you are not being exposed to other social settings outside of it [that] say, hey, these things are actually really not great and you're not being given the tools to manage those exposures, then then you're much more likely to strike down a path that either leads to, you know, deep social unease and anger and grievances, and some of those grievances will will turn into violent outcomes, unfortunately" (Interview 6).

"Was man [auf Gaming(-nahen) Plattformen] durchaus sehen kann, ist eben, dass (...) dadurch, dass menschenverachtende, NS-verherrlichende Inhalte normalisiert [und] trivialisiert werden. Dass sie dann beispielsweise (...) zu Unterhaltungszwecken verbreitet werden. (...) Noch gravierender ist das wahrscheinlich bei gewaltverherrlichenden Inhalten, wie dann eben, ja, [bei] Edits von rechtsextremen Anschlägen oder Ähnlichem, die dann durchaus auch in gewisser Weise zur (...) Abstumpfung oder auch zur Verrohung führen können, wenn man immer wieder dann auch in verschiedenen Aufbereitungen mit solchen Inhalten konfrontiert wird" (Interview 5). Diese Normalisierung fände unter anderem in kleineren Gruppen und "kleineren Austauschformaten, wenn man das so bezeichnen möchte, [statt. Hier sind] (...) gegenseitige Radikalisierungs- oder radikalisierungsverstärkende Effekte zu beobachten (...). Also, dass man sich gegenseitig in seinem Hass, auch in seiner Gewaltaffinität bestärkt und [es zeigt sich], dass solche (...) Bestätigungsspiralen (...) dann zu einer fortschreitenden Radikalisierung führen können" (Interview 5).

Hierbei würde sich **Gaming allerdings nicht grundsätzlich von anderen Sozialräumen unterscheiden**, außer dass in digitalen Gaming-Welten sehr viel mehr (fremde) Menschen zusammenkommen als es bei Radikalisierungsprozessen in der Offline-Welt der Fall ist. Auch "vor dem Zeitalter des Online Gamings oder des Internets gab es ja durchaus Bemühungen und und erfolgreiche [Radikalisierungs- und Rekrutierungs-] Strategien. Ob das jetzt im Fußball war, also zum Beispiel (...) gezielt Fußballturniere zu machen, Kampfsport, Demonstrationen, Konzerte, also eigentlich alles, wo Menschen interessengeleitet zusammenkommen und (...) die sich kennenlernen und über dieses Kennenlernen, über diese gemeinsamen Aktivitäten, natürlich auch emotionale soziale Verbindungen schaffen. (...) Dieser Mechanismus ist [im Gaming-Bereich], (...) genau gleich wie bei allen anderen Freizeitaktivitäten auch, die auch schon in der Vergangenheit zu Radikalisierung und Rekrutierung genutzt wurden. (...) Die Kernmechanismen [sind] genau die gleichen wie (...) in der Vor-Internet-Zeit. Es geht um gemeinsame Aktivitäten, es geht um gemeinsamen Spaß, Freizeit pflegen, sich kennenlernen, sozialen Austausch etc. Das ist halt bloß in der Stärke der Ausprägung, also in der technischen Qualität und in der Größe, der schieren Masse in der Gaming-Szene [besonders]" (Interview 3).

Besonders hervorzuheben ist, dass die meisten Expert*innen Radikalisierungsprozesse in digitalen Gaming-Räumen als **organischen Prozess** wahrnehmen. Gezielte Radikalisierungs- oder gar Rekrutierungsbemühungen seien zumindest bisher kaum bekannt geworden. "Aus unserer Sicht ist es eher selten so, dass dann (...) Rechtsextremist*innen (...) gezielt aktiv auf die Suche gehen und andere Menschen ansprechen. (...) Im Großen und Ganzen sind das (...) einfach Angehörige dieser Szene, die sich auf Gaming Plattformen ganz normal bewegen und dann halt einfach andere Jugendliche oder andere Menschen kennenlernen. Die freunden sich an und wenn die dann bemerken, dass dort größeres Interesse da ist oder dass eine gewisse Chemie da ist, dann kann es passieren, dass die halt dann in weiterführende Kanäle eingeladen werden, zum Beispiel von einer Plattform wie Roblox, Minecraft oder wo auch immer auf einen Discord Kanal und von Discord dann weiter auf ein Telegram Kanal. Also dass man tiefer reinrutscht in die bestehenden Strukturen dieser jeweiligen Szene oder dieses Milieus oder der Gruppe" (Interview 3). Doch "ausgebildete Rekrutierer, die gezielt losziehen, ist mir noch nie begegnet. In keinem einzigen Fall" (Interview 3).

Außerdem merkten mehrere Expert*innen an, dass Radikalisierungsprozesse immer mehr **Kinder und Jugendliche, teilweise weit vor der Strafmündigkeit,** betreffen. Dies umfasst sowohl kognitive als auch *behavioral* Radikalisierung und ist ein genereller Trend, der sich über alle extremistischen Phänomenbereiche hinweg, sowohl online als auch offline manifestiert (Grüner Vogel, 2025; Corech, 2025), und sich *auch* (aber keinesfalls nur) im Gaming-Bereich zeigt. "The adoption of extremist ideology is certainly happening younger" (Interview 11) und "[the] average age of terrorist and extremist perpetrators is dropping drastically" (Interview 6). "Also was sehr häufig [in meiner Arbeit] auftaucht, ist Roblox. Tatsächlich hat [das] aber auch etwas mit dem Alter zu tun, weil [in] viele[n] Verfahren, die wir uns gerade anschauen, [sind die Beteiligten] (...) sehr sehr jung und [die Nutzung von] Roblox (...) [konzentriert] sich eher auf die strafunmündige [Zielgruppe der] Elf- bis 14-jährigen" (Interview 3). "Das ist ja teilweise erschreckend und beängstigend, wie da schon wirklich ganz, ganz junge Kinder (...) [durch extremistische Kreise] angesprochen werden" (Interview 16).

Kinder seien möglicherweise besonders anfällig für Radikalisierungsprozesse in digitalen Gaming-Räumen, denn Gaming-Welten seien **integraler Bestandteil des Lebens junger Menschen** und “that might be a very prominent way that they spend time and (...) [have a] very sort of primary sense of where their friend groups are and where their identity sits. So understanding the implications of that type of investment into their online identity being their real identity, (...) combined with then exposure to so much hate-based or extremist contents, combined with (...) peer pressure if they do find themselves as part of these (...) more toxic groups or being targeted by individuals who are trying to recruit them or radicalize them, this can be a (...) danger (..) zone for children. And I think this is part of why we see the age (...) going down and down of people being arrested or identified (...) in relation to terrorism offenses” (Interview 7).

Manchmal, so die Expert*innen, sei sogar zu beobachten, wie **Minderjährige versuchten, andere Minderjährige für extremistische Inhalte zu begeistern** oder in Gruppen einzuladen, in denen solches Material geteilt wird. “We've seen in gangs, for instance, (...) it's often young people that are recruiting other young people (...) This isn't specific to games. (...) Certainly, you know, a lot of it goes back (...) to elements of peer pressure. At that age, you're (...) trying to develop your thoughts and views of the world, and the understanding of complex ideas about ideology and hate are (...) hard to wrap your head around. (..) So I think there's a lot about child psychology that needs to be better understood and needs to be better accounted for [to understand youth radicalization]. But certainly, there seems to be a lot of effort to have that peer-to-peer engagement of young people [trying] (...) to recruit other young people and speak in a language that is familiar to them” (Interview 7). Manche Gruppierungen “have brought in younger people into the fold and (...) they are then tasked with bringing in new members. There is something to be said about the younger you are, the more vulnerable you are, right? Because you're maybe more likely to believe a peer. (...) Younger children have more access to younger children” (Interview 11).

In einigen Fällen ähnelt die Radikalisierung von sehr jungen Gamer*innen offenbar **Cybergrooming** aus sexuellen Motiven: “It is very, very similar. It starts with a nice gesture. It looks like just becoming friends with someone, which makes it so insidious and difficult to flag or notice because from the outside looking in, it just looks like someone being nice. Yes, let me help build this thing for you. Let me give you some in-game currency. And then it slowly funnels down into more concrete and more explicit asks. So for child sexual exploitation, it might be like, let me give you this thing, send me a picture, send me different pictures, send me more explicit pictures. For radicalization (...) [it’s] like, hey, I'm going to help you do this thing [in the game] (...) and then they say, I have some other cool friends, I'm going to offer you [to join our] Discord [channel]. Oh, now you're in this community that's a little more extreme. And now the community is asking for more (...) So I think that analogy or understanding it as undergoing a similar pathway is really helpful for understanding how this works” (Interview 11).

Doch als Außenstehender ist es sehr herausfordernd, alleine anhand eines Online-Profils in einem Spiel oder auf einer Gaming(-nahen) Plattform zu beurteilen, ob Nutzer*innen wirklich radikalisiert sind. Dies ist generell schwierig, da, wie oben beschrieben, vor allem in digitalen Gaming-Räumen viele Nutzer*innen Inhalte ‘*for the lulz*’ posten (siehe Abschnitt 3.1.6.). Bei sehr jungen User*innen ist dies besonders bedeutsam, da man, je nach Alter, nicht unbedingt davon ausgehen kann, dass bereits die notwendige kognitive Reife vorliegt, um extremistische

Ideologien zu verstehen und sich bewusst für ein solches Weltbild zu entscheiden. Außerdem seien insbesondere Kinder und Jugendliche durch soziale Einflüsse geprägt, wollten ‘cool’ sein oder sich mit provokantem Verhalten ausprobieren. Beispielsweise, so die Expert*innen, könnte die Motivation von Kindern und Jugendlichen extremistische Symbole wie Hakenkreuze in digitalen Spielen oder auf Gaming(-nahen) Plattformen zu kreieren und zu teilen, **vorrangig Ausdruck von Provokation** sein und weniger von ideologischer Prägung. Deshalb lassen solche Online-Inhalte allein keine Rückschlüsse auf ein mögliches Radikalisierungsgeschehen zu.

“When you have this conversation around minors, (...) it's hard to know how much they actually understand about the ideologies that they're talking about. (...) That's what I struggle with, (...) trying to figure out who's actually believing these things. (...) I was trying to explain [to journalists] that just because someone's drawn a swastika in Minecraft doesn't mean that they're a Nazi. And they were like, yeah but that's pretty hardcore evidence [of radicalization], don't you think? And I was like: No I don't think that, (...) I don't generally think they're all Nazis. And I think that's one of the problems, (...) it's hard (...) to actually unpick (...) [whether the creators] actually believe in these ideologies, [particularly when they are children, because] I'm not sure an eight-year-old really knows who Hitler is (...) to be perfectly honest with you. (...) I think that they just wanted to draw a swastika because they knew that (...) it was naughty. (...) That's what makes it so hard with gaming (...) because, you know, that there's so many [people] on games that just do stupid things [without being radicalized]” (Interview 1).

“That goes back to the levels of (...) psychological development and whether (...) an eight-year-old (...) drawing a swastika in Roblox (...) [can really grasp] what occurred in Nazi Germany, or to [understand] death and the conceptions of what it means to kill and all these things (...) The desire to fit in [is] making children willing to do things that (...) they're just doing to be part of the group or just to be naughty. (...) [Therefore] it would be very difficult to consistently or accurately [or] effectively measure the radicalization of of an eight-year-old based upon a swastika” (Interview 7). Auch bei Jugendlichen ginge es “ja auch vielfach um Grenzüberschreitungen (...) oder um das Ausloten von Grenzen. Dass bestimmte Art von Kommunikation auch in Online Gaming Spaces erst einmal nicht in vollem Ausmaß als problematisch wahrgenommen wird, sondern eben als eine Form von Grenzüberschreitung, die ja auch nicht per se bedeutet, dass man dann direkt sich in Richtung eines Radikalisierungsprozesses bewegt” (Interview 4).

Ein Befragter erzählte von Fokusgruppen mit jungen Erwachsenen, die über ihr Verhalten als Teenager reflektierten und damals unter anderem IS-Propaganda geteilt hatten, ohne jedoch jemals in einen Radikalisierungsprozess zu geraten: “They were reflecting back on their behavior when they were younger. And a great many of them talked about sharing ISIS videos on their phones, sharing and engaging with, you know, what (...) would almost certainly be described as extreme forms of pornography. (...) When they were looking back and reflecting back on this, they ended up saying things like, oh my, you know, I can't believe we were doing that, (...) saying things like, oh, well, you know, boys will be boys. So (...) the intention behind somebody's behaviour is such an extraordinarily complicated set of issues. (...) My suspicion is that a lot of these kids will just be kids doing what kids do, which is just doing something that they know is edgy, [that] they know they shouldn't be doing” (Interview 10).

Es ist abschließend also festzuhalten, dass die Annahme *identity-based hate* und extremistisches Material auf einem Online-Profil würden automatisch auf eine Radikalisierung der betreffenden Nutzer*innen hinweisen, eine Fehleinschätzung ist - insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, die sich möglicherweise schlicht ausprobieren oder provozieren wollen. Generell bleibt die Beurteilung, welche Rolle Gaming-Inhalte und digitale Gaming-Räume in Radikalisierungsprozessen spielen können, schwierig. Es besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass vor allem das soziale Miteinander in einigen Gaming-Communitys zu Radikalisierungsprozessen beitragen kann. Dies ist jedoch keine Besonderheit digitaler Gaming-Welten, sondern trifft auf die meisten Radikalisierungsprozesse zu. Dies könnte darauf hindeuten, dass - zumindest nach jetzigen Kenntnisstand - Gaming vor allem deswegen relevant für Radikalisierungen ist, weil es Nutzer*innen mit vielen fremden Menschen in Kontakt bringt und somit die Chance erhöht in Sozialräume zu geraten, in denen *identity-based hate* und extremistisches Gedankengut normalisiert werden.

### 3.2.12 Gefahreneinschätzung

Die Expert*innen wurden außerdem nach einer Gefahreneinschätzung für Kinder und Jugendliche im Gaming-Bereich befragt. Konkret: Besteht aus Ihrer Sicht eine größere Gefahr extremistischer Einflussnahme im Gaming-Bereich als in anderen digitalen Räumen? Im Einklang mit der oben diskutierten Studienlage war keiner der Befragten der Meinung digitale Gaming-Räume seien prinzipiell radikalisierungsfördernd oder würden Nutzer*innen anfälliger für extremistische Einflussnahme machen. **Man könne den Gaming-Bereich also nicht generell als gefährlicher einstufen als andere digitale Plattformen**. Es sei dementsprechend “nicht hilfreich, die große Panik anzuschieben” (Interview 8). “Ich halte Gaming für einen Ort, wo *auch* ein Gefahrenpotenzial erkennbar ist und wo es *auch* nicht zu verkennen ist. Ich würde nicht sagen, dass es stärker ist als in vielen anderen Bereichen der digitalen Welt” (Interview 9). Gaming “bereitet mir, glaube ich, nicht mehr Sorge, als dass sie [Kinder und Jugendliche] auch den Zugang zu Social-Media und allen Risiken und Gefahren, die damit einhergehen, haben” (Interview 5).

Dennoch gäbe es Risikofaktoren, die auf Social Media gegebenenfalls nicht so stark oder anders ausgeprägt seien als im Gaming-Bereich. “I hesitate to say there's more risk in gaming spaces (...) but I think we could have a very reasonable conversation about *areas of more risk*” (Interview 7). Über diese müsse man allerdings nuanciert sprechen und nicht in alte Muster verfallen. “[Man sollte Gaming] halt nicht generell verteufelt und (...) wieder in (...) diese Falle tappen, dass man halt sagt, ‘ja, aber Killerspieldebatte’ und ‘Gaming ist aber schon eine grundlegende Gefahr’ und Gewaltdarstellung und so weiter. Weil man damit ganz viele Leute dann einfach gar nicht mehr erreicht. (...) Und ich glaube, es ist aber dennoch sinnvoll, dass man nicht sagt, dass Gaming total sicher ist und man (...) Kinder und Jugendliche damit komplett alleine lassen kann” (Interview 8).

Einige Expert*innen erklärten, dass im Gaming-Bereich mehr *identity-based hate* und extremistische Inhalte geteilt würden als in anderen digitalen Räumen, beziehungsweise “im Gaming ist es sichtbarer an vielen Stellen und demnach würde ich da auch ein Gefahrenpotenzial sehen” (Interview 9). “We've seen a huge prevalence of right-wing extremist content in various gaming spaces and there's clear risk and we need to be concerned. (...) [We should ask] what it is about some spaces within these spaces that invite

collections of this type of content (...) rather than vilifying the whole of gaming" (Interview 7). Befragungen mit Gamer*innen würden nahelegen, dass ihnen mehr extremistische Inhalte begegnen als Nutzer*innen sozialer Medien: "The polling we've done of users who play games versus users (...) [on] social media (...) [shows that the] level exposure (...) to extremist content varies, but appear[s] to be substantially higher on gaming and gaming-related platforms than on conventional social media" (Interview 6). Expert*innen sehen also eine **höhere Dichte an extremistischem Material** im Gaming-Bereich. Dies könnte auf ein erhöhtes Gefahrenpotenzial hinweisen, obwohl auch hier bedacht werden muss, dass es keinen *mere exposure effect* gibt (siehe Abschnitt 2.2.8.2.) und somit auch im Gaming-Bereich keine einfache Gleichung von "mehr Propaganda = mehr Radikalisierung" angewendet werden kann.

Die weitreichende Verbreitung solcher Inhalte liege unter anderem an den **nicht ausreichenden Moderationsbemühungen** der Betreiber. "I think that primarily is just an abject failure of sufficient content moderation or trust and safety policies deployed across gaming platforms. (...) I will say, in the last several years, there's definitely more willingness to engage on questions of extremism. (...) [But] I think there is [still] a higher prevalence of extremist content across gaming platforms, primarily because of insufficient trust and safety and moderation investments that social media platforms were forced to make, around 10 (...) years ago." (Interview 6). Die befragte Person spielt darauf an, dass viele große Social-Media-Plattformen erst dann begonnen haben, extremistische Inhalte strenger zu moderieren, nachdem sie während der Hochzeit des sogenannten Islamischen Staates mit islamistischer Propaganda überflutet worden waren. Der große öffentliche wie politische Druck, diese Inhalte zu entfernen, hat zu einer starken Verbesserung der Moderationsbemühungen geführt. Gaming(-nahe) Plattformen und Spielehersteller*innen haben diese Erfahrung des großen öffentlichen Drucks bisher nicht gemacht und daher keine vergleichbaren Gegenmaßnahmen ergreifen müssen. Expert*innen, die direkt mit Betreibern in Kontakt stehen, kritisierten die daraus resultierenden fehlenden Strukturen, um extremistische Inhalte adäquat zu moderieren. "I talk to people at various major game companies and they're like 'we don't have this problem' (...) And I'm like: Who on your team actually knows what to look for? (...) Are you working with external [experts]? (...) The answer is no. Do you have on staff people who are able to go in and review these things for signs [of radicalization]? The answer is usually no. (...) And so I think that puts [gaming] at a higher risk than other [digital spaces]" (Interview 2).

Expert*innen nannten außerdem das **soziale Miteinander** in digitalen Gaming-Räumen als möglichen Risikofaktor. Die Kommunikationsmöglichkeiten und Interaktion mit anderen sei einer der besten Aspekte des Gamings und selbstverständlich nicht grundsätzlich kritisch zu betrachten, es komme immer auf die dort diskutierten Themen an. Dennoch sei nicht zu verkennen, dass Radikalisierung oftmals ein sozialer Prozess sei und sich in Interaktion mit anderen entfaltet. Diese Prozesse können überall stattfinden, sind aber im Gaming besonders stark ausgeprägt: "The community aspects of [gaming], in a way that adds an extra layer of peer dynamics and people dynamics that I think you wouldn't experience if you were just adding or consuming information on Twitter" (Interview 7). "Ich glaube (...) gerade durch, ja, ein möglicherweise geteiltes Hobby, was auch teilweise einen großen Platz in der eigenen Lebenswelt einnehmen kann, dann in Verbindung mit den Prozessen, die zu einem Community-Building führen, mit den Interaktionsmöglichkeiten sind schon viele Voraussetzungen gegeben, dass, die Gefahr der Radikalisierung zumindest erhöht ist" (Interview 5).

Hinzu kommt das bereits in Abschnitt 3.2.1. beschriebene möglicherweise erhöhte Grundvertrauen, das Gamer*innen ihren Mitspieler*innen entgegenbringen: “Trust is formed very quickly between co-players and we see in the research that that leads to closer, tight knit bonds that are more long lasting than you see in other spaces on the internet. So if you have this gross, close community of people that you trust (...) there is the potential for that to be more impactful in changing your worldview and changing your opinions than other friends you would meet on the Internet” (Interview 11). Die Auswirkungen auf die eigene Weltsicht seien immer von der Gruppen(-dynamik) abhängig, der soziale Aspekt sei jedoch einer der größten Risikofaktoren in digitalen Gaming-Räumen. Diesem Risiko sei jedoch nicht mit strikten Verboten zu begegnen. “I would say the social risks are the biggest risk factor. But (...) I don't want the takeaway to be like, oh my God, don't let them talk to anybody in games. (...) The solution isn't ban[ning] them. The solution is (...) teach them [the children] how to navigate it” (Interview 11).

Die ‘Navigation’ des Gaming-Bereichs wurde von den Expert*innen vielfach angesprochen, denn das Thema Gaming komme bisher viel zu wenig in Bildungskontexten vor. Dies hat zur Folge, dass die so wichtige **Medienkompetenz** im Gaming-Bereich vielfach unzureichend ist. Dies erhöhe das Risiko für Kinder und Jugendliche, wenn sie sich in diesen Räumen bewegen. “Ich würde auf jeden Fall nicht sagen, dass Gaming Spaces gefährlicher sind. (...) Wenn man von Gefahren für Kinder und Jugendliche spricht, dann bedeutet das ja eigentlich, dass sie mit Medien konfrontiert sind, mit denen sie keinen mündigen Umgang pflegen können. (...) Und dahingehend gibt es natürlich dann schon eine Gefahr, eine vielleicht auch stärkere Gefahr, die sich aber nicht aus dem Medium selbst heraus ergibt, sondern daraus (...), dass die Medienkompetenz (...) nicht ausreichend ist im Umgang mit Games. (...) Wenn man die unvorbereitet, die Kinder und Jugendlichen auf das Medium loslässt, ist es schon ein Problem. Und dann gibt es diese Gefahren auf jeden Fall” (Interview 4). Wir kommen auf mögliche Maßnahmen wie Medienkompetenzbildung für junge Menschen später zurück (siehe Abschnitt 5.4.).

Dennoch, so die Expert*innen, seien es immer **individuelle Faktoren und Dispositionen**, die junge Menschen für extremistische Botschaften empfänglich machen, unabhängig von strukturellen oder inhaltlichen Gegebenheiten in digitalen Gaming-Räumen. Eine adäquate Gefahreneinschätzung ist daher immer eine Einzelfallentscheidung. Einige individuelle Faktoren können sich im Gaming-Bereich zeigen: “Wichtig ist halt, da hängt ja auch viel mit dran. Also zum Beispiel, wie viel Zeit wird auf Gaming-Plattformen verbracht? Ist es schon ein suchtartiges Verhalten? (...) Wie stark ist denn letztendlich der Fokus auf bestimmte Spiele, auf bestimmte Inhalte? (...) Also hat das wirklich schon (...) Suchtaspekte, wo sich diese Jugendlichen mit einer bestimmten Gruppe oder einem Klan oder einem Spiel unglaublich stark identifizieren. Auch ihr persönliches Selbstwertgefühl daraus ableiten. Das sind allgemeine Risikofaktoren, die zu deviantem Verhalten [beitragen können]” (Interview 3). Doch, wie bereits beschrieben, sind Radikalisierungsprozesse immer durch Faktoren auf mehreren Ebenen beeinflusst. Die genannten Fragen können daher Anhaltspunkte für eine erhöhte Empfänglichkeit für extremistische Botschaften darstellen, doch in den meisten Fällen werden diese Faktoren allein nicht ausreichen, um eine Radikalisierung zu erklären.

Daher ist festzuhalten, dass im Gaming-Bereich zwar einige Risikofaktoren vorliegen, die unter Umständen zu einer Gefahrenlage beitragen könnten, doch letztendlich ist die Gefahr

einer Radikalisierung immer individuell. “The prevalence [of extremist material], I don't think, is necessarily (...) what should be focused on. (...) There only needs to be one person for there to be a Christchurch shooting” (Interview 2), gab einer der Befragten zu bedenken. Liegt der Fokus ausschließlich auf extremistischer Gewalt, ist diese Einschätzung korrekt. In einem solchen Fall ist unerheblich, ob Propagandamaterial einer kleinen oder einer sehr großen Gruppe zugänglich gemacht wird. Entscheidend ist, dass sich unter den Konsument*innen eine Person befindet, die nicht nur für extremistische Botschaften empfänglich ist, sondern auch willens ist, diese in reale Gewalt zu übersetzen. Dennoch ist auch die weite Verbreitung von *identity-based hate* und Propagandamaterial in digitalen Gaming-Räumen eine mögliche Gefahr. Zum einen vergrößert eine weite Verbreitung die Gruppe an Konsument*innen - und damit die statistische Wahrscheinlichkeit, dass sich unter ihnen eine Person befindet, die bereit ist, einen Gewaltakt auszuüben - erheblich. Zum anderen stellt auch die Normalisierung von *identity-based hate* und extremistischen Narrativen eine Gefahr für die Demokratie dar, selbst wenn sie nicht in Gewalt mündet. Die strategische Verschiebung des Sagbaren (“Metapolitik”), die mit einer Normalisierung gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und extremistischen Gedankenguts einhergehen kann, höhlt das Fundament demokratischer Gesellschaften aus, indem es den sozialen Zusammenhalt, gesellschaftliche Diskurse und demokratische Aushandlungsprozesse durch anti-demokratische Einflüsse in seinen Grundfesten bedroht. In Gaming-Räumen findet eine solche Verbreitung und Diskursbeeinflussung statt, also an einem Ort, der eine immer größere Rolle in der politischen Sozialisierung junger Menschen spielt. In letzter Konsequenz könnte dies unsere Gesellschaft und politischen Realitäten beeinflussen - spätestens in dem Moment, in dem die jungen Menschen von heute an politischen Prozessen teilnehmen können.

## 3.3 Analyse Online-Spiele

Zur Analyse des Verhaltens innerhalb digitaler Spiele wurden acht Spiele ausgewählt, die aufgrund ihrer Verbreitung, ihrer kompetitiven Spielmechaniken und ihrer integrierten Kommunikationsmöglichkeiten sowohl über einen repräsentativen Charakter als auch analytische Eignung verfügen. Für die Beobachtungen wurden die Spiele je zehn Stunden in ihren relevantesten Hauptspielmodi gespielt. Dafür wurden neue und neutrale Accounts ohne Avatare und Profilgestaltung sowie mit unauffälligen Namen angelegt. Auf eine Kommunikation mit den Spielenden wurde vollständig verzichtet. Auf diese Weise kann am besten ein normales Verhalten von Spielenden abgebildet werden, ohne jedoch in den Kommunikationsprozess einzugreifen und ihn so unabsichtlich zu lenken.

Auffällig ist, dass bei nahezu allen Spielen eingehend einem **Code of Conduct** bzw. Nutzungsverhalten zugestimmt werden muss, das übergriffiges und belästigendes Verhalten rigoros ausschließt. Tatsächlich kann im Anschluss an die Beobachtung konstatiert werden, dass sich **der überwiegende Teil der Spielenden auch daran hält**. Dennoch konnten grenzüberschreitende Kommunikation und Aussagen, die *identity-based hate* beinhalteten, in den teilnehmenden Beobachtungen verfolgt werden. Es muss jedoch festgehalten werden, dass diese zwar häufig aggressiv in Erscheinung tritt, jedoch meist wenig politisch gefärbt ist.

**Moderationsmechaniken**, so scheint es, greifen in *in-game*-Kommunikation nur bedingt. Automatisches Blocken bestimmter Begriffe und soziale Kontrolle durch Meldefunktionen scheinen das Miteinander positiv zu beeinflussen. Allerdings können diese Mechanismen nicht vollumfassend die Kommunikation regulieren. In sprachbasierten Chats ist in der Regel

eine vollkommen unzensierte Kommunikation möglich, wovon Spielende, die andere belästigen wollen, durchaus Gebrauch machen. Dies liegt, wie oben beschrieben, an der Flüchtigkeit dieser Kommunikationsform, die in Echtzeit moderiert und reguliert werden müsste. In Text-Chats werden automatische Moderationsbemühungen wie beispielsweise die Sperrung bestimmter Worte durch die Verfremdung von Begriffen umgangen. Dies ist, wie beispielsweise in Abschnitt 2.2.3.4 beschrieben, eine weit verbreitete Strategie, um automatische Moderations-Tools auszuhebeln. Hinzu kommt, dass soziale Kontrolle nur greifen kann, wenn die Nutzer*innenkommunikation von anderen Spielenden als problematisch identifiziert und von Gegenrede Gebrauch gemacht wird. Dies ist, wie der aktuelle Forschungsstand zeigt, im Gaming-Bereich allerdings eher eine Seltenheit. Weder wird umfassend von Meldefunktionen Gebrauch gemacht, noch findet aktive Gegenrede gegen toxische Äußerungen, *identity-based hate* und extremistische Inhalte statt – zumindest in den meisten Fällen (siehe Abschnitt 2.2.7.). Unsere Erhebungen innerhalb digitaler Spiele bestätigen dies.

Obwohl insbesondere misogyne, rassistische, LGBTQIA+-feindliche und auch antisemitische Kommunikation beobachtet werden konnte, muss dennoch klar festgestellt werden, dass der **überwiegende Teil der Kommunikation entweder unauffällig vonstatten ging oder eine Kommunikation unter Spielenden gar gänzlich ausblieb**. Da sowohl aus der bestehenden Forschungsliteratur als auch aus der Erfahrung der an den Beobachtungen beteiligten Forschenden eine Vielzahl relevanter und einschlägiger *in-game* Kommunikation bekannt ist, muss davon ausgegangen werden, dass die geringe Anzahl relevanten Kommunikationsverhaltens dem Forschungsdesign dieser Exploration geschuldet ist. Es ist anzunehmen, dass sowohl die vergleichsweise kurze Spieldauer als auch die ethisch bedingte mangelnde Interaktion mit anderen User*innen die Ergebnisse stark begrenzt und verfärbt hat. Die Beobachtung von *in-game*-Aktivitäten ist zeitaufwendig, da Forschende ‘mitspielen’ müssen, um Zugang zu *in-game*-Kommunikation zu erhalten. Außerdem ist eine solche Herangehensweise stark dem Zufall unterworfen. Da in vielen digitalen Spielen nicht explizit nach auffälligem Material gesucht werden kann bzw. da die Forschungsfrage in diesem Fall vor allem darauf abzielte, herauszufinden, ob unbedarfte Nutzer*innen ohne gezieltes Suchen über solche Inhalte ‘stolpern’ können, waren die Spielsituationen, in denen sich die Forschenden fanden, rein dem Zufall überlassen. Zu versuchen, eine Reaktion anderer Spieler*innen aktiv herbeizuführen oder gar zu provozieren, war aus forschungsethischen Gründen ausgeschlossen. Somit stützen sich die im Folgenden dargelegten Beobachtungen ausschließlich auf eine relativ geringe Anzahl zufälliger Spielsituationen.

### 3.3.1 Rocket League

Im Motorsportspiel *Rocket League* treten die Spielenden allein oder in Teams von bis zu drei Personen gegeneinander an. Dabei steuern sie raketenbetriebene Fahrzeuge, die nicht nur fahren, sondern auch springen, fliegen und sich durch Zusammenstöße gegenseitig zerstören können. Im zentralen Spielmodus versuchen die Spielenden, einen Ball, der größer als die Fahrzeuge selbst ist, im gegnerischen Tor zu platzieren. Das Spiel findet auf einem Feld statt, das einer durch ein Dach begrenzten Variante eines Indoor-Fußballplatzes ähnelt. Das Design

kombiniert also eine Stockcar-Optik mit Fußball-Elementen. Das Spiel hat circa 90-100 Millionen monatlich aktive Nutzer*innen.[24]

In *Rocket League* kann die beobachtete Kommunikation überwiegend als sportlicher „Trash Talk“ bezeichnet werden. Neben humoristischen Äußerungen beschränkt sich ein Großteil der Kommunikation auf Phrasen, die durch den Spielehersteller*innen vorgegeben sind und den Spielenden per Schnellwahl zur Verfügung stehen. Daneben kommt es häufig zu Äußerungen, die eine vermeintliche spielerische Überlegenheit zum Ausdruck bringen sollen, wie z.B. "ur not good btw” oder "im better." Die Grenze zur Beleidigung wird dabei verhältnismäßig selten überschritten. Dennoch kommen gelegentlich unpolitische Herabwürdigungen vor, beispielsweise "ur dumb.” Derartige Äußerungen gingen im Rahmen der teilnehmenden Beobachtungen auch mit Homofeindlichkeit einher, z.B. wenn andere Spieler*innen als “gay” bezeichnet wurden. Das Matchmaking im Spiel ist international ausgerichtet, weshalb die Kommunikation überwiegend in englischer Sprache stattfindet. Deutsche Spielende konnten zwar vereinzelt identifiziert werden, fielen aber in diesen Fällen nicht selbst durch Äußerungen auf, die den hier beschriebenen Kategorien entsprechen. Dennoch sind auch sie den homofeindlichen, rassistischen und antisemitischen Äußerungen anderer User ausgesetzt.

*Rocket League* bietet Nutzer*innen zudem die Möglichkeit, Teams zu gründen und zu benennen. Zum Teil wird diese Funktion genutzt, um rechtsextremistische und rassistische Statements präsentieren zu können. So bezeichnete sich ein Team im Zuge der Beobachtung als "[WLM] White Lives Matter." Dabei handelt es sich um eine Reaktion rassistischer Kreise auf die „Black Lives Matter“-Bewegung. Auch die User*innen-Namen werden von Spielenden genutzt, um politische Botschaften zu vermitteln. So nannte sich eine Person beispielsweise "kany3w3stisbased". Der Name kann als Anerkennung für die antisemitischen Äußerungen des Musikers Kanye “Ye” West gedeutet werden.

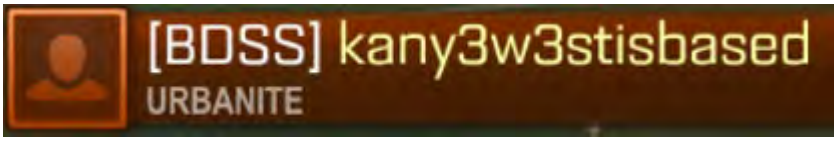



Abbildung 1: Screenshot aus dem Spiel *Rocket League*, der den Spieler*innen-Namen "kany3w3stisbased" zeigt.

### 3.3.2 Valorant

Im Hauptspielmodus des Helden- und Taktik-Shooters *Valorant* treten zwei bewaffnete Teams mit jeweils fünf Personen gegeneinander an. Die Charaktere, die durch die Spieler*innen gesteuert werden, verfügen jeweils über spezielle Fähigkeiten. Während eines der Teams einen Sprengsatz zur Detonation bringen muss, um zu gewinnen, muss das andere Team

[24] Siehe: https://www.exitlag.com/blog/rocket-league-player-count/#:~:text=Estimated%20active%20monthly%20players:%2090,America%2C%20Southeast%20Asia%2C%20and%20Australia

dieses Szenario verhindern. Zwischen vier und sechs Millionen Menschen loggen sich täglich bei *Valorant* ein.[25]

Auffallend war im Vergleich zu den anderen untersuchten digitalen Spielen ein scheinbar hoher Anteil an nicht-männlichen Spielenden. Diese Beobachtung deckt sich mit den Aussagen von Mitarbeitenden des Entwicklers und Publishers Riot Games, die von einem für First-Person-Shooter ungewöhnlich hohen Anteil weiblicher Spielerinnen von bis zu 40% ausgehen.[26] Die überwiegende Teil der beobachteten Kommunikation in *Valorant* war bemerkenswert positiv. Unterhaltungen waren häufig geprägt von freundlichen und wohlwollenden Bemerkungen, die bis zu Komplimenten reichten. Die Atmosphäre kann als unbeschwert bezeichnet werden und wurde von regelmäßigen Witzen weiter aufgelockert. Verluste wurden von den Spielenden häufig selbstkritisch kommentiert. Es konnten auch Tipps und Anleitung zur Steigerung spielerischer Fähigkeiten beobachtet werden. Spielende, die von den anderen Beteiligten als zu verbissen oder aggressiv wahrgenommen wurden, wurden von ihnen zur Räson gerufen. So äußerte ein deutschsprachiger Spieler gegenüber einem Teamkollegen, der sich über die Leistung seines Teams beschwert hatte, per Sprachchat: "Warum willst du denn unbedingt schwitzen? Wir bringen gerade einem Zehnjährigen bei, wie Valorant geht." Nicht immer können derartige Interventionen die Kommunizierenden beschwichtigen. Ebenfalls auf Deutsch wurden sie beispielsweise mit "maul" beantwortet.

Zur weitreichenden Eindämmung unfreundlicher oder gar hasserfüllter Kommentare verfügt *Valorant* über eine automatische Zensur bestimmter Begriffe. Dennoch konnten einige aggressive Kommentare beobachtet werden. Diese reichten vom simplen Absprechen von Fähigkeiten durch Phrasen wie "u dont even know what to do", "ur not good lil bro" oder "u dumb?", über das Nicht-Ernstnehmen von Mitspielenden durch Adressierungen wie "cry", bis hin zu persönlichen Angriffen wie "fuck u", "fak you" oder "fuck offff". Letztgenannte können sich auch gegen ganze Gruppen von Spielenden richten: „Fuck yall bro." Wie diese Beispiele jedoch zeigen, wurde die Grenze zu besonders harscher Kommunikation oder gar zu extremistischen Inhalten im Zuge der Beobachtungen nicht überschritten. Im Vergleich zu Kommunikationsabläufen innerhalb anderer Multiplayer-Spiele kann bei *Valorant* ein überwiegend wohlwollendes und nur selten grenzüberschreitendes Klima beobachtet werden.

### 3.3.3 Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Im Taktik-Shooter *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* treten die Spielenden in Fünferteams gegeneinander an. Dabei übernimmt jede*r User*in die Rolle eines selbst gewählten sogenannten Operators. Diese sind real existierenden militärischen und polizeilichen Spezialeinheiten nachempfunden und verfügen über einzigartige Fähigkeiten, die sie voneinander unterscheiden. In den einzelnen Runden fungiert ein Team als Angreifende und muss Aufgaben wie Geiselbefreiungen oder die Entschärfung von Sprengsätzen erfüllen. Ziel des verteidigenden Teams ist es, die Angreifenden daran zu hindern. Die Runden bestehen

[25] https://www.invenglobal.com/articles/19331/how-many-people-play-valorant#:~:text=How%20many%20active%20players%20does,more%20variety%20in%20matchmaking%20pools. (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[26] https://gamesbeat.com/how-riot-games-wants-to-ensure-that-valorants-esports-stars-include-women/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

aus einer Vorbereitungsphase, in der das angreifende Team die Karte mit Drohnen erkunden kann, während das verteidigende Team Türen und Fenster verbarrikadiert, Wände verstärkt sowie Fallen, Kameras und Gegenstände zum Schutz platziert. Große Teile der Spielumgebung wie Wände, Decken und Böden können durch die Spielenden zerstört werden, wodurch sich neue taktische Möglichkeiten ergeben. Das Spiel hat circa 55.000 tägliche Spieler*innen.[27]

Der Ton zwischen den Spielenden ist entsprechend des kompetitiven Charakters des Spiels und der komplexen Fähigkeiten erfordernden Spielmechaniken generell eher rau. So kommt es regelmäßig zu Situationen, in denen den Spielenden ihre Fähigkeiten abgesprochen werden. Z.B. durch Äußerungen wie "uninstall this game right now. You are so dog shit.", "ez nubs my team was full of bots you are so bad" oder "You are so bad. Quit." Zum Teil kann dieses Verhalten in Selbstmordaufforderungen münden, wie z.B."kys" (kill yourself). Auch direkte Beleidigungen gehören im Spiel zum allgegenwärtigen Ton. Diese können vergleichsweise harmlos daherkommen, wie im Falle von “BOT” oder "crybaby." Sie können aber auch beispielsweise misogyner Natur sein wie "twat."

Das Match-Making im Spiel ist äußerst international ausgerichtet, weshalb Spielende meist aus vielen unterschiedlichen Ländern stammen. Darunter sind immer wieder auch Personen, die deutschsprachig sind. Dies hat zur Folge, dass auch beleidigende Kommunikation deutschsprachig stattfinden kann. Während unserer Beobachtung fiel z.B. das Wort "Hurensohn". Deutsche Sprache fand sich auch in den Namen von Usern, wie beispielsweise “LECKEIER163” oder “iGoAufschlitzen.” Insbesondere unter den Profilnamen fanden sich rechtsextreme Anspielungen, so z.B. die Namen "NS-Patriot" oder “MyKampf88.” Auch fanden sich unter den Namen der Nutzenden Kriegsverherrlichungen wie “nuk3s4ever” oder misogyne Namen wie “Lady-User-_-”. Das Spiel verfügt über automatisierte Moderations- und Zensurmaßnahmen, weshalb auch hier User*innen zum Teil versuchen, diese zu umgehen, indem sie Begriffe leicht ändern, beispielsweise im Nutzer*innennamen “No_more_nogger”, bei dem I durch O ersetzt wurde, um die automatische Sperrung des N-Wortes zu umgehen.

### 3.3.4 Fortnite

Im meistgenutzten Spielmodus des Battle Royal Shooters *Fortnite* treten bis zu 100 Spielende allein oder in Teams mit bis zu vier Personen gegeneinander an. Dabei verkleinert sich die Karte im Laufe einer Runde immer weiter, so dass das Aufeinandertreffen der Spielenden erzwungen wird. Im Zuge der Runde müssen Waffen und Materialien, die zum Bau von Treppen und Wänden verwendet werden können, um sich so Schutz oder eine bessere Schussposition zu schaffen, gesammelt werden. Ziel ist es, die Runde als letztes zu überleben. Über 1,1 Millionen Menschen spielen täglich *Fortnite*.[28]

Die Kommunikationsmöglichkeiten im Spiel sind von vornherein sehr eingeschränkt. Direkte Kommunikation ist nur im eigenen Team möglich. Diese Funktion wird in zufällig zusammengestellten Teams nicht immer genutzt. Dennoch konnte während der

[27] Siehe: https://www.playerauctions.com/player-count/rainbow-six-siege/ (Daten vom 17.10.2025)
[28] Siehe: https://www.exitlag.com/blog/how-many-people-play-fortnite-current-player-statistics/#:~:text=Over%201.1%20million%20active%20users,concurrent%20players%20past%20500%2C000%20worldwide c

teilnehmenden Beobachtung relativ viel Kommunikation per Sprach-Chat verfolgt werden. Das Publikum fällt dabei durch sein junges Alter auf. Ein großer Teil der Gespräche zeichnet sich beispielsweise durch Themen wie Schule oder Ferien aus. Viele der Spielenden erwähnen ihr junges Alter zudem im Chat (zum Zeitpunkt der Beobachtung taten dies User*innen zwischen 8 und 17 Jahren). Das Match-Making im Spiel scheint stark geografisch ausgerichtet zu sein, denn ein Großteil der Unterhaltungen fand auf Deutsch statt.

Auch wenn lebensweltliche Themen, die den Alltag der User betreffen, die Kommunikation dominiert haben, konnte ein nicht unerhebliches Maß an grenzüberschreitendem und belästigendem Verhalten verfolgt werden. Auch im Falle von *Fortnite* konnten Abwertungen spielerischer Fähigkeiten beobachtet werden, z.B. "Digga, wie kann man so schlecht sein." Wesentlich häufiger kam es jedoch zu allgemeineren Beleidigungen wie "Bastard", "Spast", "Arschloch", "Scheiß Trottel" oder "Scheiß Wichser." Kombiniert werden diese mit Drohungen oder Aufforderungen wie "Du Hurensohn – ich ficke dich", "Fick dich du Missgeburt. Dummer Nuttensohn" oder "Leck mir meine Eier." Viele der Angriffe zeichnen sich zudem durch Homophobie- bzw. -feindlichkeit und Misogynie aus. So fielen immer wieder Beleidigungen wie "Schwuchtel" oder "Du hörst dich an wie ein schwules Mädchen." Dabei kommt es immer wieder auch zu Objektifizierungen und der Einbindung von Incel-Slang. So z.B. durch Aussagen wie "die ist voll häßlich", "Wenn sie sieben [Jahre alt] ist, ist es vorbei", "Ach, acht is Champions League" oder "Der ist ein scheiß Sigma.[29]" Insbesondere rassistische Äußerungen machten einen hohen Teil der angreifenden Kommunikation aus. Einige Beispiele dieser Angriffe sind: "Scheiß Schwarzer", "Du scheiß N*****", "das Land aus dem er kommt ist scheiße… jetzt muss ich überlegen, wie das Pissland heißt" oder "Wir haben mehr Rechte als er – wir sind nicht schwarz." Gelegentlich wurden diese rassistischen Kommentare mit Gewaltfantasien kombiniert: "ich will den scheiß Schwarzen foltern – wie früher so auch heute" oder "Ich hoffe, der scheiß Wichser stirbt an seiner Hautfarbe." In einem Fall konnte auch einer Anspielung auf islamistischen Terror beigewohnt werden. So rammte ein Spieler einen der beobachtenden Forscher und rief dabei "Allahu akbar". Da der User jedoch zuvor durch mehrere rassistische und Incel-Bemerkungen aufgefallen ist, muss bei dieser Begebenheit davon ausgegangen werden, dass es sich um Trolling gehandelt hat.

### 3.3.5 Minecraft

Im Sandbox-Spiel *Minecraft* können in einer offenen Welt natürliche Materialien abgebaut werden, um daraus eigene Bauwerke und Gegenstände fertigen zu können.[30] Das Spiel bietet Spielenden somit weitreichende Gestaltungsmöglichkeiten und erlaubt die Erstellung eigener Welten, über die Nutzende die volle Kontrolle haben. *Minecraft* selbst fungiert hierbei als eine Art LEGO-Set, aus dem die Spielenden selbst ihre eigenen Spielwelten erstellen. Um den Raum der Möglichkeiten zu verdeutlichen: Ein jugendlicher Nutzer baute vor einigen Jahren

[29] Der Begriff “Sigma” wird in rechten und misogynen Kreisen, insbesondere in der Incel-Subkultur, für ein maskulinistisches Idealbild verwendet: Ein selbstbewusster und unabhängiger Einzelgänger, der nur nach seinen eigenen Vorstellungen lebt und für den soziale Konventionen keine Rolle spielen. Das Bild des Sigma-Mannes bleibt dabei ambivalent und dient neben der Idealisierung zugleich auch der Abwertung oder Abgrenzung durch Männer, die an dieses Ideal glauben, sich ihm aber nicht zugehörig fühlen.

[30] Der Begriff Sandbox-Spiel (von engl. Sandkasten) beschreibt eine Gruppe von Spielen, die Nutzer*innen weitreichende Gestaltungsmöglichkeiten bieten und erlauben, sich die Spielwelt genau nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten.

ein ganzes Universum in *Minecraft*.[31] Fast 205 Millionen Menschen spielen jeden Monat *Minecraft*.[32]

In *Minecraft* kann verschiedenen Servern mit unterschiedlichen Spielmöglichkeiten beigetreten werden. Im Zuge der Erhebung wurden dabei mehrere Server gefunden, die 2. Weltkriegs-Szenarien spielbar machen sollen. Die Kommunikation im Spiel ist textbasiert. Über den Zeitraum der Beobachtung wurde in verschiedenen Sprachen kommuniziert, darunter Englisch, Russisch und Arabisch. Viele der Spielenden schienen sich bereits zu kennen. Es konnten keine problematischen Kommunikationsinhalte beobachtet werden. Jedoch wurden auf zwei Servern mit mehreren tausend Spielenden erstellte Bauwerke gefunden, die überdimensionale Nachbildungen von Hakenkreuzen darstellten. Es ist zudem bekannt, dass *Minecraft* auch wiederholt genutzt wurde, um Vernichtungslager nachzubauen (Winkler, 2023). In einigen *Minecraft*-Foren konnten Karten heruntergeladen werden, mit denen Handlungen im Zweiten Weltkrieg nachgespielt oder als Taliban-Kämpfer gespielt werden konnten. Insbesondere *user-generated content*, mit dem das Aussehen der Spielfiguren verändert werden konnte (sogenannte Skins) und Karten mit rechtsextremen Inhalten wurden beworben, darunter Wehrmachts- und Waffen-SS- sowie Hitler-Skins oder Karten des historischen Reichstags.

[31] Siehe: https://www.nytimes.com/2022/10/09/technology/minecraft-universe-developer.html
[32] Siehe: https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/

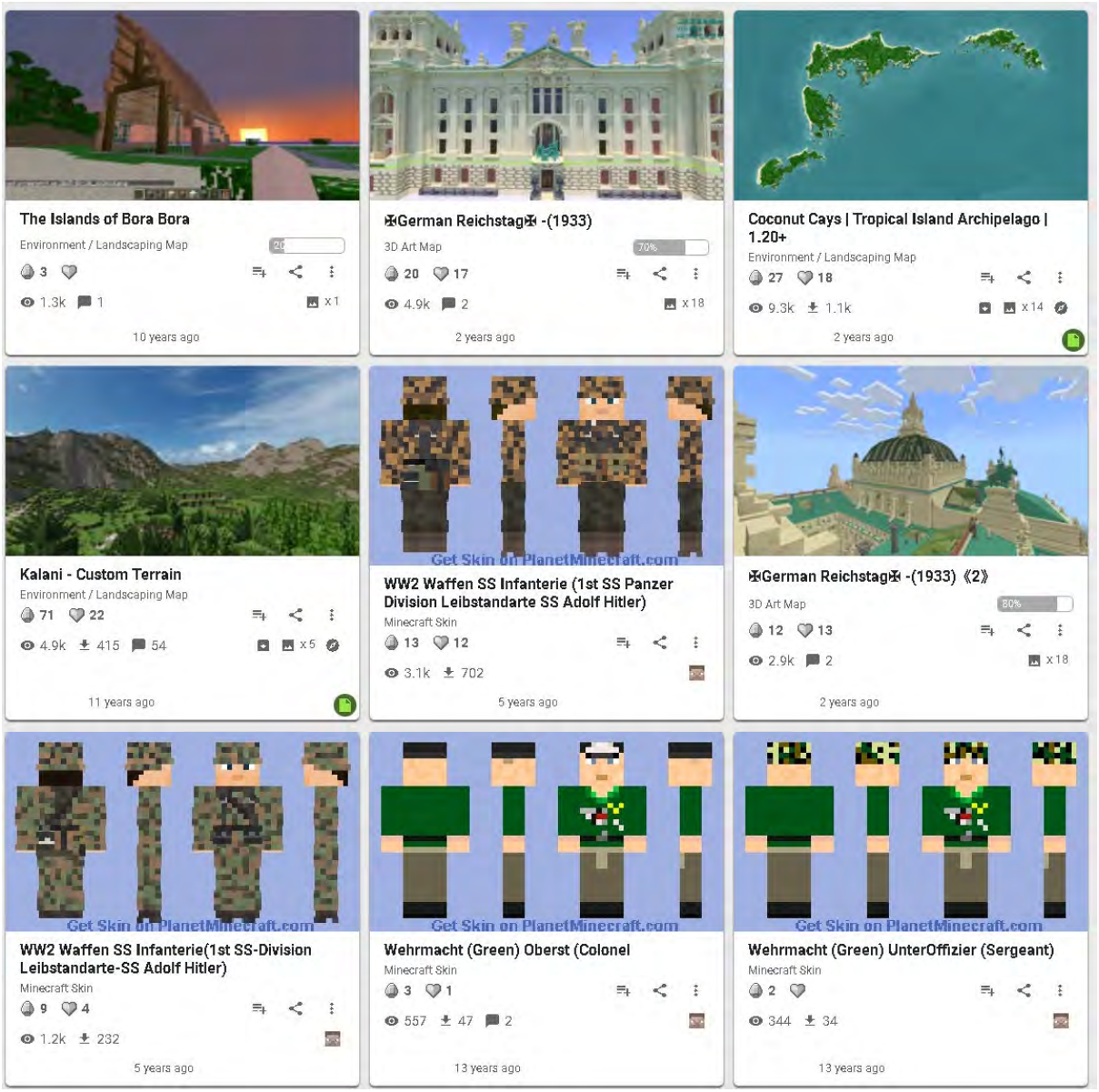



Abbildung 2: Screenshot aus einem *Minecraft*-Forum, in dem von Nutzer*innen generierte Inhalte heruntergeladen werden können. Hier unter anderem Karten des deutschen Reichstagsgebäudes im vermeintlichen Zustand des Jahres 1933 sowie Skins der Wehrmacht und Waffen-SS.

Abbildung 3: Screenshot aus einem *Minecraft*-Forum, in dem von Nutzer*innen generierte Inhalte heruntergeladen werden können. Hier eine Karte der von Adolf Hitler genutzten Luftschutzbunker sowie verschiedene Hitler-Skins.

Zudem fanden sich in den Foren Beiträge, die politische Inhalte diskutierten. Darunter waren Threads, in denen über vermeintlich unterschiedliche Maßstäbe im Umgang mit linken Positionen im Vergleich zu rechten Positionen diskutiert wurde. Im Zuge dessen fielen auch Namen von Nutzenden auf, die NS-Anspielungen enthielten. Beispiele dafür sind: “nsolof88” oder “Alakbar_Hitler.” An dieser Stelle muss jedoch nochmals betont werden, dass es sich dabei nicht um *in-game*-Inhalte sondern um Inhalte aus Foren handelt.

### 3.3.6 Counter-Strike 2

Im Taktik-Shooter *Counter-Strike 2* tritt ein Team aus Terroristen gegen ein Antiterror-Team an. Beide Teams bestehen aus fünf Personen. Die Spielenden können zu Beginn jeder Runde Waffen kaufen. Während die Terroristen eine Bombe zur Detonation bringen oder das gesamte gegnerische Team eliminieren müssen, muss das Antiterror-Team sie daran hindern um eine Runde für sich zu entscheiden. Monatlich loggen sich durchschnittlich zwischen 800.000 und fast einer Million Spieler*innen bei *Counter-Strike 2* ein.[33]

Der Shooter bietet die Möglichkeit, per Text- oder Sprach-Chat mit den anderen Spielenden auf einem Server zu kommunizieren. In zufälligen Matches wurden verschiedene Sprachen identifiziert. *Counter-Strike 2* bietet jedoch auch die Möglichkeit, Servern gezielt beizutreten, weshalb im Kontext dieses Gutachtens von der Möglichkeit Gebrauch gemacht wurde,

[33] Siehe: https://www.esports.net/news/counter-strike/how-many-people-play-cs/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Servern mit deutschen Namen beizutreten. Nur in einem Fall konnte über den Text-Chat eine Beleidigung beobachtet werden: “burro” (spanisch für “Esel”). Es wurden keine politisch auffälligen und auch keine weiteren angreifenden Inhalte identifiziert. Dies gilt neben der direkten Kommunikation auch für Namen von Servern, Spielenden oder Clans.

### 3.3.7 League of Legends

Im Multiplayer-Online-Battle-Arena-Spiel *League of Legends* (LoL) treten zwei Teams aus fünf Personen gegeneinander an, um ein zentrales Gebäude in der Basis des gegnerischen Teams auf der gegenüberliegenden Seite der Karte zu zerstören. Dafür kann jede spielende Person einen Charakter aus einer Vielzahl von Spielfiguren, sogenannter Champions, auswählen, die über je fünf spezielle Fähigkeiten verfügen. Diese können durch Erfahrung und Gegenstände zusätzlich gestärkt werden. Das Spiel verzeichnet monatlich circa 130 Millionen Spieler*innen.[34]

Durch die entstehende Spieldynamik kann aggressives und übergriffiges Verhalten durchaus begünstigt werden. Immerhin erfordern Runden im Spiel ein hohes Commitment, da sie relativ lang sind (20-90 Minuten sind die Regel) und Fehler Einzelner, die Teams dauerhaft benachteiligen können. Zudem sind die Spielmechaniken von LoL relativ komplex gestaltet, weshalb es über eine entsprechend anspruchsvolle Lernkurve verfügt. Gerade erfahrene Spielende können demnach Frustrationsmomenten ausgesetzt sein, wenn sie mit neuen, unerfahrenen Usern in einem Team landen. Dennoch wurde während der Erhebung keinerlei aggressives Verhalten im Spiel beobachtet. Zwar ist Kommunikation sowohl im eigenen Team als auch mit allen Teilnehmenden in einem Match möglich, dennoch wurde von diesen Möglichkeiten kaum Gebrauch gemacht.

### 3.3.8 PUBG: Battlegrounds

Der Battle Royal Shooter *PUBG: Battlegrounds* weist hohe spielerische Ähnlichkeiten zu *Fortnite* auf und wird von circa 400.000 bis 600.000 Personen täglich gespielt.[35] Der Chat ist textbasiert und ein starker Fokus liegt auf der Zusammenarbeit im Team. Aufgrund der Spielmechanik kann durchaus eine aufgeheizte Stimmung entstehen. Dennoch konnte im Zuge der Beobachtung keine aggressive oder gar extremistische Kommunikation verfolgt werden. Lediglich im Lobbybereich des Spiels, in dem die Spielenden auf den Spielbeginn warten und währenddessen ihre Charaktere steuern können, konnte beobachtet werden, dass die Zeit auffällig häufig genutzt wird, um nicht-männliche und nicht-weiße Charaktere anzugreifen. Die Motivation bleibt in diesen Fällen allerdings Spekulationen überlassen, da dabei keine sprachliche Kommunikation stattfindet.

## 3.4 Analyse Gaming (-nahe) Plattformen

Zusätzlich zu den teilnehmenden Beobachtungen in Online-Spielen wurden die Gaming-Plattformen *Roblox* und *Steam* sowie die Livestreaming-Plattformen *Twitch* und *Kick* gesichtet. Per Schlagwortsuchen wurden relevante Inhalte lokalisiert. Dies umfasste sowohl

[34] Siehe: https://turbosmurfs.gg/article/league-of-legends-player-count-and-statistics (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[35] Siehe: https://www.exitlag.com/blog/pubg-player-count/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

die Suche nach *identity-based hate* wie beispielsweise Rassismus und Antisemitismus als auch explizit rechtsextreme Inhalte. Die folgenden Abschnitte stellen die Ergebnisse der Explorationen auf *Twitch* (3.4.1.), *Kick* (3.4.2.), *Roblox* (3.4.3.) und *Steam* (3.4.4.) vor.

### 3.4.1 Twitch

Streaming-Plattformen spielen eine zentrale Rolle im Sozialgefüge von Gaming-Communitys. Laut Rother et al. (2025, S.36) folgen 27% aller Spielenden Gaming-Influencern auf Plattformen wie *Twitch* und *YouTube*. Blickt man auf diejenigen, die angeben, dass sie besonders viel spielen und sich selbst als Gamer*innen bezeichnen, steigt die Zahl sogar auf 66%. Mehrere Studien belegen, dass *identity-based hate* und rechtsextreme Inhalte auf *Twitch* kursieren (ibid. S.36., siehe Abschnitt 2.2.3.6). Bereits in früheren Erhebungen zeigte sich, dass einige *Twitch*-Streamer*innen der Identitären Bewegung (IB) nahestehen und teilweise prominente Kader der IB in ihre Streams einladen, um im Interview-Format die Themen der Gruppierung zu platzieren. Die ideologische Nähe ist auch in der hiesigen Erhebung auffällig. So diskutierte beispielsweise ein Streamer die “Remigrationspolitik” Martin Sellners. Ebenfalls wurden Let’s Play Videos gestreamt, in denen rechtsextreme Spiele gespielt wurden, und Werbung für die beteiligten Entwickler*innen und Finanziers gemacht. Derselbe Streamer lädt außerdem immer wieder rechtsextreme Politiker zu sich ein, um mit ihnen während des Spielens über “Politik und Weltanschauung” zu philosophieren.

Für die folgende Analyse wurden rund 20 Stunden Videomaterial von fünf männlichen Streamern ausgewertet, die ein reaktionäres bis rechtsextremes Weltbild vermitteln. Das Sample wurde bewusst breit angelegt, um ein ideologisches Spektrum abzubilden. Die analysierten Videos stammen aus der Jahreswende 2024/2025 und ermöglichen so eine zeitliche Vergleichbarkeit der Inhalte. Die Analyse verdeutlicht, dass die Streamer Teil eines losen Netzwerks sind, das durch wechselseitige Bezüge aufeinander gestützt wird. Auch die Zuschauenden betonen Verknüpfungen, etwa durch Kommentare wie: „Über Streamer XY und Z bin ich auf dich gekommen“. Es entstehen Überschneidungen und gegenseitige Verstärkungen. Charakteristisch für das Material ist das offene *Just Chatting*-Format, in dem die Streamer frei sprechen ohne gleichzeitig zu spielen, mit ihren Follower*innen ins Gespräch kommen, und häufig spontan auf Kommentare aus der Zuschauer*innenschaft reagieren. Dabei kommt es oftmals zu politischen Äußerungen, selbst wenn diese durch den Streamer zuvor ausgeschlossen wurden. Ein Beispiel hierfür liefert ein Streamer aus dem moderaten Spektrum: Zu Beginn eines seiner Videos betont er ausdrücklich, keine politischen Aussagen machen zu wollen, nur um kurz darauf zu erklären, dass er Alice Weidel „cool und witzig“ finde und die von Sahra Wagenknecht vertretene Migrationspolitik unterstütze.

Es zeigt sich außerdem, dass viele der gestreamten Inhalte nicht ausschließlich auf Gaming und digitale Spiele fokussiert sind. Trotzdem finden sich zahlreiche Bezüge zur Gaming-Kultur. Dazu gehören spielbezogene Anspielungen und Gaming-Bezüge, die Nutzung von Gaming-Slang sowie popkulturelle Referenzen. Auffällig ist zudem der Rückgriff auf Szene-Vokabular aus dem sogenannten Drachenlord-Game (z. B. „Meddl!“, „heiliger Ofenkäse“), was auf eine plattformübergreifende Vernetzung verweist.[36]

[36]Der Begriff *Drachenlord-Game* bezeichnet eine organisierte Form (digitalen) Mobbings, die sich über Jahre hinweg gegen den YouTuber „Drachenlord“ richtete. Ursprünglich für seine Metal-

Abbildung 4: Screenshot eines Streams, in dem ein rechtsextremes Propaganda-Spiel gespielt wird.

Inhaltlich zeigt sich eine wiederkehrende Bezugnahme auf rechtspopulistische Parteien. Regelmäßig werden AfD-Politiker*innen wie der wegen des Verwendens von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen zu Geldstrafen verurteilte Björn Höcke sowie Vertreter*innen der Freiheitlichen Partei Österreichs hervorgehoben. Obwohl (tages-) politische Themen wie beispielsweise Migrationspolitik oder ‘Remigation‘ oftmals diskutiert werden, werden keine anderen politischen Parteien erwähnt. In einzelnen Fällen proklamieren Streamer die AfD als einzige Kraft „gegen den Islamismus“. Hiermit einher geht die Verbreitung des Verschwörungsnarrativs des „Großen Austauschs“ – eine Erzählung, die behauptet, eine Elite plane, die einheimische Bevölkerung durch unter anderem muslimische Geflüchtete zu ersetzen. Auffällig dabei ist die Gleichsetzung von Islam und Islamismus.

Ein wiederkehrendes Muster ist die vermeintlich humoristische Rahmung politischer Aussagen. Nachrichten über angebliche Gewalttaten von Personen mit Migrationshintergrund werden satirisch präsentiert, dienen aber erkennbar der Schürung von Ressentiments. Auch explizite Wahlaufrufe und eliminatorische Aussagen wie „Die AfD steht bei 25%, die [Menschen mit Migrationshintergrund und das ‘linke Establishment’] wird’s hier bald eh nicht mehr geben“ werden in Unterhaltungsformate eingebettet und normalisiert. Das Verstecken politischer Aussagen und von *identity-based hate* in vermeintlichen ‘Witzen’ ist eine bekannte Strategie rechtsextremer Akteur*innen, um ihre Inhalte anschlussfähig zu machen und sich im Zweifelsfall darauf zurückziehen zu können, dass es ‘nur ein Spaß’ gewesen sei (Schlegel et al., 2025). Diese Strategie charakterisiert auch die Kommunikation der hier untersuchten Streamer*innen auf *Twitch*, denn es ist zu beobachten, dass Humor in allen analysierten Streams exzessiv genutzt wurde.

bezogenen Inhalte bekannt, wurde er zum Ziel einer breiten Online-Subkultur, die Hass, Häme und gezielte Provokation als gemeinschaftliches „Spiel“ inszenierte.

Vermeintlicher Humor wird außerdem dafür genutzt, Begebenheiten ironisch zu kommentieren und die (selbsterklärte) 'Gegenseite' des politischen Diskurses zu diffamieren. Dies illustriert beispielsweise der folgende Kommentar, der während eines Videos, in dem ein Banküberfall mit anschließender Geiselnahme durch eine Person mit vermeintlichem Migrationshintergrund thematisiert wird, gepostet wurde: "Volksbank kling voll Rechtsextrem [sic!]." Dieser Kommentar verdeutlicht, dass der/die User*in den Vorwurf, rechtsextrem zu sein gegenüber seiner/ihrer Community wahrgenommen hat und für überzogen hält. Im selben Stream zum selben Thema erklärt der Streamer zynisch, dass die Geisel den Täter wohl rassistisch angeschaut habe und der Täter somit gar keine andere Wahl gehabt habe, als Gewalt auszuüben. Auch behauptet der Streamer, dass es sich in den letzten Jahren bei Personen, die islamistische Gewalttaten ausführten, häufig um Personen gehandelt habe, die eine psychische Erkrankung und Traumata aufwiesen und betont immer wieder die vermeintliche Absurdität dieser Tatsache, indem er Täter durch Aussagen wie "der kleine Racker konnte halt gar nicht anders" lächerlich macht. Dies ist häufig gepaart mit rassistischen Zusätzen wie "So macht man das halt in seinem Herkunftsland." *S*omit bringt der Streamer hier seine Ablehnung hinsichtlich etwaiger Hintergründe zum Ausdruck, um seine rassistischen Grundannahmen zu legitimieren.

Außerdem setzen die analysierten Videos oftmals Migration, sexuelle Gewalt und Feminismus in einen Kausalzusammenhang. Beispielsweise bekundete ein Streamer seine Solidarität mit einem weiblichen Opfer von Gewalt, insbesondere hinsichtlich traumatischer Langzeitfolgen, was ein*e User*in wie folgt kommentierte: "Ihr Leben danach muss ja nicht negativer sein, nur anders. Sagen feministinnen auch gerne zu vergewaltigungsopfern [sic!]." Somit werden Gewalttaten instrumentalisiert, um den rechten 'Kulturkampf' anzufachen und zu 'belegen', dass 'linke' Feminist*innen Gewalt an Frauen verharmlosen würden. In einem größeren Kontext beinhaltet der Kommentar die Annahme, dass Feminismus, Migration und Gewalt in direktem Zusammenhang stünden – eine auch von der Identitären Bewegung und anderen rechtsextremen Gruppen viel propagierte Perspektive.

Auch rassistische Äußerungen, die migrantisch gelesene Menschen als pauschal gewalttätig diffamieren, wie "Haben die [Migrant*innen] eigentlich nix anderes im Schädel als fxcken und töten?? [sic!]", finden sich in der gleichen Kommentarspalte. Der*die User*in scheint sich der möglichen Moderation bestimmter Worte bewusst zu sein und 'codiert' daher das anstößigste Wort durch einen vermeintlichen Tippfehler. Ein anderes Profil mit christlichem Bezug im Namen schreibt hinsichtlich eines Sexualdelikts gegenüber einer Minderjährigen, mutmaßlich ausgehend von einem ebenfalls minderjährigen Geflüchteten: "12 Jahre [alt]? Das ist für einen Moslem bereits eine MILF."[37] Auch Aussagen wie "Nicht mißbraucht! sondern kulturell bereichert [sic!]" finden sich.

Ebenso sind die Ereignisse der Silvesternacht 2015 immer noch Thema. Ein Streamer, der sich selbst als Ex-Islamist bezeichnet und bei Wahlkampfauftritten der AfD regelmäßig in Erscheinung tritt, erklärt über muslimische Migranten das Folgende: "Da sieht man mal, wie hochsexualisiert diese Gesellschaft ist! (…) Eine Sache über die nie gesprochen wird ist dieser verbreitete Exibitionismus unter Asylanten aus dem Orient – sobald die Afrikaner und Araber das andere Geschlecht sehen, masturbieren die und entblößen die sich, die können da auch nicht anders." Die Erzählung des 'lüsternen Muslims', der keinerlei Impulskontrolle habe und

[37] Das Akronym *MILF* steht für *mom I'd like to fuck*, ein im jugendkulturellen Kontext häufig gebrauchter Begriff.

somit qua seiner Existenz eine Bedrohung für deutsche Frauen darstelle, ist ein wiederkehrendes Element rechtsextremer Narrative. Im Gegensatz dazu steht der mitteleuropäische (weiße) Phänotyp-Mann, der seinen niederen Trieben überlegen ist, diese kontrollieren könne und somit als Beschützer der Frauen gilt.

Auch Aufrufe zur Abschiebung, entmenschlichende Sprache und Gewaltaufforderungen gegen (vor allem muslimische) Migrant*innen waren zu beobachten. So erklärte beispielsweise ein Streamer, dass Christ*innen sich nicht ausschließlich auf die Bibel beriefen, sondern sich an die geltenden Gesetze halten würden, wohingegen muslimische Menschen kriminelle Aktivitäten mit ihrer Religion rechtfertigen würden. “Ich habe zum Beispiel noch nie von Christen gehört, ‘das steht so nicht in der Bibel, da scheißen wir drauf.’ Das ist bei den Moslems ja ständig so, dass die auf unsere Gesetze scheißen, ich höre nur auf das was Gott sagt.” Daraufhin kommentierten User*innen im Publikum: “Einfach Abschieben den Dreck” und “Nacktschnecken (...) wegbomben das Ungeziefer!”

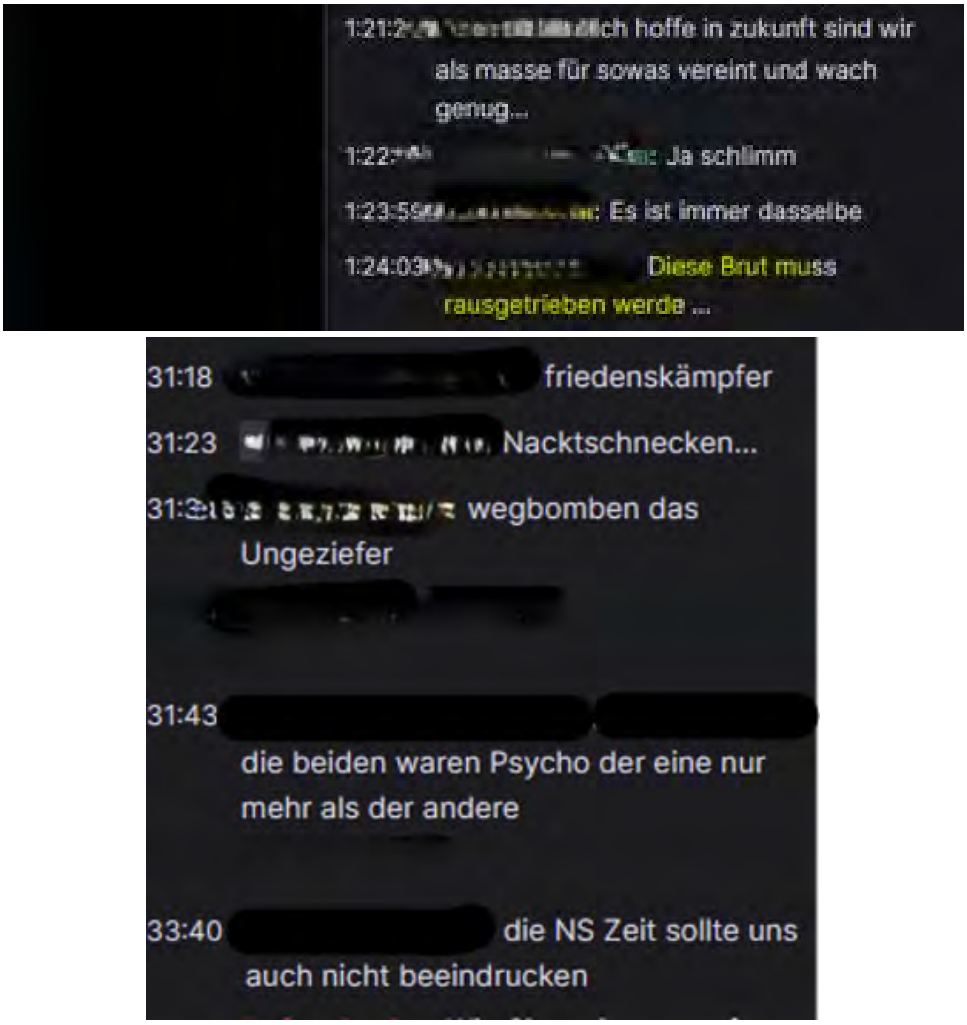



Abbildung 5: Screenshots einer Kommentarspalte. Der Streamer hatte zuvor Gewalttaten von Geflüchteten thematisiert und instrumentalisiert.

Die kommentierende Zuschauerschaft nutzt außerdem wiederholt rechtsextreme und antisemitische Codes, wie beispielsweise 1488, aber auch vermeintlich humoristische Codes, die Institutionen wie den Zentralrat der Juden oder andere jüdische Vereinigungen und

Gemeinschaften verspotten. Ebenfalls werden popkulturelle Diskurse aufgegriffen, wie zum Beispiel die Vorwürfe Harry Potter – insbesondere das digitale Spiel *Hogwarts Legacy* – beinhalte antisemitische Narrative (Winkler, 2025). Ein Vorwurf lautet beispielsweise, dass die Kobolde in den Harry Potter Filmen und Spielen antisemitische Stereotype reproduzieren. Dabei outet sich einer der Streamer als großer Harry Potter Fan und verlächerlicht den Diskurs durch eine vorgebliche 'Kontextualisierung' durch die Behauptung, dass Kobolde eine irische Erfindung seien: "Ha dann waren die Iren halt auch Antisemiten." Das Publikum greift die Aussage auf und kommentiert: "da ist ein Kreuz mit vier Haken dran", eine Anspielung auf das Hakenkreuz. Die Trope von geldgierigen Juden wird hier ebenfalls bespielt, indem einer der Zuschauenden die Darstellung von Kobolden im bekannten Spiel *World of Warcraft* (WoW) aufgreift und kommentiert: "Sind Goblins in WoW nicht auch super geldgierig. Darf ich jetzt noch nach Azeroth." Azeroth ist Schauplatz der überwiegenden Handlung in WoW. Der*die User*in spielt damit auf vermeintliche 'Cancel-Culture' und Boykotte an und impliziert zynisch, dass WoW vielleicht nicht mehr gespielt werden dürfe, wenn es nach Personen ginge, die Goblins antisemitismuskritisch einordnen.

Des Weiteren fanden sich direkte Bezüge zum Nationalsozialismus sowie seine Verherrlichung. Ein im Mittelpunkt der Untersuchung stehender Streamer griff beispielsweise einen anstehenden Wahlkampf auf und kritisierte das in seinen Augen opportunistische Verhalten "der Parteien" im Hinblick auf vermeintliche Versprechen restriktiverer Einwanderungspolitik. Dies sei für ihn nur Schall und Rauch und er würde sich stattdessen eine 'Remigrationspolitik' wünschen. Sein abschließender Kommentar dazu lautete: "Junge, da krieg ich direkt Bock auf Eugenik."[38] Ein Streamer, der klar rechtsextreme Narrative verbreitet, tätigte folgende Blut und Boden[39] Aussage: "Unser Recht ist es, dass wir unser angestammtes Gebiet verteidigen dürfen und die uns nicht einschränken" sowie Anspielungen auf die deutschen Verbündeten im Zweiten Weltkrieg wie "Japaner sind ja auch unsere natürlichen Verbündeten, die Deutschen Asiens. (...) Lieber Japaner als Talahons, die sind uns ja sehr ähnlich."[40]

Die Erhebung auf *Twitch* verdeutlicht, dass politische und ideologische Positionierungen auf der Plattform häufig in ironischer oder humoristischer Form artikuliert werden. Diese Strategie ermöglicht es Streamer*innen, sich einer eindeutigen Einordnung zu entziehen und gleichzeitig extremistische oder diskriminierende Inhalte anschlussfähig zu machen. Auffällig ist zudem die Affinität zu Personen und Narrativen, die dem rechtsextremen Bewegungs- und Parteienspektrum zuzuordnen sind und die zum Teil sogar in Streams als Interviewpartner*innen mit einbezogen werden. Innerhalb der Kommentarspalten zeigt sich eine Potenzierung der menschenfeindlichen Aussagen. Diskriminierende und hetzerische Aussagen werden reproduziert und verstärkt. Dabei wirkt es zum Teil wie eingespielt, wenn Streamer*innen Aussagen mit ironischem Augenzwinkern treffen, die dann von der Zuschauer*innenschaft in immer wiederkehrenden Mustern mit den vielfach gleichen Narrativen kommentiert werden. Besonders hervorzuheben ist dabei die wiederkehrende

[38]'Eugenik, auch 'Rassenhygiene genannt, ist eine pseudowissenschaftliche Bewegung aus dem 19. und 20. Jahrhundert. Sie diente als Legitimationsgrundlage für Zwangssterilisierungen sowie dem Massenmord an Menschen mit Behinderungen im Dritten Reich.

[39] Im Dritten Reich stellte die Ideologie eine rassistische Verbindung zwischen dem „Blut" (der vermeintlich reinen deutschen Rasse) und dem „Boden" (dem deutschen Lebensraum) her.

[40] Talahon is ein Begriff aus der Jugendsprache, der stereotyp gekleidete junge Männer arabischer Herkunft bezeichnet, siehe: https://www1.wdr.de/nachrichten/talahon-tiktok-trend-hassan-hagen-100.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Nutzung sexualisierter und stereotyper Gewaltfantasien, die Migrant*innen kollektiv verleumden sollen. Insgesamt verdeutlicht die Erhebung, dass rechtsextreme Deutungsmuster und Vernetzungsstrukturen auf *Twitch* präsenter sind, als es auf den ersten Blick scheinen mag. Die gezielte Beobachtung und Analyse der Verbindungen zwischen rechtsextremen Streamer*innen und ihren Communitys bleibt daher eine zentrale Aufgabe künftiger Forschung.

### 3.4.2 Kick

Die Plattform *Kick* ist eine *Twitch*-Alternative, die in den vergangenen Jahren wiederholt durch rechtsextreme Inhalte und anti-demokratische Akteur*innen aufgefallen ist. Sie fungiert häufig als Ausweichplattform für Streamer*innen, die auf anderen Plattformen wie *Twitch* gesperrt wurden und somit keine Reichweite mehr erzielen können. Die Plattform war in den letzten Jahren wiederholt Schauplatz politischer Begebenheiten. So wurde der Sturm auf das US-Kapitol beispielsweise vom Streamer “Baked Alaska” live übertragen. Er wurde dafür im Nachgang verurteilt, ist aber inzwischen durch Donald Trump begnadigt und wieder auf *Kick* aktiv (Pengelly & Agencies, 2023). Dies verwundert nicht, denn zu den bekanntesten und reichweitenstärksten Profilen auf der Plattform zählt Adin Ross, der regelmäßig durch antisemitische, homophobe, misogyne sowie rassistische Aussagen auffällt und seine Reichweite beispielsweise dafür nutzt, Donald Trump im Wahlkampf zu unterstützen. Dies geschah unter anderem in einem zweistündigen Livestream, in dem er Trump Geschenke wie ein Auto und eine Uhr übergab (Wiegold, 2025b). Auch andere prominente rechtsextreme Akteur*innen sind auf *Kick* präsent. Nick Fuentes, Anführer des antisemitischen Groyper[41] Movements, tritt über Restreams[42] und Interviews auf der Plattform in Erscheinung. In einem dokumentierten Stream äußerte er offen antisemitische Aussagen, darunter: „Jews fell off… they used to assassinate US presidents, now they cry about college campuses protesting child murder.“ Ebenso nutzt Alex Jones[43] die Plattform, um über sein Format ‘InfoWars’ verschwörungsideologische und rechtsextreme Inhalte zu verbreiten. In den Kommentarspalten lassen sich immer wieder einschlägige Codes wie 14 Words und 88 finden. Die Moderation auf *Kick* scheint inkonsistent und limitiert. Beispielsweise werden vielfach Gewalt und Erniedrigungen inszeniert, wie im Falle eines französischen Streamers, der während eines Livestreams gefoltert wurde und im Nachgang verstarb (Edwards & Pradier, 2025).

[41] Groyper: loses Netzwerk von rechtsradikalen-Aktivisten, vornehmlich in Form von Internet-Trollen, die sich um einzelne rechtsradikale Influencer sammeln, allen voran Nick Fuentes. Das Hauptziel dieser Akteur*innen ist es rechtsradikale Ideen in den Mainstream zu rücken und Diskursverschiebungen herbeizuführen (ISD, 2022).

[42] Restreams ermöglichen den Streamern eine plattformübergreifende Veröffentlichung der Inhalte, d.h. auf mehrere Plattformen gleichzeitig.

[43] Alex Jones ist ein US-amerikanischer Verschwörungstheoretiker, der über seine Plattform *Infowars* Desinformation und rechtsextreme Narrative verbreitet. Besonders bekannt wurde er durch die Behauptung, das Schulmassaker von Sandy Hook sei eine Inszenierung gewesen, eine Falschbehauptung, für die er verurteilt wurde. Jones gilt als eine der einflussreichsten Verschwörungstheoretiker weltweit und ist mit seinen Formaten auf vielen großen Plattformen bereits gesperrt worden.

Unsere Erhebungen ergaben, dass die deutschsprachige Community auf *Kick* im Vergleich zu *Twitch* bislang sehr klein ist. Es wurden kaum relevante Streams gefunden. Viele deutschsprachige Streamer konzentrieren sich auf Glücksspielinhalte und weniger auf Gaming oder Politik. Zwar lassen sich reaktionäre und rassistische Aussagen beobachten, doch stehen meist Glücksspielthemen im Vordergrund. Dennoch werden Begriffe aus Manfluencer-Sphären aufgegriffen und verbreitet.[44] Viele der deutschen Streamer haben auch *Instagram*-Profile, über die sie aktiver und expliziter *identity-based hate* und extremistische Inhalte verbreiten. Plattformübergreifend zeigen sich beispielsweise Angriffe auf die LGBTQIA+-Community.

Bemerkenswert ist auch die Existenz eines inoffiziellen AfD-Kanals auf *Kick*, denn keine andere deutsche Partei ist durch (inoffizielle oder offizielle) Kanäle auf der Plattform vertreten. der Wahlwerbung und Mobilisierungsaufrufe verbreitet. Auf dem inoffiziellen AfD-Kanal werden unter anderem menschenfeindliche Inhalte und bekannte rechtsextreme (Verschwörungs-) narrative geteilt. Auf einem der Plakate wird beispielsweise vor der Gefahr der ‘Abschaffung des deutschen Volkes‘ gewarnt.

Die Analyse der Streaming-Plattform *Kick* zeigt, dass die extremistischen Inhalte auf der Plattform derzeit vornehmlich von englischsprachigen Streamern dominiert werden. Der Schwerpunkt deutschsprachiger Streamer liegt überwiegend auf Casino- und Glücksspielstreams, während Gaming-Inhalte eine eher untergeordnete Rolle spielen. Im englischsprachigen Spektrum finden sich jedoch eine ganze Reihe von Streams, die rechtsextreme und verschwörungsideologische Narrative verbreiten. Besonders auffällig ist die Präsenz von Akteur*innen und Inhalten aus dem *alt-right*-Milieu, darunter prominente Verschwörungstheoretiker wie Alex Jones sowie bekannte Antisemiten wie Nick Fuentes, deren Ideologien auf der Plattform offen oder indirekt weitergetragen werden. Insgesamt verdeutlicht die Erhebung, dass *Kick* ein wichtiger Ausweichraum für internationale extremistische und verschwörungsideologische Akteur*innen geworden ist, möglicherweise insbesondere aufgrund schwacher Content-Moderation und einer hohen Toleranz gegenüber grenzüberschreitenden Inhalten.

### 3.4.3 Roblox

Aktuelle Studien zeigen, dass die Spieleentwicklungs-Plattform *Roblox* jugendgefährdende und extremistische Inhalte beherbergt (siehe Abschnitt 2.2.3.4). Im Rahmen der hiesigen Erhebung wurden ebenfalls zahlreiche relevante Inhalte identifiziert, sowohl *identity-based hate* und anderes jugendgefährdendes Material als auch extremistischer Content. Dazu zählen unter anderem die Nachbildung extremistischer Symbole und Szenarien, wie etwa die schwarze Flagge des sogenannten Islamischen Staates, Hakenkreuze oder virtuelle Rekonstruktionen nationalsozialistischer Vernichtungslager. Darüber hinaus traten im Zuge der Analyse auch problematische Gruppierungen und subkulturelle Phänomene zutage, etwa die sogenannte *Church of Spawnism*, ein plattformeigener Kult, der junge Menschen mit Rückgriff auf gaming-spezifische Termini zur Selbstverletzung drängt, oder Inhalte, die sich

[44] Manfluencer ist ein Sammelbegriff für maskulinistische Influencer, die toxisch männliche Inhalte verbreiten und häufig misogyne Botschaften vermitteln. Der wohl bekannteste Manfluencer ist Andrew Tate, dessen Inhalte auf der Plattform zirkulieren.

auf gewalttätige extremistische, terroristische und pädo-kriminelle Communities wie *764* (Argentino et al., 2024) und *White Tiger* (jugendschutz.net, 2025b) beziehen.

Auf der Plattform existiert eine ausgeprägte Saints-Culture, also die Verehrung von Attentätern (Manzi, 2024). Dies bezieht sich sowohl auf rechtsextreme Täter als auch auf Täter der sogenannten Incel-Szene und zeigt sich in einschlägigen Profilnamen und -Beschreibungen. So fanden sich zum Beispiel Profile, die Elliot Rodger, den Amokläufer von Isla Vista (USA) 2014, oder den Täter des Anschlags in Halle 2019 verehren. Außerdem existieren entsprechende Communitys bzw. Gruppen, die nach Attentätern oder betroffenen Orten benannt sind. Die Kommunikation innerhalb dieser Gruppen ist stark von szenetypischem Vokabular geprägt. Begriffe wie 'Chad'[45] sowie Konzepte aus der sogenannten Red- und Blue-Pill-Ideologie[46] sind ebenso verbreitet wie Terminologien aus dem "Lookism-Diskurs".[47] Neben der Glorifizierung der Täter ist zugleich eine deutliche Abwertung der Opfer zu beobachten, was die misogyne und gewaltlegitimierende Grundhaltung dieser Gruppen zusätzlich unterstreicht. Die analysierten Profile zeichnen sich durch eine Verehrung rechtsextremer und Incel-Attentäter aus. So verweist etwa der Profilname *Byron de la Vandal* auf Byron De La Beckwith, den Mörder des US-amerikanischen Bürgerrechtlers Medgar Evers, oder auf eine gleichnamige akzelerationistische Neonazi-Band aus den USA. Die 88 im Profilnamen ist ebenfalls ein rechtsextremer Code.

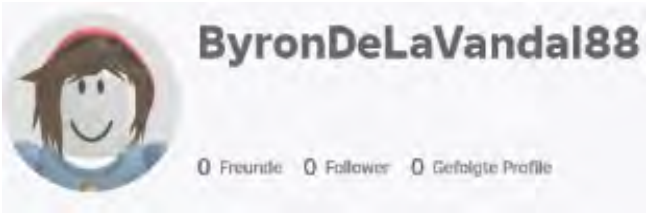



Abbildung 7: Screenshot eines *Roblox*-Profils, das den rechtsextremen Attentäter des schwarzen Bürgerrechtlers Medgar Evers nachahmt.

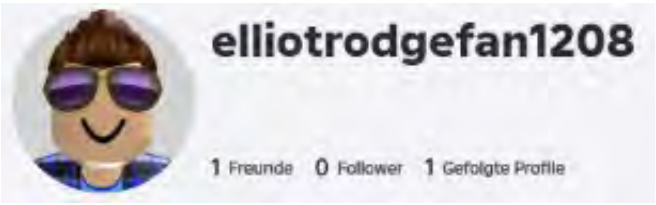



Abbildung 8: Ein *Roblox*-Profil, welches nach dem Incel-Attentäter Elliot Rodger benannt ist.

Neben den in der Incel-Szene verbreiteten Erkennungssymbolen konnten auch eindeutig rechtsextreme Profile und Gruppen identifiziert werden. Ein prägnantes Beispiel ist die Gruppe "Weiße Kameradschaft", die von einem Nutzer mit klar rechtsextremen Symbolen im Profil gegründet wurde und sich durch die Verwendung nordischer Runen und ähnlicher Symbolik auszeichnet. In einer vergleichbaren Gruppe, deren Kommunikationsmuster darauf hinweisen, dass sie überwiegend von Minderjährigen genutzt wird, wurde folgende Aussage

[45] Ein idealisierter weißer und hypermaskuliner Mann, der in Incel-Ideologien als Alpha betitelt wird und das Gegenteil zu einem Incel darstellt.
[46] Das sogenannte Red-Pilling ist angelehnt an den Film Matrix und beinhaltet ein verschwörungsideologisches Denken, nach welchem die eigene Anhängerschaft schonungslose Realist*innen seien, die die Wahrheit kennen (Ayyadi, 2019b)
[47] Im Incel-Kontext bedeutet der Begriff die Maximalisierung der eigenen Erscheinung im Sinne einer hypermaskulinen Vorstellung des idealen männlichen Körpers.

dokumentiert: “Die Grenzwacht hielt im Osten, dem Feinde lange stand...“ Hierbei handelt es sich um eine Passage eines Liedes, das Schlachten aus dem Ersten Weltkrieg glorifiziert und die deutsche Kampfeslust sowie ein Märtyrer-Dasein huldigt. Ein weiterer relevanter Kommunikationskanal ist die weiter unten abgebildete Gruppe “white laces”. Neben den einschlägigen Codierungen im Usernamen des Gruppen-Administrators, wie beispielsweise die Verwendung der Zahl 88, ist die visuelle Darstellung der hier abgebildeten Springerstiefel mit den weißen Schnürsenkeln auffällig, welche in rechtsextremen Kreisen als Erkennungssymbol gelten können.[48] Die Gruppe ist mit 156 Mitgliedern zum Zeitpunkt der Erhebung verhältnismäßig groß und ungewöhnlich aktiv. Besonders ist hier, dass es sich um ein Erkennungszeichen handelt, welches eher älteren Generationen von rechtsextremen Gruppierungen und Kadern zugeschrieben wird, obwohl sich auf *Roblox* vorwiegend minderjährige Nutzer*innen aufhalten. Hinzuzufügen ist, dass der Skinhead-Look, zu welchem die Springerstiefel gehören, im letzten Jahr ein Comeback, auch unter jungen Neo-Nazis, feierte. Somit sind aktuelle Entwicklungen in den Gruppen abgebildet.

Die Gruppe “White Women Club” stellt, entgegen einer möglichen ersten Erwartung, keine Gemeinschaft weißer Frauen dar, sondern besteht überwiegend aus männlichen Nutzern, die sich über ihre vermeintlichen Vorlieben bezüglich weißer Frauen austauschen. In den Diskussionen finden sich zahlreiche Beiträge, die traditionelle Geschlechterrollen idealisieren und Frauen eine vermeintliche Unterlegenheit gegenüber Männern zuschreiben. Erkennbar beispielsweise in misogynen Kommentaren wie: “I want all of the white women to know out there that you are special and deserve a King like Farleigh. Unless you're fat and a total meat processing plant, ew go away if you're those 2 unforgivable things.”

Auch Gruppen, die in ihren Namensgebungen rechte Parteien und Bewegungen unterstützen, konnten identifiziert werden. So zum Beispiel die Gruppe “NPD”, die im Namen sowie im Logo der rechtsextremen Nationaldemokratischen Partei Deutschlands, (mittlerweile umbenannt in ‘Die Heimat’) gleicht. In der Gruppenkommunikation finden sich Kommentare, Mobilisierungsaufrufe und Mordfantasien wie “Dönermänner schlitzen” oder “Dönermänner zurück in den Orient vertreiben.” In der Community finden sich zudem zahlreiche Anspielungen auf rechtsextreme Ideologien, etwa in Form von Verweisen auf „White Power“ oder die neonazistische Band Landser. Darüber hinaus wurden Gruppen identifiziert, die sich explizit mit international agierenden rechtsextremen Netzwerken wie Blood & Honour in Verbindung bringen.[49] Es fanden sich Kommentare mit nationalsozialistischen Bezügen und antisemitischen Elementen wie beispielsweise: “im not listening to what a dutch person believes. send me your skull measurements (...) right goys.[sic!]” Hier wird auf die nationalsozialistische Praktik der Rassenkunde (und die damit einhergehende Vermessung von Schädeln) angespielt und mit einem abwertenden Kommentar gegenüber niederländischen Personen kombiniert. Zum Abschluss nutzt der*die User*in das aus dem Jiddischen entlehnte Wort Goy/Goyim (Nicht-Juden), welches in rechtsextremen Online-Kreisen häufig zur Verächtlichmachung genutzt und als Eigenbezeichnung verwendet wird. Der Begriff wird in ironischer Weise verwendet, um eine bewusste Abgrenzung vom Judentum zu markieren und zugleich eine Herabsetzung der Religion zu erzielen. In organisierter Form lässt sich dies etwa bei der rechtsextremen Neonazi-Gruppierung Goyim Defense League

[48] Siehe: https://www.adl.org/resources/hate-symbol/boots-and-laces
[49] Siehe: https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/500766/blood-honour/

(GDL) beobachten, deren Name eine spöttische Anspielung auf die Anti-Defamation League (ADL) darstellt. Ähnliche Mechanismen finden sich auch im islamfeindlichen Kontext: Selbsternannte „Islamkritiker“ bezeichnen sich dort provokativ als *Kafir* („Ungläubige“), um ihre vermeintliche Distanz und Überlegenheit gegenüber dem Islam zu betonen.

Abbildung 9: Screenshot einer *Roblox*-Gruppe, die durch die Verwendung rechtsextremer Erkennungssymbole, insbesondere Springerstiefeln mit weißen Schnürsenkeln, auffällt.

Abbildung 10: Screenshot einer misogynen *Roblox*-Gruppe, in deren Kommunikation rassistische Versatzstücke vorgefunden wurden.

Abbildung 11: Screenshot einer *Roblox*-Gruppe, die nach der verbotenen rechtsextremen Partei Nationaldemokratische Partei Deutschlands benannt ist.

Abbildung 12: Screenshot einer rechtsextremen *Roblox*-Community mit Schwerpunkt auf nordischer Mythologie und NS-Devotionalien

Die *Roblox*-Plattform-Umgebung ermöglicht es User*innen auch eigene Spiele zu gestalten, immersive Welten zu kreieren und diese anderen Nutzer*innen zum Spielen zur Verfügung zu stellen. Dabei geht es nicht zwangsläufig um ein tatsächliches Spielerlebnis, sondern die sogenannten *Experiences* können auch als Treffpunkt zu einem bestimmten Thema oder Interesse dienen. Im Folgenden sind exemplarische Beispiele als Screenshots aufgezeigt. Die auf den ersten Blick harmlos erscheinende experience “i love new zealand”, die von einem User mit rechtsextremen Erkennungssymbolen wie 1488 erstellt wurde, ist tatsächlich ein Hangout, in welchem der rechtsextreme Terroranschlag von Christchurch 2019 verherrlicht wird. Die Beschreibung “australian special forces” ist eine Referenz und Huldigung des aus Australien stammenden rechtsextremen Attentäters. Auch die “Elliot”-Experience huldigt einem Attentäter: Sie zeigt ein Foto des Isla Vista Attentäters aus einem seiner eigenen Videos, in denen er seine Taten mit Misogynie, Menschenhass und Verschwörungsnarrativen rechtfertigt. Das Setting der *Experience* ist deckungsgleich mit dem Ort des Attentats. Eine weitere *Experience*, ausgestattet mit einem rudimentären Gameplay, ist der “racism tycoon”, welcher es Spielenden ermöglicht, auf einer Baumwollplantage zu arbeiten. Dies ist als Anspielung auf die Sklaverei in den (post-)kolonialen Vereinigten Staaten zu betrachten.

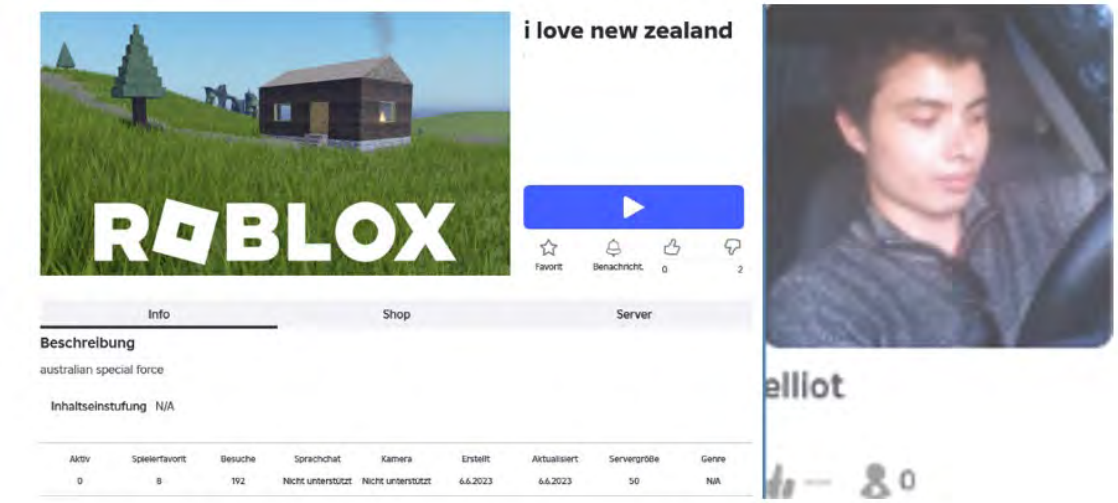



Abbildung 13: Screenshots von *Roblox*-Spielerlebnissen, die rechtsextreme Attentate glorifizieren und nachspielbar machen

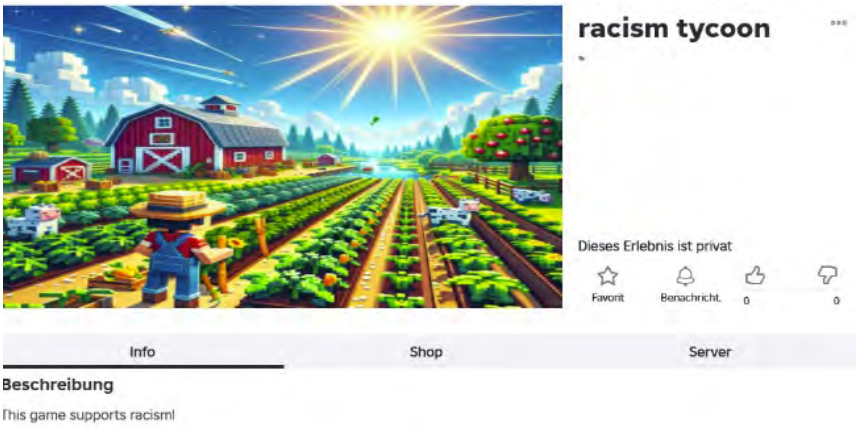



Abbildung 14: Screenshot eines *Roblox*-Erlebnisses, das die Reproduktion rassistischer Stereotype ermöglicht

Die Analyse zeigt, dass rechtsextreme Einflussnahmen in unterschiedlichen Ausprägungen auf *Roblox* präsent sind. Neben klassisch rechtsextremen Profilen, die sich durch NS-Glorifizierung, die Verwendung völkischer Symbolik und einschlägiger Bildsprache auszeichnen, traten auch klar akzelerationistische Akteur*innen in Erscheinung. Diese verehren insbesondere Incel-Attentäter und propagieren eine Ideologie der gewaltsamen gesellschaftlichen Destruktion. Darüber hinaus wurden mehrere Gruppen identifiziert, die sich offen rechtsextrem positionieren, darunter klassische Formationen wie die „weiße Kameradschaft“, aber auch parteinahe Zusammenschlüsse. Innerhalb dieser Gruppen ist eine stark mobilisierende Kommunikation zu beobachten, die von expliziten Gewaltaufrufen und der Verherrlichung kämpferischer Männlichkeitsbilder begleitet wird. Auffällig ist zudem die Nutzung immersiver Spielerlebnisse, in denen rechtsextreme Szenarien nachgebildet und erlebbar gemacht werden. Diese virtuellen Räume dienen nicht nur der Ideologievermittlung, sondern schaffen zugleich emotionale Identifikationsangebote, die eine Normalisierung extremistischer Inhalte innerhalb jugendlicher Nutzer*innengruppen begünstigen können. Es zeigt sich, dass die Plattform trotz einer verhältnismäßig engagierten Moderation anfällig für extremistische Einflussnahmen ist. Viele der hier gezeigten Beispiele sind mittlerweile jedoch gelöscht worden.

### 3.4.4 Steam

Die Analyse von knapp 200 als rechtsextrem klassifizierten Beiträgen auf der Spiele-Distributions-Plattform *Steam* zeigt ein breites Spektrum an nahezu unmoderiertem *identity-based hate* und extremistischen Inhalten. Der überwiegende Anteil der erhobenen Daten ist in deutscher Sprache verfasst oder hat einen Deutschlandbezug. Darüber hinaus ist die Vielfalt der Themen bemerkenswert. Die analysierten Diskussionen umfassten eine große Bandbreite tagespolitischer Themen, darunter die Rentenreform, die Asylpolitik und das Attentat auf Charlie Kirk.[50] Darüber hinaus wurden auch extremistische Diskussionen, unter

[50] Charlie Kirk war der Gründer der konservativen und rechtspopulistischen Institution Turning Point USA. Bekannt war er vor allem aufgrund seiner Diskussionsformate, in welchen er mit politischen Gegner*innen debattierte. Dabei bezog er häufig auch migrationsfeindliche, homophobe und

anderem über Weltuntergangsszenarien, beobachtet. Dabei ist eine große Vielfalt an Ausdrucksformen festzustellen, die durch den Aufbau der Plattform begünstigt wird. In Kommunikationsräumen wie Foren und Gruppen besteht die Möglichkeit des Austauschs untereinander, wobei grundsätzlich ein Mindestmaß an inhaltlicher Moderation sowie eine automatische Worterkennung, die einzelne Schlagworte automatisch zensiert, gewährleistet sind. Es konnte allerdings festgestellt werden, dass insbesondere in themenbezogenen Gruppen keine Content-Moderation stattfindet. Infolgedessen wurden dort explizit extremistische Inhalte geteilt.

Die Untersuchung hat ergeben, dass sich auf der Plattform partei- und bewegungsnahe Gruppen und Foren organisiert haben. So zum Beispiel eine Gruppe, die sich nach der vornehmlich rechtsextremen und islamfeindlichen deutschlandweiten Bewegung PEGIDA (Patriotische Europäer gegen die Islamisierung des Abendlandes) benannt hat, in der rassistische und antimuslimische Kommentare gepostet werden. Die Gruppe “AfD eSports”, ist mit über 15.000 User*innen wohl eine der mitgliederstärksten deutschsprachigen Communitys, in der rechtsextreme Inhalte verbreitet werden. Unter den Mitgliedern der Gruppe wurden wiederholt rechtsextreme Codes beobachtet, wie zum Beispiel die Zahlen 14 und 88. Die in der Gruppe vorzufindenden Profile sind ebenfalls relevant. Beispielsweise konnten Profile mit Kennzeichen der *alt-right* QAnon-Bewegung identifiziert werden, die Verschwörungserzählungen rund um einen angeblichen ‘deep state’ und geheime Machenschaften teilt. Nicht überraschend, aber dennoch erwähnenswenswert ist die große Anzahl an Profilen, die sich durch Namen oder Profilbilder als bekannt Parteifunktionäre ausgeben. Unter den häufig imitierten Personen findet sich etwa Björn Höcke. In einigen dieser Profile zeigen sich klar rechtsextreme und antisemitische Selbstbeschreibungen. Ein Beispiel hierfür ist die Profilbeschreibung: “Gaskrank dieser Björn”, was eine antisemitische Anspielung auf die vermeintlich ideologischen Überzeugungen der Person darstellt. Ebenso sind Profile, die offen rechtsextreme Rhetoriken nutzen, zu finden, so zum Beispiel Spielarten und Verfremdungen des Begriffs Ethnopluralist, aber auch subtilere Verbindungslinien zu rechtsextremen Ideologien wie die Bezugnahme auf germanische Gottheiten und altgermanische Begrifflichkeiten. Auch in den Profilbildern zeigen sich teilweise klar rechtsextreme und NS-verrherlichende Elemente. So sind schwarze Sonnen[51] und *White Power* Symboliken präsent, häufig in Verbindung mit Internet-Memes, wie das hier abgebildete Meme von Pepe the Frog[52].

transfeindliche Positionen. Im September 2025 wurde er während einer öffentlichen Debatte ermordet.

[51] rechtsextremes Erkennungssymbol, bestehend aus drei übereinandergelegten Hakenkreuzen.

[52]Pepe the Frog, ursprünglich eine harmlose Comicfigur, wurde auf Plattformen wie Reddit und 4chan zu einem rechtsextremen Internet-Meme umgedeutet und erscheint heute in unterschiedlichen Varianten rechtsextremer Ausdrucksformen

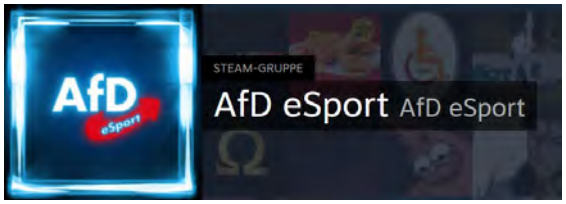



Abbildung 15: Screenshot einer Steam-Gruppe mit über 15.000 Mitgliedern, die sich selbst als „AfD eSports“ bezeichnet und in welcher rechtsextreme Profile gesichtet wurden

Abbildung 16: Screenshot eines Steam-Profilbildes aus der Gruppe AfD eSports, das Pepe the Frog mit White Power Symbolik sowie rechtsextremen Anspielungen und QAnon-Symbolik zeigt

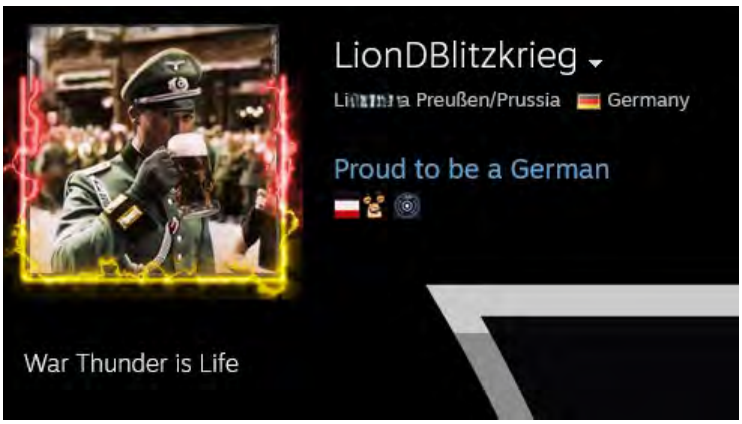



Abbildung 17: Profil-Screenshot eines Mitglieds der AfD eSports Gruppe, welches rechtsextreme Erkennungssymbole enthält

Innerhalb der “AfD eSports”-Gruppe wurden auch parteibezogene Inhalte vorgefunden. Im Rahmen der Bundestagswahl 2025 wurde in der Gruppe mehrfach zum Wählen der AfD aufgerufen. So schreibt der Gruppenadministrator in einer für die Partei typischen Kommunikationsweise: “💙 **Wahltag!** 💙 Der heutige Tag wird maßgeblich die Zukunft der nächsten vier Jahre und auch Deutschlands als Ganzes bestimmen! Ihr habt die Wahl: willkürliche Massaker oder innere Sicherheit? Wirtschaftlicher Ruin oder Aufschwung? Wohnungsnot oder sicherer Wohnraum? Klima Hysterie oder bezahlbare Energien? Steuergeld für Sozialschmarotzer oder für das deutsche Volk? Altparteien oder AfD? [..] Alice für Deutschland 💙 💙 💙.”

Zusätzlich zu den Inhalten der Alternative für Deutschland konnten Gruppen und Profile beobachtet werden, die sich auf Zusammenhänge der Identitären Bewegung (IB) in Österreich und Deutschland beziehen, offen Propaganda teilen und Mobilisierungsaufrufe tätigen. Trotz der Indizierung des rechtsextremen Spiels *Heimat Defender: Rebellion* und einer Verbannung des rechtsextremen Spieleentwicklungsstudios Kvltgames von *Steam* sind Ausweichprofile zu beobachten, die das offizielle Logo der Entwickler tragen und sich vor allem durch die Bewerbung der Propaganda-Games hervortun sowie identitäre Game Jams ausrufen.[53] Ebenfalls werden Updates und Modifikationen der IB-Spiele angeboten und beworben, die auf eine transnationale Vernetzung hindeuten. Unter anderem wurde ein Update angeboten, welches Elemente des rechtsradikalen US-amerikanischen Cartoonisten StoneToss beinhalten. Doch in den hier beobachteten Foren war auch ein auffällig hohes Maß an Gegenrede zu beobachten, beispielsweise: “I'm not playing a game with racism, transphobia and white supremacy no matter how "good" the gameplay is. If a game pushes a terrible message or agenda, then gameplay is irrelevant to me, tbh.”

Nur wenige Profile sind offiziell mit der IB in Österreich verbunden, doch es gibt offenbar eine lose Anhänger*innenschaft aus Sympathisant*innen. Die Profil-Ästhetiken sind hierbei eng an die Ästhetiken der IB angelehnt und mit allerlei Ausschmückungen versehen. So zum Beispiel das Lambda Zeichen, angelehnt an das historische Symbol Spartas.[54] Die Gruppenbeschreibung einer dem Namen nach Identitären Steam-Gruppe, liest sich in Ausschnitten wie folgt: “Wir sind die größte patriotische Jugendbewegung Europas. (...) Österreich – das Land der Österreicher. (...) Massenzuwanderung führt zu unlösbaren Konflikten. Wir fordern eine Wende in der Einwanderungspolitik und den Schutz unserer Grenzen.” Ein*e User*in kommentierte hier Folgendes: “Hello my brothers! We are rising all over Europe! The globalist elite has been exposed and can not fall anyone anymore. We have had enough. Diversity's death has started!!!!!!” Generell wird deutlich, dass transnationale Vernetzungen bestehen: Viele Kommentare sind in englischer Sprache verfasst, die Profile haben häufig rechtsextreme Bezüge zu anderen europäischen Ländern und betonen den Schutz europäischer Völker.

Eine weitere Kategorie, die auf der Plattform sichtbar wurde, sind offenbar gewaltbereite, nihilistische und akzelerationistische Neofaschist*innen. In der hier dargestellten *Steam*-Gruppe wird die hinduistische Lehre des zyklischen Zeitbegriffs verwendet. Laut dieser befinden wir uns momentan im Zeitalter des Kali Yuga, also des andauernden Zeitalters der Korruption und des Verfalls. Akzelerationistische Akteur*innen sind überzeugt, dass es ihre Aufgabe ist, diesen Zustand mit einem apokalyptischen Krieg zu beenden und durch die Erzeugung von Gewalt und Chaos zu beschleunigen (Kriner, o.D.). Neben dem einschlägigen Gruppennamen sind die für akzelerationistische Gruppen typische Totenkopfmaske sowie die im Hintergrund stehende schwarze Sonne erkennbar. Ein*e User*in kommentiert in der Gruppe wie folgt: “In the distant past the atlantieans the fourth root race of creation had split into pure and bestial spieces. After many thousands of years the pure race the aryan godmen of the fifth root race had interbred with the beasts, the result was catastrophic decline and the near loss of the aryan psychic power.[sic!]” Das Zitat eröffnet einen Einblick in die hier

[53] Game-Jams sind Zusammenkünfte von Spieleentwickler*innen, bei denen in kurzer Zeit ein neues Spiel entwickelt wird.
[54] Siehe: https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/500787/identitaere-bewegung/

vorherrschende faschistische, arische Überlegenheitsideologie und Entmenschlichung. Eine andere Person antwortet mit: “Well said, my friend. May chaos take the world.”

Abbildung 18: Screenshot einer *Steam*-Gruppe mit militant akzelerationistischen und nihilistischen Erkennungssymboliken.

Auffällig waren außerdem Profile, die ebenfalls eindeutige Anzeichen und Ästhetiken akzelerationistischer Gruppen verwendeten, sich aber keiner klaren Ideologie zuweisen ließen. So zierten rechtsextreme Symbole wie Hakenkreuze und schwarze Sonnen und zugleich auch Konterfeis Stalins und anderer autoritärer Herrscher, die nicht dem Nationalsozialismus zuzuordnen sind, diese Profile. Dies verstärkt den Eindruck, dass keine klare Ideologie, sondern nihilistische Zerstörungswut die Motivation solcher Profilästhetik ist (Manemann, 2025). Die User*innen nutzten häufig Profile, die in Anlehnung an das Propagandamaterial eines der führenden akzelerationistischen Propagandaersteller, Patrick MacDonald (synonym Dark Foreigner), entworfen worden sind. So sind die charakteristische Totenkopfmaske sowie Bezüge zum ‘dark age’ und Satanismus auffällig. Ebenfalls wurden von diesen Profilen ausgehend antisemitische, rassistische und faschistische Aussagen getätigt.

Generell ist *identity-based hate* vielfach offen auf Steam zu beobachten. Dabei handelte es sich häufig um Kommentare, die innerhalb von ‘wokeness’-Diskussionen entstanden. So zum Beispiel der folgende rassistische und misogyne Kommentar eines*einer Users*Userin mit rechtsextremen Erkennungssymbolen im Profilnamen: “Spreng dich weg du n****fotze [sic!].” Ein*e weitere*r Nutzer*in kommentieren Modifikationen, beispielsweise eine Mod, die es ermöglicht, als Hitler auf aufblasbare Frauenpuppen zu schießen, mit “i beat up women...Heil Hitler. [sic!]” In einem Foren-Beitrag, in welchem überwiegend deutschsprachige User*innen über religiöse Themen diskutierten, wurde folgender antisemitischer Kommentar beobachtet: “yea thats why they created positive chrisitanity without judaism in it and made from jesus some aryan warrior who was graping jews [sic!].” Wobei der Kontext verrät, dass das Wort ‘graping’ eine Content-Moderation-Vermeidungsstrategie darstellt und es sich eigentlich um eine inhärente Vergewaltigungs- und Vernichtungsfantasie handelt.

In einer anderen Foren-Diskussion, in welcher überwiegend tagespolitische Themen diskutiert werden, ist die folgende Aussage zur Ermordung Charlie Kirks gesichtet worden, die unterstreicht, dass internationale politische Ereignisse einen Einfluss auf deutschsprachige Inhalte auf der Plattform haben: “Bei Floyd gab es Ausschreitungen, weil dieses Klientel Gewalt liebt und lebt.[SEP]Bei Kirk gibt es Gebete und Schweigeminuten.” Auch Migration wird immer wieder aufgegriffen: “Die Welt kehrt wieder zu seinen National Staaten zurück und es

wird sich vieles ändern, (...) 1945 Schlacht um Berlin, ein Schriftzug Zitat: ,,Berlin bleibt Deutsch,, ! Nun was aus Berlin bis heute wurde, muss ich jawohl nicht Erklären oder ?!? [sic!]“

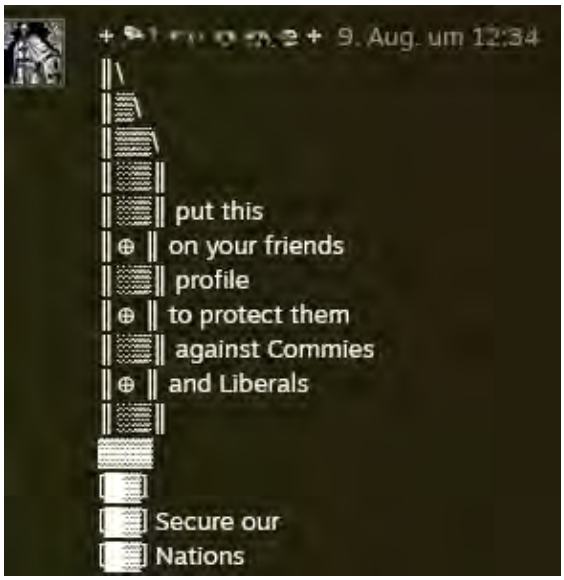



Abbildung 19: Screenshot von Typografie-Kunst (ASCII-Art) auf einem Steam-Profil

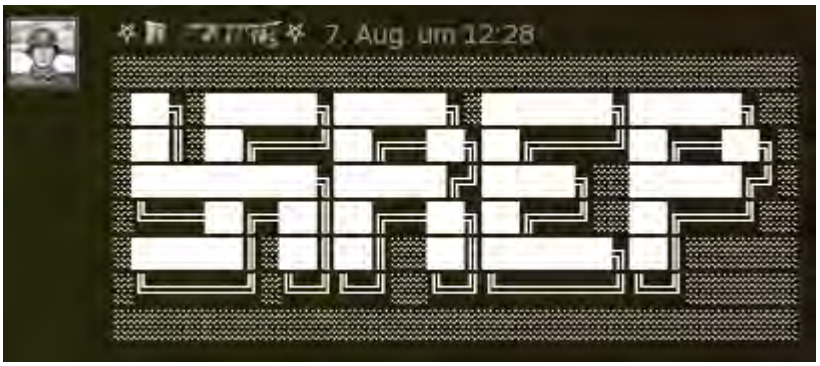



Abbildung 20: Screenshot eines Steam-Profils, das die Vermischung von NS-Symbolik und Gamer-Sprache verdeutlicht. REP steht hier für Reputation und ist eine Anspielung auf den Ruf des Gamers.

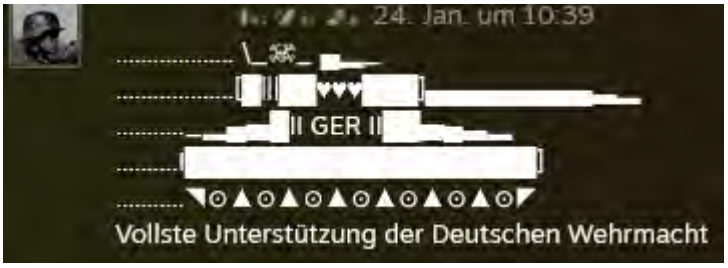
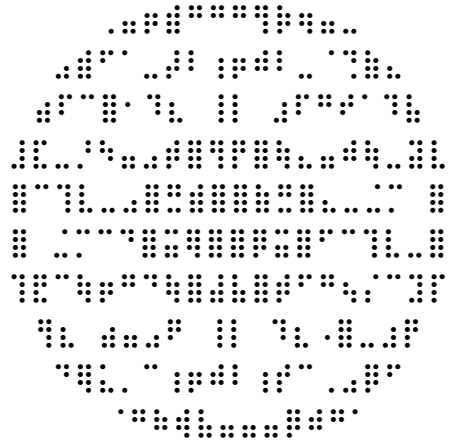



Abbildung 21: Screenshot eines Steam-Profils, das einen Panzer mit positivem Bezug zur Wehrmacht zeigt.



ع ش ن ق ص غ د م غ ز ط ل ص ز ش ظ ز ع ش ز ل ر ل د غ م ض ظ ن م

Long live the Aryan Race, Hail Victory!

Abbildung 22: Screenshot eines Steam Profils, das eine schwarze Sonne sowie nordische Runen mit der englischen Übersetzung zeigt

Die Untersuchung auf *Steam* zeigt, dass die Plattform trotz ihres primären Fokus auf den Vertrieb und die Nutzung von Mainstream-Spielen auch als Sammelpunkt für extremistische Inhalte fungiert. Neben unpolitischen Gaming-Communities finden sich zahlreiche Gruppen, Profile und Forenbeiträge, die *identity-based hate* und rechtsextreme Inhalte verbreiten. Besonders auffällig ist die Präsenz von Bezügen zu Akteur*innen wie PEGIDA, der Alternative für Deutschland sowie der Identitären Bewegung. Diese Gruppen nutzen *Steam* nicht nur zur Verbreitung ideologischer Narrative, sondern offenbar auch als Raum für Mobilisierungsaufrufe und Vernetzungsaktivitäten. Darüber hinaus wurden in der Analyse auch akzelerationistische, nihilistische und sogenannte *Gore*-Angebote[55] identifiziert, die Gewalt verherrlichen und den gesellschaftlichen Zusammenbruch propagieren. Ergänzend finden sich zahlreiche Inhalte mit rassistischen, misogynen und antisemitischen Motiven, die oftmals in Form von Memes, Spielmodifikationen oder Gruppenbeschreibungen verbreitet werden.

## 3.5 Die Nutzer*innen-Perspektive

Die in diesem Abschnitt vorgestellten Ergebnisse der Fokusgruppeninterviews beziehen sich auf die Aussagen von neun Gamer*innen, die ihre vielfältigen Erfahrungen in unterschiedlichen digitalen Spielen und auf diversen Plattformen schilderten. Die Erfahrungen werden mit den Ergebnissen der teilnehmenden Beobachtungen durch die Forschenden verglichen. Im Folgenden werden diese in vier Kategorien unterteilt dargestellt: 1. Gründe und Funktionen des Spielens, 2. Hass, Hetze und Rechtsextremismus in Spielen und auf Gaming (-nahen) Plattformen, 3. individuelle Erfahrungen, Auswirkungen und Umgangsformen mit Hass und Extremismus sowie 4. Bedarfe und Ideen.

[55] Unter Gore-Inhalte fallen etwa Videos und Bilder, die extreme Gewalt, Verletzungen oder Folterszenen zeigen.

### 3.5.1 Gründe und Funktionen des Spielens

Acht der interviewten Personen gaben als **primäre Motivation für das "Zocken" das soziale Miteinander** („socializing") an. Sie beschrieben bereits seit dem Kindesalter, auch durch Familienmitglieder (z.B. den Vater oder den älteren Bruder) an das Hobby herangeführt worden zu sein. Gaming sei für sie stark verbunden mit Freundschaften, Familie und in einem Fall sogar Partnerschaften. Die Hälfte der Interviewten beschrieben, dass sie durch Spielen in Freundesgruppen, durch Multiplayer-Spiele wie *Team Fortress, Payday, Garry's Mod* usw. zum Gaming kamen. Ebenfalls die Hälfte der Interviewten gab an, heute jedoch vermehrt in Singleplayer-Games aktiv zu sein, da ihnen dort die Geschichte und die als stärker empfundene Immersion zusagen. Teamspirit und gemeinsame Problemlösung würden durch kooperative Online-Games wie *MMORPGs* gefördert, aber auch Konsolenspiele wie *FIFA* und *Mario Kart* wurden als besonders verbindend hervorgehoben.[56] Positiv betont wurden außerdem die Austauschmöglichkeiten mit anderen Spieler*innen: Neben dem Spielen wird über Politik, Alltagsgeschehen und Persönliches gesprochen. Digitale Spiele, so die Nutzer*innen, würden niedrigschwellige Kontaktmöglichkeiten und Raum für Gespräche schaffen, auch wenn man sich räumlich nicht treffen könne. In einem Fall wurde **Gaming als „Kleber" für Freundschaften**, auch im analogen Raum beschrieben. Der Freundeskreis einer befragten Person bliebe seit über zehn Jahren und über räumliche Distanz hinweg bestehen, vordergründig wegen des gemeinsamen digitalen Spielens. Dadurch kämen die Freund*innen auch im analogen Raum hin und wieder zusammen, beispielsweise im Rahmen von LAN-Partys.[57] Einige spielen vordergründig mit ihnen bekannten Personen, teilweise entstehen auch neue Bekanntschaften oder Freundschaften über Spiele, oft aber nur am Rande und dies sei im Erwachsenenalter zunehmend seltener geworden.

Neben dem sozialen Aspekt wurden Spaß, Unterhaltung und Wettbewerb als wichtige Motivation fürs Gaming benannt. Diese Angaben decken sich mit Aussagen anderer befragter Gamer*innen (Schlegel & Amarasingam, 2022). Gaming als Freizeitunterhaltung und die verschiedenen Facetten wie kompetitives, kooperatives, immersives und kreatives Storytelling verhelfe „einfach mal abzuschalten". Die hier befragten Gamer*innen gaben an, Gaming würde sie auch in schweren Lebensphasen begleiten, positiven Einfluss haben und Ablenkung schaffen. Drei Personen diente es in der Vergangenheit als **Coping-Mechanismus und Eskapismus** zur Flucht aus Schulfrust und verschaffte Selbstwertsteigerung, z.B. durch herausragende Leistungen im Spiel, auch wenn in der Schullaufbahn keine guten Noten erzielt wurden. Auch andere Befragungen heben Eskapismus und Erfolgserlebnisse als positive Faktoren digitalen Spielekonsums hervor (ibid.). Eine Person beschrieb Gaming außerdem als identitätsstiftend, da Gaming-nahe Hobbys wie Cosplay und die Betreuung des eigenen Discord-Servers wichtige Teile ihres Lebens darstellen und sie mit ihrer Community verbänden.

Nur eine Person schilderte und reflektierte ihre vergangenen Gaming-Erfahrungen als besonders intensiv und teilweise mit suchthaften Tendenzen. Eine mögliche Abhängigkeit oder Gaming-Disorder wurde dabei vor allem im Zusammenhang mit dem Spiel *League of*

[56] MMORPG steht für Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.

[57] Bei einer LAN-Party treffen sich Gamer*innen in der realen Welt, um dann gemeinsam digitale Spiele zu spielen. Dazu war es früher notwendig die PCs mit LAN-Kabeln zu verbinden, worauf der Name zurückgeht.

*Legends (LoL)* thematisiert.[58] Rückblickend äußerte die Person Bedauern über den hohen Zeitverlust durch das Spielen.

### 3.5.2 Hass, Hetze und Rechtsextremismus in Spielen und auf Gaming(-nahen) Plattformen

Insgesamt beschreibt die Mehrheit der Interviewten, dass sie rechtsextreme Inhalte, Hass und Hetze heute etwas **seltener wahrnehmen als noch vor zehn Jahren**. Als Gründe nennen sie zum einen verstärkte Maßnahmen seitens der Plattformbetreiber*innen und Gaming-Unternehmen (z. B. Content-Moderation und Verbote), zum anderen den Umstand, dass sie im Alter von durchschnittlich 30 Jahren Strategien entwickelt hätten, bestimmte Räume gezielt zu meiden oder bestimmte Inhalte und User*innen sofort stumm zu schalten. Zudem wüssten Verbreiter*innen von *identity-based hate* in digitalen Gaming-Räumen inzwischen, welche Begriffe verstärkt sanktioniert werden. So sei etwa das N-Wort noch vor fünf bis sechs Jahren sehr häufig gefallen, mittlerweile aber deutlich seltener. Nichtsdestotrotz beobachten die Befragten weiterhin Hate Speech und rechtsextreme Inhalte, insbesondere in folgenden Spielen:

Zu Erfahrungen mit Hass, Toxizität und Extremismus nannten alle Interviewpartner*innen v.a. das Spiel ***League of Legends*** *(LoL)*. Das Spiel habe „die toxischste Community*".* Beleidigungen, aggressives Verhalten im Chat und „Banns" von Accounts aufgrund von Beleidigungen seien an der Tagesordnung.[59] Die Dynamiken im Spiel führen häufig in eine hitzige „Frustrationsspirale". Einheitlich wurde die Kommunikation in den höheren Ligen als weniger toxisch beschrieben. Ein Gamer vermutet, dass einige Spieler*innen, die das Spielen sehr ernst nehmen, zwei Accounts haben. Einen Account, den sie „hochspielen" und möglichst keine Strafen oder Moderationsbemühungen riskieren wollen und einen in niedrigen Ligen der zu Übungszwecken dient und bei dem sie schneller und unüberlegter beleidigen – weil sie weniger Angst vor Konsequenzen für ihre Accounts haben. Dies nennt man Smurf-Accounts. Die freundliche, wohlwollende Kommunikation in oberen Ligen – z.B. ein „Good luck" oder „Well Played!" von gegnerischen Spieler*innen – begründen sie mit größerem Spielerfolg durch soziales Verhalten und eben jener Sorge, dass die "hochgelevelten" Accounts bestraft werden könnten. Einige Spieler*innen beschrieben die Beleidigungen eher selten als rassistisch oder ideologisch, andere vernehmen jedoch rassistische, nationalistische, sexistische, queerfeindliche sowie antisemitische Komponenten in den Beleidigungen. Eine Person beobachtet vermehrte Beleidigungen gegen Spieler*innen mit BPoC Spielfiguren.[60] In fast jeder Runde fände man außerdem Usernamen, die bei genauerem Hinsehen rechtsextreme Zeichen und Codes implizieren.

Die beschriebenen Erfahrungen stehen im starken Kontrast zu unseren eigenen Erhebungen in *LoL* (siehe Abschnitt 3.3.7). Diese ergaben, dass der sprachbasierte Chat kaum genutzt wird und es konnten keine Beleidigungen, *identity-based hate* oder extremistische Aussagen

[58] Weitere Informationen und Hilfestellungen zu Suchtverhalten im Zusammenhang mit Gaming sind beispielsweise hier verfügbar: https://www.gaming-disorder.de/

[59] Ban von engl. *to ban* (verbannen). Gebannt (gebanned) zu werden, bedeutet, dass Nutzer*innen von einem Spiel oder einer Plattform ausgeschlossen werden, meist wegen Verstoßes gegen die Gemeinschaftsregeln.

[60] BPoC steht für Brown and People of Color, ein Sammelbegriff aus der englischsprachigen Literatur, um nicht-weiße Menschen zu beschreiben.

beobachtet werden, obwohl die Teammitglieder neue Accounts angelegt hatten und somit nicht in "höheren Ligen" gespielt haben. Dies könnte verschiedene Gründe haben. Wir nehmen an, dass dies vor allem an der kurzen Spielzeit in unseren eigenen Erhebungen liegt – es gab möglicherweise schlichtweg nicht genug Gelegenheit das durch die Nutzer*innen beschriebene Verhalten zu beobachten. Die befragten Nutzer*innen konnten auf jahrelange Erfahrung zurückgreifen, wir nur auf wenige Stunden Spielzeit. Es ist auch möglich, dass sich toxische Inhalte, *identity-based hate* und extremistische Aussagen vor allem in den "mittleren" Spielklassen finden, da Nutzer*innen, die mit ihren Smurf-Accounts trainieren wollen, wahrscheinlich nicht gegen Neulinge antreten möchten, die das erste Mal *LoL* spielen. Hier zeigen sich deutlich die Grenzen einer kurzzeitigen teilnehmenden Beobachtung. Um die Aussagen der Gamer*innen auch empirisch belegen zu können, bräuchte es langfristige ethnographische Forschung, bei der die Forscher*innen viel Zeit in digitalen Gaming-Communitys verbringen und nicht auf Zufallsfunde angewiesen sind.

Ebenfalls ein hohes Ausmaß an Hate Speech beobachten die Gamer*innen im Spiel ***Rocket League*.** Eine Person vernahm dort mehr Hass und Hetze als in *LoL* oder *Counter-Strike* und erlebte in stark ausgeprägter Form Queerfeindlichkeit und Homophobie. Mit einer Pride-Flagge im Accountnamen und den Clubnamen „Gay Club", habe er massive Anfeindungen erhalten und bestimmte Räume im Spiel aufgrund persönlicher Angriffe verlassen müssen. Positiv wurde jedoch von vier Interviewten hervorgehoben, dass die Meldungen von Hass-Botschaften und extremistischen Inhalten in *Rocket League* in der Regel häufiger zu sichtbaren Konsequenzen führten, vor allem in der Form von Account-Sperrungen. Im Spiel ***Counter-Strike*** beschreiben die Gamer*innen ebenfalls ein hohes Maß an Toxizität und Beleidigungen bei zugleich weniger Feedback zu durchgeführten Meldungen. Teilnehmende beschreiben hier vermehrt beobachteten Antisemitismus in der Kommunikation sowie Hassrede, die über den Sprachchat verbreitet würde. Auch das Spiel ***Valorant*** falle durch viele toxische Beleidigungen und Hasskommentare auf. Das Spiel ***Overwatch***, ein Multiplayer-Shooter, hingegen wurde als weniger toxisch und hasserfülltes Spiel dargestellt, v.a. als Konsolen-Variante. Jedoch seien auch hier in niedrigeren Ligen Hasskommentare sichtbar; in höheren Leveln hingegen erlebe man auch hier mehr Respekt und positives Miteinander. Das Spiel wurde mehrfach positiv gelobt für die integrierten Anerkennungs-Features, beispielsweise die Möglichkeit einen „Daumen hoch" oder Badges zu verleihen, wenn eine Person mit einer Meldung für einen hassfreieren Raum gesorgt habe. Auch hier zeigen sich Diskrepanzen zu unseren eigenen Erhebungen in den genannten Spielen, vor allem im Fall von *Counter-Strike*. Dies stützt die These, dass die für die teilnehmende Beobachtung aufgewandte Zeit nicht lang genug war, um ausreichende Informationen zu sammeln und dass gänzlich neue Accounts möglicherweise erstmal weniger problematischer Kommunikation ausgesetzt sind als Accounts mit höheren Leveln.

Von einer Person wurden die wenig restriktiven „anarchischen" ***Minecraft***-Server als „regelfreie Räume" beschrieben. Dies sei besonders attraktiv für das Spielerleben, da es viele Freiheiten ermögliche, doch gleichzeitig seien solche Server ein Hot-Spot für rechtsextreme Inhalte. Diese Server bieten komplexe Spielmöglichkeiten, bei denen praktisch alles erlaubt sei. Dies führe unter anderem dazu, dass Chats nicht oder nur wenig moderiert würden und beispielsweise viele Hakenkreuze und rechtsextreme Inhalte konsequenzlos gepostet werden könnten. Auf einem anderen *Minecraft*-Server erlebten Spielende, dass bei Challenges und Aufgaben wie beispielsweise „Baue eine Karotte" (aus *Minecraft*-Blöcken) in fast jeder zweiten Runde stattdessen ein Hakenkreuz gebaut wurde. Sie vermuten und hoffen, vieles davon sei

„nur“ jugendliche Provokation und der Wunsch nach Aufmerksamkeit, doch dies könne nicht überprüft werden. Diese Erfahrungen decken sich mit unseren Erhebungen auf *Minecraft*-Servern, in denen ebenfalls eine Fülle rechtsextremer Inhalte identifiziert werden konnte.

In Bezug auf Gaming(-nahe)-Plattformen sprachen viele der Befragten über ***Reddit***. Hier zeigten sich sehr unterschiedliche Erfahrungen, die unter anderem davon abhingen, in welchen Communitys sich die Befragten bewegten. Eine Person konnte positive Erfahrungen mit trans-freundlichen Communitys rund um bestimmte Subreddits sammeln. Zum Beispiel wurden queerfreundliche Räume beschrieben, in denen Personen ihre Coming-Out-Geschichten posten und sich gegenseitige Unterstützung anbieten. Wiederum eine andere Person argumentierte, dass sie häufig auf rechtsextreme Inhalte und Gruppen auf *Reddit* stoße. Auffällig sei der Austausch zu bestimmten Spiel-Charakteren aus *League of Legends* wie z.B. “Draven”. Das Verhalten einiger Communities, die sich dort zum Spielcharakter austauschen würden, sei z.T. diskriminierend und bezöge sich auf eine Form der Hypermaskulinität, indem die kriegerisch-kämpferische, muskelbepackte und weiße Ästhetik des Charakters als besonders erstrebenswert und ‘wahre’ Männlichkeit inszeniert werde. Auf *Reddit* fände man außerdem vermehrt Links zu rassistischen Gaming-Playlisten auf *Spotify*, die beispielsweise explizit als rassistische Playlist für *League-of-Legends*-Spieler*innen beworben werden. Diese Playlists zeigten oftmals Bezüge zu Spielfiguren wie beispielsweise “Draven”, der mit rassistischen codes, und “Kassadin”, der mit Vergewaltigungsandrohungen und -beschreibungen in den Playlists in Verbindung gebracht werden.

Besonders in der Kommunikation mit Jugendlichen (durch die Arbeit als Lehrkraft, Jugendsozialarbeiter*in oder durch jüngere Geschwister) falle laut der befragten Nutzer*innen auf, dass auf ***Discord*** offenbar deutlich rechtsextreme Inhalte wahrgenommen werden. Zu beobachten seien vermehrt diskriminierende User*innennamen und Trolls. Die Interviewten beschrieben außerdem rechtsextreme Posts und Memes, sowohl auf *Discord* als auch auf *Reddit*. *Discord* falle auch durch rechtsextreme “Gamertags” auf. Der Begriff „Gamertag“ bezieht sich auf Profilnamen oder Pseudonyme, die von Spieler*innen in Online-Spielen oder auf Gaming-Plattformen verwendet werden. Die Erfahrungen seien jedoch stark vom jeweiligen Discord-Server abhängig. Es wurden auch positive Erfahrungen mit pluralistischen Gruppen beschrieben, in denen sie sich besser aufgehoben fühlten und nicht befürchten müssten, rassistischen oder misogynen Memes ausgesetzt zu sein. Eine der befragten Personen gründete und moderiert einen eigenen *Discord*-Server mit *Patreon*-Paywall, um einen hassfreien Raum sicherstellen zu können und vor Rechtsextremismus geschützt zu sein.[61] Auch wenn der verlangte Betrag gering sei, stelle die Paywall eine Hürde dar und ermögliche einen Kontrollmechanismus, welche Nutzer*innen Zugang zum *Discord*-Server erhalten.

Drei Teilnehmer*innen berichteten weiterhin, vor rund acht Jahren sehr aktiv auf der Plattform ***9GAG*** gewesen zu sein. Sie „hielten es dort jedoch nicht mehr aus*“,* da sie insbesondere seit den Jahren 2017/18 eine deutliche Veränderung hin zu rechtsextremen Inhalten wahrnahmen. Während ihrer aktiven Zeit als Jugendliche seien sie dort stark mit antisemitischen Inhalten konfrontiert gewesen – Inhalte, die sie erst später richtig einordnen und als Antisemitismus erkennen konnten. Rückblickend bewerten sie diese Erfahrungen als sehr besorgniserregend.

[61] Patreon ist eine oftmals von Künstler*innen genutzte App, auf der Unterstützer*innen ein Abonnement abschließen und somit Zugang zu den Inhalten der Creator*innen erhalten können.

Eine Person fasste es so zusammen: „In jungen Jahren checkt man gar nicht, worüber man da gerade lacht."

### 3.5.3 Individuelle Erfahrungen, Auswirkungen und Umgangsformen mit Hass und Extremismus

Nahezu alle Interviewten berichteten von persönlichen Erfahrungen mit verbaler Gewalt und Hate Speech. Besonders im jungen Alter empfanden viele diese Situationen als stark belastend und überfordernd, da ihnen sowohl Strategien zum Umgang als auch Ansprechpersonen fehlten. Eine befragte Person schilderte, dass sie als Jugendliche ein *in-game* Chat tief erschüttert habe, in dem seiner Familie der Tod gewünscht wurde: „Alle im Game konnten das lesen. Nach dem Reporting ist nichts passiert." Die befragte Person habe zeitweise sogar darüber nachgedacht, die Community zu verlassen. Ein anderer Interviewter berichtete: „Mir wurde gewünscht, dass ich Krebs kriege und meine Familie soll lebendig verbrennen." Bei Spielen mit Voice-Chat hätten Beleidigungen und Hass noch intensivere Auswirkungen, da "du dann durch die Kopfhörer direkt angeschrien wirst". Das sei für einige Teilnehmer*innen noch schwerer zu verarbeiten bzw. eine Person gab an, solche Spiele deshalb nicht mehr zu frequentieren. Solche Erfahrungen beschrieben die Befragten übereinstimmend als niederschmetternd und auslösend für eine Art Schockzustand. Ein Interviewter erklärte, sein älterer Bruder habe ihn früh an das Gaming herangeführt und gleichzeitig auf möglichen Kontakt mit Hass und Hetze vorbereitet. Diese Schutz- und Begleitfunktion wurde von anderen als hilfreich hervorgehoben; viele hätten sich ebenfalls eine Ansprechperson gewünscht.

Heute, so gaben einige der Befragten an, würden sie deutlich reflektierter mit Hass im Spiel umgehen: Sie nehmen Beleidigungen nicht mehr persönlich und reagieren nicht darauf. Während eine Person sogar zusätzlichen Ehrgeiz daraus zieht, die beleidigenden Spieler*innen im Match zu besiegen, fällt es einer anderen Person nach wie vor schwer, sich nicht auf Diskussionen einzulassen. Viele nutzen inzwischen die Möglichkeit, den Chat stumm zu schalten – eine Funktion, die früher nicht verfügbar war. Rückblickend betonten die Teilnehmenden, dass Versuche, mit Verbreiter*innen von Hate Speech und rechtsextremen Inhalten in eine Diskussion zu treten, erfolglos geblieben seien, da diese Gespräche meist von starker Emotionalität geprägt waren. Dies führten sie unter anderem auch auf die Dynamiken kompetitiver Spiele und den dort herrschenden Leistungsdruck zurück. Eine Person berichtete, sie lasse den Chat in *League of Legends* bewusst an, da sie die ausfallenden Kommentare inzwischen eher amüsieren. Wenn sie diese Nachrichten jedoch Freund*innen vorlese, löse das bei diesen oft eher Betroffenheit aus. Insgesamt hoben alle Interviewten die Funktion, Chats stummschalten zu können, als hilfreiches Mittel hervor, um Hass, Hetze und toxischem Verhalten aus dem Weg zu gehen. Gleichzeitig betonten einige, dass diese keine vollständige Lösung darstelle: Positive Interaktionen im Chat – etwa ein anerkennendes „wow, hast du gut gemacht" vom gegnerischen Team – gehörten für sie zu den schönsten Momenten des Spiel-Erlebnisses.

Auch die Bewertung der Meldesysteme fällt unterschiedlich aus. Positiv wird hervorgehoben, wenn nach einer eigenen Meldung Spieler*innen tatsächlich gebannt werden – dies vermittle Selbstwirksamkeit und ein Gefühl von Gerechtigkeit, das für das Spielerleben als zentral beschrieben wird. Vier Befragte betonten, dass die Systeme heute wesentlich besser funktionierten als noch vor acht Jahren: „Heute wirst du viel schneller gebannt." Zugleich

berichtete ein*e Spieler*in, dass die Frustration über nicht funktionierende offizielle Report-Systeme im Bekanntenkreis teilweise so hoch gewesen sei, dass sie sogenannte „Report-Bots“ einsetzten, um massenhaft Meldungen aus verschiedenen Ländern gegen eine bestimmte Person und deren *Steam*-Account zu initiieren. Wichtig sei ihnen, dass es Reaktionen auf Meldungen gibt. Sie befürworten zumindest eine kurze Rückmeldung und Zusammenfassung der Konsequenzen, die durch die Meldung entstanden seien, sodass man wisse, diese seien nicht ins Leere gelaufen.

Das Thema geschlechtsspezifischer Hass wurde erst im Fokusgruppeninterview mit zwei weiblichen Gamerinnen angesprochen. Sie berichteten von einer im Gaming-Bereich stark ausgeprägten Misogynie, die insbesondere dann sichtbar werde, wenn weiblich konnotierte Figuren gespielt werden würden, die häufig auf sexistischen Stereotypen basieren. Sie kritisieren die in fast jedem Spiel vorhandene starke Überzeichnung der Sexualisierung weiblicher Charaktere und vermuten, dass dies dazu verleite, bzw. die Hemmschwelle niedriger sei, Witze oder Beleidigungen aufgrund des Geschlechts zu äußern. In solchen Fällen seien die Spieler*innen, die diese Figuren steuerten, regelmäßig Abwertungen und Feindseligkeiten ausgesetzt. Um dies zu vermeiden, zögen sich beide bewusst in Spielmodi von *League of Legends* zurück, die weniger kompetitiv sind, da sie dort weniger Hass, Hetze und geschlechtsbasierte Diskriminierung erleben würden. In kompetitiven Modi hingegen seien sie unsportlichem Verhalten, etwa durch „Flaming“ oder „Pingen” ausgesetzt, wenn andere Spieler*innen das Spielen als “nicht gut genug” markieren wollten. “Geflamed” zu werden bedeutet, dass jemand im Chat beleidigt, provoziert oder aggressiv kritisiert wird, wohingegen “gepinged” heißt, dass jemand mit einer „Ping“-Markierung auf der Karte oder im Spiel markiert wurde, um auszudrücken, dass diese Person schlecht spielt.

### 3.5.4 Bedarfe und Ideen

Die Auswertung der Interviews zeigt unterschiedliche Bedarfe und Ideen im Umgang mit Hass, Hetze und rechtsextremen Inhalten im Gaming-Kontext. Eine befragte Person berichtete von persönlichen Schutzfaktoren. Beispielsweise sei die Unterstützung durch den älteren Bruder entscheidend gewesen, da dieser frühzeitig auf problematische Kommunikationsformen im Netz aufmerksam gemacht habe. Dadurch habe die betreffende Person Kompetenzen im Umgang mit Hass erlernt und sei weniger stark von negativen Erfahrungen betroffen gewesen. Andere Teilnehmende äußerten den Wunsch nach vergleichbaren **Vorbildern**. Hierbei wurden insbesondere Streamer*innen und Influencer*innen genannt, die durch einen positiven, wertschätzenden und nicht-toxischen Umgang – auch bei Misserfolgen im Spiel – alternative Verhaltensweisen modellieren und zu einem besseren Diskussionsklima beitragen könnten. Gerade im Kontext von *League of Legends*, das oftmals auf der Streaming-Plattform *Twitch* von Streamer*innen gespielt wird, sahen die Befragten großes Potenzial. Statt „toxisches Ausrasten“ zur Generierung von Klickzahlen könnten Streamer*innen positiveres Verhalten vorleben, Strategien zum Umgang mit Hass aufzeigen und diesen für die Zuschauenden einordnen. Drei Interviewte betonten explizit den Bedarf nach solchen positiven „role models“. Generell rieten die Teilnehmenden anderen Spielenden, sich nicht auf toxische Debatten einzulassen.

Hinsichtlich **technischer Lösungen** standen insbesondere Filter- und Moderationsmaßnahmen im Fokus. Zwar wurden KI-gestützte Systeme zur Wort- oder Inhaltsfilterung besprochen und zum Teil als hilfreich empfunden, jedoch zugleich als

unzureichend bewertet. Die Befragten argumentierten, dass Filter leicht zu umgehen seien, beispielsweise durch Verfremdungen und Buchstabendreher. Ebenso könne ein Wechsel der Kommunikationsplattform stattfinden, um solche Maßnahmen zu umgehen. Zudem wurde die Befürchtung geäußert, dass eine Ausweitung solcher Maßnahmen die Kommunikationsfreiheit zu stark einschränken könnte. Auch eine intransparente Moderation durch Plattformen und Spieleherstellter*innen wurde kritisch beurteilt. Als konstruktive Alternative wurden hingegen mehr Transparenz und Rückmeldungen bei Meldungen sowie die Etablierung von *in-game*-Belohnungen (z.B. Badges, zusätzliche Punkte oder Level) für sinnvolle Meldungen und gutes Verhalten vorgeschlagen. Die Interviewten wünschten sich, dass Meldungen zu längeren Sperrungen führen, denn wenn Verbeiter*innen hasserfüllter Inhalte nur für eine Stunde gebannt werden oder User*innen häufig keine Rückmeldung zu Meldungen erhielten, bringe dies große Enttäuschung und Frustration mit sich. Diese Unzufriedenheit zog sich durch alle Interviews.

Weitere Vorschläge betrafen den Schutz vor sogenannten „Smurf-Accounts“. Eine Idee war, Accounts mit IP-Adressen zu verknüpfen, sodass im Falle einer Sperrung auch alle weiteren verbundenen Accounts gesperrt würden. Gleichzeitig wurde hier auf datenschutzrechtliche Probleme hingewiesen. Auch Zugangsbeschränkungen zur Prävention von Trolling wurden als mögliche Maßnahme diskutiert. Unabhängig von *identity-based hate* und extremistischen Aussagen wurde außerdem Kritik an Glücksspielelementen in Spielen geäußert (z.B. das Wetten auf den Ausgang eines populären Matchs). Diese wurden vor allem für besonders junge Spieler*innen als reizvoll und als Einfallstor für mögliches Suchtverhalten kritisiert. Auch hier sollten Plattformen und Spieleherstellter*innen sich stärker für Jugendschutz engagieren.

Ein weiterer Punkt war die Forderung nach einer stärkeren Verantwortung der Spieleunternehmen. Neben technischen Anpassungen wurden hierbei auch innovative Ansätze wie „Digital Streetwork“ diskutiert. Einige Befragte äußerten sich sehr positiv gegenüber der Idee, Streetwork-ähnliche Maßnahmen und **Anlaufstellen** innerhalb von Spielen oder auf Kommunikationsplattformen wie *Discord* einzurichten. Innerhalb digitaler Spiele könnten solche Ansätze über Avatare implementiert werden, die von Jugendsozialarbeiter*innen gesteuert werden, oder, in Zusammenarbeit mit Spieleherstellter*innen über *non-playable characters* (NPCs) direkt in die Spiele integriert werden. Ziel solle sein, Jugendlichen niederschwellige Unterstützung innerhalb digitaler Gaming-Räume anzubieten, falls sie Opfer von rechtsextremen und diskriminierenden Anfeindungen werden.

Darüber hinaus wurden auch **pädagogische Maßnahmen** im schulischen und außerschulischen Bereich hervorgehoben. Dazu zählen medienpädagogische Angebote in Schulen und Jugendzentren, die Einrichtung von pädagogisch begleiteten Schulservern auf Gaming (-nahen) Plattformen sowie Ansprechpartner*innen in Schulen, die Jugendliche für Gefahren in digitalen Gaming-Räumen sensibilisieren und bei Erfahrungen mit Hass und extremistischen Aussagen online unterstützen. Außerdem machten die Interviewten sich für die Integration von Gaming-Angeboten in Bildungskontexten (*game-based learning*) stark.

### 3.5.5 Fazit

Die Auswertung der Interviews bestätigte die bestehende Literatur und unterstrich nochmals den Stellenwert der sozialen Komponente digitalen Gamings, welche für die Interviewten von

großer Wichtigkeit war und als “sozialer Kleber” im Alltagsleben fungierte. Bei allen Schutzmaßnahmen wie Zugangsbeschränkungen müssen daher immer auch die weitreichenden, positiven Erfahrungen, die der Austausch mit anderen Gamer*innen bringen kann, bedacht werden. Die Interviews zeigen deutlich, dass besonders im jungen Alter Gaming eine verbindende Funktion ausüben kann, Freundschaften ermöglicht, für viele Menschen eine Möglichkeit für soziale Interaktionen bietet und demnach eine wichtige Ressource für sie darstellt. Gleichzeitig berichteten alle Teilnehmenden von Erfahrungen mit Toxizität, Hassrede und/oder Rechtsextremismus, vor allem Antisemitismus, Rassismus, Queerfeindlichkeit und Misogynie. Insbesondere Spiele wie *League of Legends, Counter-Strike* und *Rocket League* sowie die Plattformen *Discord* und *Reddit* wurden in allen Fokusgruppen als zentrale Orte von Hate Speech und Rechtsextremismus markiert. Einige Befragte berichteten davon, dass diese Erfahrungen sie nachhaltig geprägt und vor allem im jungen Alter stark getroffen hätten.

Die Wünsche der Interviewten zur Schaffung einer respektvollen Gaming-Welt bezogen sowohl strukturelle als auch pädagogische sowie technische Maßnahmen mit ein. Besonders hervorgehoben wurden dabei die Bedeutung von Vorbildern im digitalen Raum, der transparente Umgang mit Meldungen und belohnungsorientierte Sozialsysteme sowie innovative Streetwork-Ansätze innerhalb der Gaming-Community. Dies lässt darauf schließen, dass Präventions- und Interventionsansätze gegen Extremismus, aber auch Spiel- und Plattformdesign von einem verstärkten Austausch mit Gamer*innen zu ihren eigenen Ideen für eine verbesserte Diskussionskultur im Gaming-Bereich profitieren könnten. Das Meldewesen, so die Befragten, habe sich insgesamt bereits verbessert, wenngleich es noch viel Luft nach oben gebe und vor allem das fehlende Feedback zu Meldungen zu großer Frustration führe. Zusätzlich merkten die Teilnehmenden an, die Möglichkeit des Austauschs über ihre persönlichen Gaming-Erfahrungen und Rechtsextremismus sehr begrüßt zu haben, da sie diese im Alltag nur flüchtig wahrnehmen, sich daran ärgern und ein ungutes Gefühl entstehe, sie bisher jedoch keine Diskursräume dazu hätten. Auch hier bieten sich Chancen für kollaborative Ansätze, die Gamer*innen mit einbeziehen, ihnen eine Stimme geben und Räume zum Erfahrungs- und Ideenaustausch schaffen.

# 4. Extremismusprävention und politische Bildung mit Gaming-Bezug

Im Zuge des steigenden Forschungsinteresses und der oben diskutierten Studienlage zu extremistischen Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen, wird Gaming auch in der Extremismusprävention zu einem immer wichtigeren Thema. Doch obwohl digitale Spiele schon seit Jahrzehnten in der politischen Bildungsarbeit eingesetzt werden und beispielsweise von der Bundeszentrale für politische Bildung schon seit Ende der 1980er Jahre als edukatives Medium anerkannt sind (Zimmermann, 2025), stecken Ansätze zur Radikalisierungsprävention mit Gaming-Bezug momentan noch in den Kinderschuhen.[62] Dennoch wurden in den letzten Jahren eine Reihe von Präventionsmaßnahmen im Gaming-Bereich erprobt (Schlegel, 2022b; 2024a; 2025; Schlegel et al., 2025b; 2025c; Lamphere-Englund & Hartgens, 2024). Im Folgenden werden zunächst die bestehenden Ansätze

[62] Siehe https://www.bpb.de/lernen/games/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

vorgestellt und kritisch diskutiert (Abschnitt 4.1). Danach werden weitere Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten für Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug dargestellt und ebenfalls kritisch eingeordnet (Abschnitt 4.2), bevor abschließend die Herausforderungen für Präventionsarbeit im Gaming-Bereich (Abschnitt 4.3) sowie weitere Herausforderungen für Regierungsorgane und Polizei- und Sicherheitsbehörden (Abschnitt 4.4) zusammengefasst werden.

## 4.1 Bestehende Ansätze

Momentan ist die **Entwicklung von Präventionsspielen** der am häufigsten genutzte Ansatz der Radikalisierungsprävention mit Gaming-Bezug. Serious Games, also Spiele, die nicht nur zu Unterhaltungszwecken, sondern explizit zu Bildungszwecken konzipiert wurden, werden schon lange in der politischen Bildung eingesetzt, erfahren aktuell aber einen regelrechten “Boom” (Zimmermann, 2025, S.39) – auch in Bereichen, die der Extremismusprävention nahe sind wie beispielsweise der Konfliktprävention (Darvasi, 2016; Burak & Parker, 2017). Die befragten Expert*innen sehen dies als große Chance an: "Alles was in diesen Bereich Serious Games fällt, also da noch mehr spielerisch lernen in den unterschiedlichsten Themenbereichen. Ich glaube, da kann (...) noch sehr viel mehr passieren" (Interview 12). Man müsse “auch positive Möglichkeiten von Games noch stärker (...) nutzen. Im Bereich Serious Gaming [und] Demokratiebildung. Da gibt es ja auch schon wirklich passende Angebote, aber da könnte man vielleicht auch noch mal mehr machen. (...) Gaming hat ganz ganz viele tolle Aspekte. (...) Es geht ja auch wirklich von Games ein ganz, ganz hohes Motivationspotenzial aus. Und Inhalte über Games zu transportieren, um darüber in den Diskurs zu gehen, ist eben ein tolles Tool, eine tolle Möglichkeit. Und das sollte man eben auch nicht vergessen, wenn man über Games und Extremismus redet. Dass gleichzeitig Games auch ein Vehikel sein können, gegen Extremismus vorzugehen und Demokratiebildung zu unterstützen” (Interview 15).

Es gibt inzwischen umfangreiche Forschung zu den vielen positiven Effekten digitaler Spiele, unter anderem die Förderung prosozialer Einstellungen und des sogenannten *perspective-taking*, also das Hineinversetzen in Personen, die anderen sozialen oder religiösen Gruppen angehören als die Spielenden selbst (Schlegel, 2022a). Daraus ergibt sich die Annahme, dass der Einsatz von *Serious Games* in der Radikalisierungsprävention auch sinnvoll und vielversprechend sein könnte und tatsächlich gibt es bereits eine Handvoll Studien, die nahelegen, dass dies der Fall ist (Pelletier & Drozda-Senkowska, 2020; Pisoiu & Lippe, 2022; Jäger & Bahman, 2024; Lopez Naranjo et al., 2024; Pech & Caspar, 2024; Saleh et al., 2024). Es verwundert daher wenig, dass in den letzten Jahren eine ganze Reihe von Präventionsspielen entwickelt wurde und solche Spiele zur Zeit der beliebteste Präventionsansatz mit Gaming-Bezug sind.

Die meisten dieser Spiele fallen in den Bereich der Primärprävention – d.h. sie sollen vor allem nicht-radikalisierte Zielgruppen ansprechen und die Resilienz gegenüber extremistischen Beeinflussungsversuchen erhöhen – und können in drei Kategorien einsortiert werden: Erinnerungskultur, Fake News/Desinformation/Hate Speech und Auseinandersetzung mit Radikalisierungsprozessen (Schlegel et al., 2025b). Unter Erinnerungskultur fallen vor allem Spiele, die eine kritische Aufarbeitung des Nationalsozialismus zum Ziel haben, wie z.B.

*Through the Darkest of Times*, *Erzähl mir, Inge…* oder *Spuren auf Papier*.[63] In neueren Titeln dürfen zu Aufklärungs- und Bildungszwecken sogar verfassungswidrige Kennzeichen gezeigt werden seit das "Pauschalverbot" solcher Symbole 2018 aufgehoben wurde (siehe Secker & von Petersdorff, 2025, S.81). In Spielen zu Fake News, Desinformation und Hate Speech geht es meist um die Stärkung der Medienkompetenz sowie Aufklärung über Hass und Beeinflussungsversuche im Netz. Darunter fallen beispielsweise Spiele wie *Bad News Game*, *KonterBUNT* und *Hate Hunters* (Jaskowski & Schlegel, 2024).[64] Die Kategorie Auseinandersetzungen mit Radikalisierungsprozessen umfasst digitale Spiele, die sich direkt mit dem Thema Extremismus auseinandersetzen und Spielende für extremistische Einflussnahme, aber auch für Gegenrede und andere Möglichkeiten, sich extremistischen Inhalten entgegenzustellen, sensibilisieren sollen. Dazu gehören Spiele wie *Hidden Codes*, *Leon's Identität*, *DECOUNT*, *deplatforming* oder *Join the Comfortzone*.[65] Einen etwas anderen Ansatz hatte das Projekt Call of Prev, das nicht nur ein digitales Präventionsspiel, sondern auch Editoren entwickelt hat, mit denen die Spielenden die Inhalte nach ihren Vorstellungen modifizieren konnten.[66] Auf ähnliche Art und Weise versucht auch EPIC-WE, ein europäisches Projekt mit dem Slogan "game as culture, through culture, and for culture", Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen sich kreativ in digitalen Spielen auszuleben und eigene Welten zu erschaffen, um kulturelle Kompetenzen zu fördern.[67]

Solche Spiele seien ein guter Ansatz für Präventionsarbeit, denn "Spiele sind ein tolles Medium, um komplexe Inhalte zu vermitteln. Sei es eben Wissen oder tatsächlich Kompetenzen in irgendeiner Form. (...) Spiele an sich sind schon so ein bisschen aufgebaut wie ein Lernmedium. Wenn ich mich in so ein Spiel rein begebe, dann muss ich erstmal gucken, okay, was muss ich hier tun? Was sind die Regeln, innerhalb derer ich mich bewege und wie kann ich quasi die Aufgaben, die mir (...) gestellt werden, so lösen, dass sie (...) erfolgreich absolviert werden? (...) Und innerhalb dieser Regeln, die (...) Spieldesigner*innen entwickeln, [kann] (...) dann auch Wissen [verpackt werden]. Also (...) wenn du jetzt mit dieser Person sprichst, dann passiert das. Oder wenn du diese Aktion machst, (...) passiert das. Und da können wir ganz bestimmte Regelungen, die vielleicht abstrakt andere Sachen irgendwie abbilden, eben auch spielerisch erfahrbar machen" (Interview 13).

Außerdem gebe es "die Möglichkeit [mit Spielen], wie auch [mit] anderen Medien, unfassbare Emotionen hervorzurufen. (...) [Und das ist nicht] immer nur Spaß. (...) Wie auch so ein dramaturgischer Film (...) muss [das Spiel] nicht zwingend Spaß machen, sondern für mich ist

[63] https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/through-the-darkest-of-times-2/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/spiele-erinnerungskultur/erzaehl-mir-inge/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogisches-spiel/spuren-auf-papier/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[64] https://www.getbadnews.com/en (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://konterbunt.de/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.scenor.at/gamed-resources (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[65] https://hidden-codes.de/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://leon.nrw.de/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.extremismus.info/decountde (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://games.jff.de/deplatforming/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://join-the-comfortzone.com/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[66] https://www.cultures-interactive.de/de/Call-of-Prev-Projekt.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[67] https://epic-we.eu/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

ein Spiel ein gutes Spiel, (...) was mich unterhält. Und das heißt halt, dass es in mir irgendwie eine Emotion hervorruft, sei es (...) Traurigkeit oder (...) es kann auch eine Freude sein oder eben (...) Betroffenheit oder so. [Es] soll mich irgendwie bewegen. Und dann hat (...) das Medium Spiel für mich auch gut funktioniert. (...) Was ich halt super spannend finde (...) [ist] gerade bei schweren Themen eher so auf die Inhalte zu gehen und die Spielenden immer wieder so vor Dilemmata zu setzen, denen irgendwie moralische, ethische Entscheidungen vorzulegen, die sie treffen müssen. Also ich denke jetzt gerade so an [das Spiel] This War of Mine, (...) wo ich überlegen muss, ob ich der Gruppe gegenüber irgendwas klaue, um dann meine Gruppe irgendwie am Leben zu halten. Aber mit dem Wissen, dass die Gruppe da drüben dann möglicherweise verhungert. So, das sind einfach so Dilemmata, die ich großartig finde, weil die (...) machen was mit dir. Die sorgen auch dafür, dass du kurz mal innehältst und mal drüber nachdenkst und dann vielleicht auch mal sagst okay, das war einfach eine Scheiß-Zeit so und das kann man nicht irgendwie glorifizieren in irgendeiner Form. Sowas finde ich total spannend" (Interview 13). Ähnlich äußern sich einige Games-Studies-Forschende wie beispielsweise Sicart (2009; 2019).

Doch es gibt auch Kritik an den bisher entwickelten Präventionsspielen (vgl. Schlegel, 2022a; 2024). Viele der aktuellen digitalen Spiele im Präventionsbereich sind simple und relativ statische 2D Spiele, vor allem *Point-and-Click* Spiele, die textlastig und wenig unterhaltsam konzipiert sind. Meist haben Spieler*innen kaum Gestaltungsmöglichkeiten, die eigene Spielerfahrung zu individualisieren und die Spiele sind oftmals nicht auf Spielspaß, sondern klar auf die Vermittlung von Bildungsinhalten ausgelegt. Ihnen fehlt somit oft die Spielqualität, die von Zielgruppen erwartet wird. So basieren einige Spiele hauptsächlich auf vorgegebenen Chat-Nachrichten, die Spieler*innen mit NPCs austauschen – ein für Spielende wenig unterhaltsames Spieldesign. Ein weiterer Nachteil der Entwicklung eigener Präventionsspiele sind die hohen Kosten. Selbst einfache, textbasierte *Serious Games* können schnell ein hohes Budget verlangen. Auch dies trägt dazu bei, dass Präventionsspiele oftmals wenig Wert auf den Unterhaltungswert legen und vor allem dazu beitragen sollen, dass die gewünschten Inhalte möglichst schnell und möglichst direkt kommuniziert werden. Es ist somit nicht verwunderlich, dass diese Spiele oftmals kaum Reichweite generieren, denn sie müssen in der digitalen Welt mit dutzenden professionell produzierten Online-Spielen mit Millionen-Budget und weiteren Unterhaltungsprodukten wie Serien und Musik konkurrieren. Dies deutet darauf hin, dass Präventionsspiele zwar für den Einsatz im Klassenzimmer, Jugendzentrum oder Workshop-Format geeignet sind, doch nicht unbedingt für die Ansprache von bisher nicht involvierten Nutzer*innen im digitalen Raum, denen auch andere Spielmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Bereits **existierende (kommerzielle) Spiele** haben meist eine bereits bestehende Nutzer*innenschaft, finden aber hingegen weit weniger oft Anwendung in Präventions- und Bildungskontexten. Das liegt allerdings nicht daran, dass kommerzielle Spiele ungeeignet wären. Die Stiftung Digitale Spielekultur stellt eine umfangreiche Liste mit Spielen bereit, die pädagogisches Potenzial haben. Neben *Serious Games* finden sich auf der Liste auch populäre Spiele wie *Anno*, *Age of Empires*, *Assassin's Creed*, *Civilization* und *Minecraft*.[68] Für jedes Spiel auf der Liste werden Erklärtexte und Vorschläge für den pädagogischen Einsatz bereitgestellt. Eine ähnliche Datenbank gibt es auch für Spiele zur Erinnerungskultur.[69]

[68] https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[69] https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kommerzielle Spiele werden in einigen Präventionsprojekten genutzt, um mit jungen Zielgruppen über gemeinsames Spielen in Kontakt zu kommen und Vertrauen aufzubauen. Die niederländische Polizei implementiert hierzu das Projekt Gamen Met De Politie, während das Equivalent in Großbritannien den Titel Cops vs. Kids trägt.[70] In beiden Projekten spielen Polizist*innen populäre Online-Spiele mit vornehmlich jungen Zielgruppen, die sonst nur schwer zu erreichen sind, um spielerisch mit jungen Menschen in Kontakt zu treten und mögliche Vorurteile gegenüber der Polizei abzubauen. Einen ganz anderen Ansatz hat das Kunstprojekt Voice of the Forgotten des Künstlers Luc Bernard, der innerhalb des Spiels *Fortnite* ein digitales Holocaust Museum gebaut hat.[71] Die Spieler*innen laufen durch eine digitale Ausstellung, in der die persönlichen Schicksale von Holocaust-Opfern erzählt werden. Kernelemente des Spiels *Fornite* wie das Zerstören von Objekten oder die Nutzung von Waffen sind in der digitalen Ausstellung bewusst deaktiviert, um Spielende davon abzuhalten, im Museum zu kämpfen. Trotzdem ist dies ein einschlägiges Beispiel für die Erstellung von *in-game* Inhalten, die politische Bildungsangebote direkt innerhalb digitaler Spiele nutzen, um User*innen genau dort zu erreichen, wo sie sich bereits aufhalten.

"Also ich glaube grundsätzlich ist es so, dass das Unterhaltungsspiel und die Bedeutung von Unterhaltungspielen in der politischen Bildung noch etwas unterschätzt ist. (...) [Es ist] oft auch der einfachere Weg zu sagen, man nutzt halt spezifisch für Vermittlungskontexte entwickelte Games, also sogenannte Serious Games. Aber tatsächlich passiert ja das, (...) was wir (...) [im Kontext Rechtsextremismus] in den Blick nehmen, vielfach ja im Bereich der Unterhaltungsgames. (...) [Es braucht eine politische Bildung, die] sich mit der Alltagsrealität der Zielgruppe auseinandersetzt und diese Medien dann auch im Sinne einer politischen Bildung bespricht. Also die tatsächlich [von jungen Menschen] genutzten Games" (Interview 4). "Vor allem die etablierten Games, die es da draußen gibt, die großen Games, sei es sowas wie League of Legends, sei es sowas wie FIFA, sei es sowas wie Fortnite, die würde ich nutzen und da viel stärker die Präventionsarbeit forcieren. (...) Es gibt Firmen wie, keine Ahnung, Pepsi oder Coca-Cola, die in Videospielen Werbung machen und da würde ich mir viel stärker wünschen, wenn da dann beispielsweise (...) auch ein HateAid-Banner bei League of Legends an der Wand klebt und Leute sich fragen, hey, was ist denn HateAid und danach auf HateAid gehen. (...) [Es wäre wünschenswert, dass] Beratungsangebote auch in Spielen sichtbarer werden" (Interview 9).

Nur wenige Projekte sind bisher auf **Gaming (-nahen) Plattformen** vertreten. Prominentestes Beispiel im englischsprachigen Raum ist wahrscheinlich der *Discord*-Server der US-amerikanischen Organisation Life After Hate, die Menschen dabei hilft, aus extremistischen Gruppierungen auszusteigen. Mit Hilfe des 2024 gegründeten *Discord*-Servers soll ein niedrigschwelliges Angebot geschaffen werden, das die Möglichkeit bietet, sich über die digitale Plattform *Discord* mit Präventionspraktiker*innen und ehemaligen Extremist*innen auszutauschen – wenn gewünscht, auch anonym.[72] Das Projekt Good Gaming – Well Played Democracy der Amadeu Antonio Stiftung fällt hingegen eher in den Bereich Primärprävention und basiert auf digital Streetwork: (Jugend-)sozialarbeiter*innen nutzten Plattformen wie

[70] gamenmetdepolitie.nl (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.youtube.com/watch?v=WIxx9mp8z8M (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[71] https://www.voicesoftheforgotten.com/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[72] https://www.lifeafterhate.org/blog/2024/5/23/the-daily-former-discord/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

*Twitch* oder *Discord*, um mit Nutzer*innen direkt in Kontakt zu treten.[73] Dies hat den Vorteil, dass Nutzer*innen auf ihnen bekannten Plattformen direkt mit den pädagogischen Fachkräften kommunizieren können und die Hürde erst auf eine andere Webseite oder Ähnliches wechseln zu müssen, um beraten zu werden, nicht gegeben ist. Außerdem gab es vereinzelte Versuche, Streaming-Plattformen für politische Bildung und Präventionsarbeit zu nutzen. So hat die Friedrich-Ebert-Stiftung beispielsweise auf *Twitch* eine Diskussion zwischen Gaming-Influencerin Lilischote, dem Demokratie-Influencer Rafid Kabir und Mick Prinz, Leiter des Good Gaming Projektes der Amadeu Antonio Stiftung, mit dem Titel "Gaming Saves Democracy" gestreamt.[74] Auch die Polizei Hannover streamt wöchentlich auf *Twitch*. Die zuständigen Polizist*innen spielen im Livestream populäre Spiele wie *Fall Guys*, *Minecraft* und Sport-Spiele oder bieten sogenannte "Just Chatting" Sessions an, bei denen sie für Fragen und Diskussionen zur Verfügung stehen. Laut eigenen Angaben ist das Ziel des Projektes Zielgruppen anzusprechen, die auf anderen Wegen nicht erreicht werden können.[75]

**Gaming-Bezüge**, Elemente der Gaming-Kultur und Gaming-Ästhetik kommen in der Präventionsarbeit und der politischen Bildung bisher nur selten zum Einsatz. Eine der wenigen Ausnahmen ist die österreichische Video-Kampagne Jamal al-Khatib – Mein Weg!, die männliche Jugendliche ansprechen sollte, die sich für dschihadistische Inhalte interessieren. Die Kampagne wurde auf *YouTube* und *Instagram* verbreitet.[76] In den Videos wurden bewusst Gaming-Ästhetik und Kameraeinstellungen, die an Shooter-Spiele erinnern, verwendet, um sich die Popularität digitaler Spiele zu Nutze zu machen und die Videos möglichst ansprechend zu gestalten (Ali et al., 2020). Das Radicalisation Awareness Network bezeichnet die Kampagne als *inspiring practice* für Präventionsansätze mit Gaming-Bezug und lobt: "By incorporating the visual style of first-person shooter games into the counter-narrative/alternative narrative video campaign, the project transfers the aesthetic allure and attractiveness of gaming media to a non-gaming context. This presents a subtle yet effective way to employ gaming cultural references in a P/CVE [preventing and countering violent extremism] intervention without the need for additional, gaming-specific project components. It demonstrates how the use of gaming references can be used in and improve existing P/CVE approaches such as narrative campaigns" (Schlegel, 2022b, S.12).

**Gamifizierung** bzw. gamifizierte Elemente können nachweislich dazu beitragen, dass Personen ihr Verhalten zum Positiven ändern (McGonigal, 2012; Fleisch, 2018; Werbach & Hunter, 2020), finden sich jedoch ebenfalls kaum in den bestehenden Präventions- und Bildungsansätzen. Lediglich das EU-Projekt Detect Then Act (DTCT) hat einen solchen Ansatz erprobt.[77] In dem Projekt wurde ein KI-gestütztes System genutzt, das toxische Posts gesammelt und mithilfe eines Punktesystems bewertet hat. Je mehr Punkte, desto toxischer der Post, da beispielsweise Punkte für die Reichweite des Inhalts, das Gefahrenpotenzial und die Ausprägung des Hasses vergeben wurden. Ehrenamtliche konnten diese Informationen

[73] https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[74] https://www.fes.de/digitales-lernen/artikelseite-spiele/gaming-saves-democracy-lilischote-zockt-mit-rafid-kabir-und-mick-prinz-auf-twitch (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[75] https://www.hannover.de/Service/Presse-Medien/Hannover.de/Aktuelles/Service-2024/Polizeidirektion-Hannover-jetzt-auch-bei-%22Twitch%22 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[76] https://www.bpb.de/lernen/bewegtbild-und-politische-bildung/webvideo/jamal/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[77] https://dtct.eu/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

dann in einem Online-Portal einsehen und miteinander in Wettbewerb treten, da sie für das Beantworten der Posts Punkte für das eigene Team sammeln konnten (ibid.). Auch dem deutschen Projekt codetekt liegt ein Gamifizierungsansatz zugrunde.[78] Statt in Punkten besteht die Gamifizierung in der Einbettung der Maßnahme in eine Detektivgeschichte: Nutzer*innen können potenzielle Falschinformationen einreichen, die über soziale Medien oder Webseiten verbreitet werden. Diese "Fälle" werden dann von Freiwilligen "gelöst", die dabei in die Rolle von Detektiv*innen schlüpfen und Hinweise zusammentragen, die zeigen, ob die Information wirklich falsch ist.

Es gibt außerdem eine Reihe von **Meldestellen und Beratungsangeboten** für Menschen, die von digitalem Hass betroffen sind oder extremistische Inhalte melden möchten. Dazu gehören beispielsweise REspect, hatefree, HateAid und Beratungsstellen für von Radikalisierung betroffene Personen oder deren Umfeld.[79] Außerdem gibt es Angebote wie TeamKompass oder NetCitizens, die Contentcreator*innen helfen, die Hasskampagnen ausgesetzt sind.[80] Angebote, die spezifisch auf den Gaming-Bereich zugeschnitten sind, gibt es im deutschsprachigen Raum bisher kaum. Das ändert sich allerdings gerade. Bei der Amadeu Antonio Stiftung entsteht seit diesem Sommer das Projekt „Good Gaming Support", das eine Beratungsstelle für Spieler*innen, Creator*innen und Mitarbeitende der Spieleindustrie wie Moderator*innen und Entwickler*innen anbietet. Das Projekt baut aktuell eine Webseite auf, über die sich Betroffene von Anfeindungen und Diskreditierungen an Hilfsangebote wenden können. Zusätzlich bietet das Projekt Workshops und Fortbildungen für Multiplikator*innen und Pädagog*innen an.

Seit einigen Jahren werden verstärkt **Netzwerke** gebildet, in denen sich entweder rund um die Themen Gaming und Extremismus oder zur Entwicklung von digitalen Spielen mit positivem, edukativen Charakter ausgetauscht wird. Viele dieser Netzwerke schaffen dabei Verbindungen zwischen Akteur*innen aus verschiedenen Bereichen wie Forschung, Präventionspraxis, Zivilgesellschaft, Politik, Polizei- und Sicherheitsbehörden sowie der Tech-Branche und ermöglichen somit übergreifende Austauschformate. Cross-sektorale Netzwerke sind unabdingbar, um extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich adäquat begegnet zu können, denn nur gemeinsam kann eine holistische Strategie gegen extremistische Einflussnahme entwickelt werden (Kowert & Schlegel, 2024; Feta & Armakolas, 2024). Auf internationaler Ebene gibt es beispielsweise folgende Initiativen:

- Das Extremism and Gaming Research Network (EGRN) ist ein internationaler Zusammenschluss von über 150 Mitgliedern aus Forschung, Zivilgesellschaft, internationalen Organisationen wie den Vereinten Nationen, nationalen wie internationalen politischen Akteur*innen wie der EU oder Regierungs- und Ministerienvertreter*innen, der Tech-Branche, sowie Polizei- und Sicherheitsbehörden, die sich regelmäßig zu Themen rund um Gaming und Extremismus austauschen.[81]

[78] https://codetekt.org/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[79] https://meldestelle-respect.de/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://hateaid.org/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://hatefree.de/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[80] https://teamkompass.net/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/netcitizens/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[81] https://extremismandgaming.org/

- Der Christchurch Call wurde als Reaktion auf den live gestreamten Anschlag im neuseeländischen Christchurch im Jahr 2019 ins Leben gerufen und vernetzt über 50 Regierungen (unter anderem Deutschland), wichtige Firmen aus der Digitalbranche wie *Roblox*, *Discord*, Google, Microsoft, *YouTube*, Amazon und Meta, internationale Organisationen wie den Europarat und die UNESCO sowie Nichtregierungsorganisationen wie das EGRN, um gemeinsam Maßnahmen gegen Extremismus in der Online-Welt zu treffen.[82]

- Das Global Internet Forum To Counter Terrorism (GIFCT) vernetzt große Player aus der Tech-Branche wie Microsoft, Google, Meta, Amazon (denen *Twitch* gehört), *Discord*, *Roblox* und *Instagram*, um gemeinsam mit Expert*innen aus Forschung und Zivilgesellschaft Strategien gegen die Instrumentalisierung digitaler Plattformen durch extremistische Akteur*innen zu entwickeln.[83]

- Die Organisation Games for Change (G4C) hat sich der Nutzung digitaler Spiele für positiven gesellschaftlichen Wandel verschrieben und unterstützt die Entwicklung solcher Spiele, richtet Veranstaltungen zum Thema aus und bewirbt solche digitalen Spiele über ihre Webseite.[84]

- Die Thriving in Games Group (früher Fair Play Alliance) hat sich der Gestaltung positiver Gaming-Communitys verschrieben und stellt eine Reihe von Material für Spieleentwickler*innen und Gamer*innen zur Verfügung.[85]

Beispiele für deutsche Netzwerke und Initiativen sind:

- Keinen Pixel dem Faschismus! ist ein Zusammenschluss von Gamer*innen, Spieleentwickler*innen, Forschenden, Medienschaffenden und zivilgesellschaftlichen Akteur*innen, der Aufklärungsarbeit über rechtsextreme Einflussnahme im Gaming leistet.[86]

- Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und bietet neben zahlreichen Veranstaltungen und Kooperationen mit Politik und Zivilgesellschaft auch Listen von Spielen mit pädagogischem Potenzial und Erinnerungskultur, die ständig aktualisiert werden.[87]

- Gaming for Democracy ist eine Kooperation der Bertelsmann Stiftung und der Stiftung Digitale Spielekultur, die Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten zur Nutzung von Gaming zur Demokratieförderung in den Blick nimmt.[88]

---

[82] https://www.christchurchcall.org/
[83] https://gifct.org/
[84] https://www.gamesforchange.org/
[85] https://thrivingingames.org/
[86] https://keinenpixel.de/
[87] https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/
[88] https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/junge-menschen-und-gesellschaft/projektnachrichten/gaming-for-democracy

- game – der Verband der deutschen Games-Branche bringt sich mit der Initiative Hier spielt Vielfalt #TeamDiversity in den Diskurs gegen Hass im Netz ein und setzt ein öffentliches Zeichen gegen Diskriminierung in Gaming-Kulturen.[89]

- GAME:IN ist ein Verein, der sich gegen Sexismus in der Games-Branche und in Gaming-Communitys einsetzt.[90]

An **Weiterbildungsangeboten** für Präventionspraktiker*innen, Jugendsozialarbeiter*innen, Jugendschützer*innen, Pädagog*innen und andere relevante Berufsgruppen zum Themenkomplex Gaming und Extremismus mangelt es bisher. Im deutschsprachigen Raum ist vor allem der Online-Kurs des Violence Prevention Networks zu Gaming und Rechtsextremismus zu nennen, der eine niedrigschwellige Einführung in Kernthemen und Phänomene bietet.[91] Die Bundeszentrale für politische Bildung bietet seit 2024 außerdem eine Masterclass für Spieleentwickler*innen bzw. Personen, die an der Entwicklung digitaler Spiele beteiligt sind und als Multiplikator*innen in der Branche dienen könnten, an.[92] Des Weiteren gibt es einige Podcasts, Webinare und ähnliches Material, das sich Interessierte jedoch in der Regel selbst zusammensuchen müssen (siehe Schlegel et al., 2025b, S.28).

Insgesamt ist festzuhalten, dass der Gaming-Bereich in den letzten Jahren zwar stärker in den Fokus der Extremismusprävention und politischen Bildung gerückt ist, doch bisher nur eine Handvoll Ansätze erprobt wurde. Während extremistische Akteur*innen die vielfältigen Möglichkeiten, die Gaming bietet, effektiv ausnutzen, beschränkt sich die Präventionsarbeit bisher – mit Ausnahme einiger weniger Pilotprojekte – vielfach vor allem auf die Entwicklung von Präventionsspielen und lässt weitere Möglichkeiten des digitalen Gaming-Ökosystems ungenutzt. Der folgende Abschnitt diskutiert daher wichtige Bereiche, in denen Chancen zur Weiterentwicklung und Diversifizierung des Präventionsangebotes mit Gaming-Bezug liegen.

## 4.2 Lücken, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten

**Kommerzielle Spiele** werden, wie oben beschrieben, in der Präventionsarbeit bisher vor allem für das gemeinsame Spielen mit Zielgruppen genutzt. Doch es gibt noch eine Reihe weiterer Funktionen digitaler Spiele, die in der Präventionsarbeit zum Einsatz kommen könnten. Dazu gehört beispielsweise die Erstellung von *in-game*-Inhalten zu Präventionszwecken, wie es bereits in Bildungsprojekten, beispielsweise in *Minecraft*, geschieht.[93] Weitere Möglichkeiten sind die Nutzung von *in-game*-Chats, um mit Gamer*innen direkt in ihrer vertrauten Umgebung in Kontakt zu treten, sowie die Erstellung eigener Mods mit Präventionsinhalten. Letzteres hätte den Vorteil, dass die genutzten Spiele bereits vielen Nutzer*innen bekannt sind und daher, anders als neu entwickelte Präventionsspiele, möglicherweise eine substantielle Reichweite erzielen können.

**Gaming (-nahe) Plattformen und Streaming-Services** werden bis auf wenige Ausnahmen bisher kaum in der Präventionsarbeit genutzt. Dabei steht im Gaming-Bereich ein heterogenes

[89] https://hier-spielt-vielfalt.de/
[90] https://gamein.fyi/blog/
[91] https://elearning-vpn.digital/kurse/gaming-und-rechtsextremismus/
[92] https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Masterclass_Game-Entwicklung_Flyer.pdf
[93] https://education.minecraft.net/en-us (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Netzwerk an verschiedenen digitalen Plattformen mit vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten zur Verfügung. Jede Plattform hat besondere Charakteristika, eine spezielle Nutzer*innen Community und eigene Kommunikations- und Interaktionsstandards, die, wenn richtig genutzt, dazu beitragen könnten, dass Präventionsinhalte von Gamer*innen wahrgenommen werden. Die Optionen reichen dabei von der Erstellung eigener (offener oder semi-offener) Gruppen, Server und Kanäle, über das Streamen von Spielen oder Talkshow-Formaten, bis zur Etablierung digitaler Anlaufstellen für Betroffene, digital Streetwork-Ansätzen oder dem Teilen von Narrativkampagnen gegen Extremismus. Auch Präventionsakteur*innen könnten sich organisationsübergreifend und über Ländergrenzen hinweg direkt über Gaming (-nahe) Plattformen vernetzen. So hat das Extremism and Gaming Research Network beispielsweise einen eigenen *Discord*-Server, auf dem Mitglieder neue Studien teilen, Fragen stellen und sich unterhalten können (Schlegel et al., 2025c). “Da gab es ja auch erste Pilotprojekte, die auch in Gaming-nahen Spaces, auf *Twitch* zum Beispiel, unterwegs (...) [und] mit eigenen Kanälen präsent waren. Ich glaube, die Erfahrungen waren da schon ganz gut. Also das könnte man definitiv noch mehr in den Fokus nehmen. [Es] ist aber natürlich in der reinen praktischen Arbeit echt eine Herausforderung für die Projekte, insbesondere weil sowas halt dann meistens abends angeboten werden muss, an Wochenenden angeboten werden muss und das allein schon strukturell gar nicht so einfach, dann das möglich zu machen. Ja, und [solche Formate sind] entsprechend kosten- und ressourcenintensiv” (Interview 15). Trotzdem sollten die vielfältigen Möglichkeiten, die Gaming (-nahe) Plattformen für Präventions- und Bildungsformate bieten, zukünftig exploriert werden.

Wie oben beschrieben nutzen Extremist*innen außerdem visuelle und verbale **Bezüge zu Spielen und Gaming-Kulturen**, um ihre Propaganda möglichst anschlussfähig und ansprechend zu gestalten. Praktiker*innen der Radikalisierungsprävention könnten sich ähnlicher Elemente, wie beispielsweise Gaming-Memes oder Begriffen aus der Gamer-Sprache, bedienen, um die Popularität von Gaming-Inhalten für die Verbreitung von Präventionsbotschaften zu nutzen. Dies kann, muss aber nicht (nur), auf Gaming (-nahen) Plattformen geschehen, sondern wäre beispielsweise auch auf *Instagram*, *Tik Tok* und anderen (vor allem visuellen) sozialen Medien denkbar. Ebenso ist Jamal al-Khatib bisher die einzige Video-Kampagne gegen Extremismus, die bewusst den visuellen Stil populärer Spiele adaptiert. Auch hier gibt es also weiteres Entwicklungspotenzial, visuelle Gaming-Bezüge in bereits bestehende Präventionsansätze zu übertragen.

Des Weiteren könnte der **eSports-Bereich** Anknüpfungspunkte für die Präventionspraxis bieten. ESports wird auch in Deutschland immer beliebter und Millionen von Zuschauer*innen verfolgen die Wettbewerbe sowohl vor Ort in großen Arenen als auch digital per Livestream. Möglichkeiten für die Präventionsarbeit bieten sich zum Beispiel in der Kooperation mit eSports-Ligen, -Vereinen, und -Athlet*innen wie Slogans auf Sondertrikots, Awareness-Kampagnen, Informationsstände bei Turnieren oder Ähnliches. Für solche Arten der Zusammenarbeit gibt es bereits Beispiele aus dem Offline-Sport wie Fußball oder Kampfsport, die auf den eSports-Bereich übertragen werden könnten. Auf ähnliche Art und Weise könnte auch mit **Gaming-Influencer*innen und Streamer*innen** zusammengearbeitet werden, um die Reichweite von Präventionsinhalten in Gaming-Communitys zu erhöhen. “[Wenn ich mir etwas wünschen könnte, würde ich] eine sehr große Kampagne mit den größten Gaming-Creator*innen aufbauen (...) [und] stärkere Awareness schaffen für diese Themen, [denn diese Creator*innen können] dann wiederum eine riesige Zielgruppe erreichen. Das könnte man dann auf Twitch aufbauen, das könnte man auf Instagram aufbauen, das könnte man

aber auch auf Discord aufbauen. Das heißt, hier würde ich mit Content-Creator*innen, glaube ich, viel stärker in die Präventionsarbeit gehen, öffentliche Talk-Formate einschieben, aber gleichzeitig halt auch eben die Bewerbung von bestehenden Präventionsangeboten durch diese Creator*innen sichtbarer werden lassen" (Interview 9).

Auch wenn der Begriff Gaming oftmals *digitale* Spiele und Plattformen beschreibt, können Spielformate natürlich auch in der **Offline-Welt** eingesetzt werden. Dazu gehören beispielsweise Plan- oder Brettspiele. Außerdem gibt es viele Offline-Veranstaltungen mit Gaming-Bezug wie beispielsweise Treffen von Gamer*innen oder Events wie die gamescom, die größte Gaming-Messe Europas. Auch hier könnten Präventionsakteur*innen aktiv werden, z.B. mit Ständen auf der Messe, Panels beim Gamescom Kongress oder Mitmach-Aktionen für Gamer*innen. Ebenso könnte über Mischformen digitalen und analogen Spielens diskutiert werden wie es beispielsweise **Augmented Reality** Spiele ermöglichen, in denen Spielende sich in der realen Welt bewegen und gleichzeitig virtuelle Spielemente per Smartphone mit Gegebenheiten in der analogen Welt verknüpft werden, um ein hybrides Spielerlebnis zu gestalten.

Die bisher erprobten Präventionsansätze mit Gaming-Bezug fallen größtenteils in den Bereich Primärprävention und sprechen somit vor allem nicht-radikalisierte Zielgruppen an. Möglicherweise könnte Gaming aber auch in der Arbeit mit radikalisierten Personen genutzt werden, z.B. in der Tertiärprävention, **Ausstiegs- und Distanzierungsarbeit**. Beispielsweise könnten Programme erprobt werden, um potenziell distanzierungswillige Nutzer*innen in digitalen Gaming-Räumen zu identifizieren und anzusprechen. Auch rein digitale Distanzierungsangebote auf Gaming (-nahen) Plattformen oder gar innerhalb digitaler Spiele wären zu diskutieren. Zusätzlich könnten Gaming-Elemente auch in bereits existierende (offline) Distanzierungsangebote integriert werden, z.B. in dem Klient*innen dazu aufgefordert werden, sich selbst und ihre Geschichte in einem digitalen Spiel nachzustellen. Ein solches Vorgehen könnte Kommunikationshürden abbauen und Berater*innen ermöglichen, spielerisch Vertrauen aufzubauen (Schlegel et al., 2025b; Schlegel & Ohlenforst, 2025).

In der Zukunft könnten auch neue Technologien wie **Künstliche Intelligenz und Virtual Reality** für die Präventionsarbeit genutzt werden. Wie im ersten Teil beschrieben, gibt es Hinweise darauf, dass extremistische Akteur*innen bereits beginnen, diese neuen technischen Möglichkeiten zu instrumentalisieren. Doch auch in der Präventionsarbeit könnten sie zum Einsatz kommen (Schlegel, 2024b). So könnten in der Zukunft KI-basierte Systeme bei der Erstellung von Präventionsspielen, beim Codieren und Modding, oder auch in der Erstellung von Bildern und Videos in Gaming-Optik helfen, die dann beispielsweise auf *Instagram*, *Tik Tok* oder *YouTube* geteilt werden könnten. Auch Virtual-Reality-Applikationen könnten zum Einsatz kommen und zum Beispiel Präventionsspiele noch immersiver machen (Schlegel et al., 2025b).

## 4.3 Herausforderungen für die Präventionsarbeit

Noch ist die Nutzung von Online-Spielen, digitalen Gaming-Räumen und Gaming-Inhalten in der Radikalisierungsprävention Neuland und Praktiker*innen stehen vor einer ganzen Reihe von Herausforderungen, die es zu bewältigen gilt, bevor der Gaming-Bereich für Präventions- und Interventionsarbeit erschlossen werden kann. Im Zuge des RadiGaMe-Projektes wurden Interviews mit deutschen Präventionspraktiker*innen geführt, die über die Herausforderungen

berichten (Jaskowski & Schlegel, 2025a; 2025b). Diese Herausforderungen lassen sich in fünf Kategorien einteilen: Inhaltliche Herausforderungen, technische Herausforderungen, praktische Herausforderungen, ethische und datenschutzrechtliche Herausforderungen und Herausforderungen in der Kooperation mit anderen Akteur*innen.

Zu den wichtigen **inhaltlichen Herausforderungen** zählt das bisher überschaubare Wissen zu extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug. Auch wenn es, wie oben beschrieben, inzwischen eine ganze Reihe von Studien zu diesem Thema gibt, sind einige wichtige Fragen für die Praxis noch ungeklärt. Dazu gehört beispielsweise, in welchen Spielen und (Teilen von) Gaming(-nahen) Plattformen extremistische Inhalte besonders häufig geteilt werden, wie sich diese Inhalte von Plattform zu Plattform bzw. Spiel zu Spiel (nicht) unterscheiden, wie Nutzer*innen solche Inhalte finden bzw. mit ihnen in Kontakt kommen und ob extremistische Akteur*innen verschiedener ideologischer Strömungen den Gaming-Bereich auf unterschiedliche Art und Weise nutzen. Auch an Monitoring und Trendanalysen fehlt es, um adäquat auf schnelllebige Veränderungen reagieren zu können. Und weil viele Gamer*innen hasserfüllte und toxische Inhalte kaum melden (Schlegel & Amarasingam, 2022), ist unklar, wo Präventionsansätze am besten platziert werden könnten, um die Nutzer*innen zu erreichen, die solches Material verbreiten. Außerdem fehlt Praktiker*innen vielfach das notwendige subkulturelle Wissen, unter anderem ein Verständnis der Memes, Witze und Bezüge zu populären digitalen Spielen sowie Wissen über Begriffe aus der Gamer-Sprache, die in digitalen Gaming-Räumen geteilt werden und für deren Interpretation Insiderkenntnisse unerlässlich sind. Hinzu kommt, dass jede Gaming (-nahe) Plattform und jede Gaming Community andere Kommunikationsmuster, Gepflogenheiten und Standards hat, die erst erschlossen werden müssen, bevor Präventionsmaßnahmen in diesen Räumen implementiert werden können. Des Weiteren fehlen bisher jegliche Evaluationen zu Präventionsansätzen mit Gaming-Bezug und, wie oben beschrieben, ist das Angebot an Weiterbildungsmöglichkeiten sehr überschaubar, sodass einige Praktiker*innen das Gefühl haben, im "Blindflug" zu sein und sich mühsam einarbeiten zu müssen – wozu ihnen im Arbeitsalltag oft die Zeit fehlt.

Praktiker*innen benannten außerdem **technische Herausforderungen** wie beispielsweise fehlenden Zugang zu (Gaming-)Equipment, Mikrofonen, Headsets und Streaming-Ausstattung. Außerdem fehle es an technischem Know-How im Bereich Spieleentwicklung, Game Design, Coding und Ähnlichem. Während die Erstellung von Präventionsspielen oftmals in Kooperation mit Spieleentwicklungstudios stattfindet, die sich auf *Serious Games* spezialisiert haben, würde das Kreieren von Mods oder *in-game* Inhalten in Spielen wie *Minecraft* wahrscheinlich nicht durch solche Partner*innen übernommen werden. Für beide Ansätze wäre also entweder eigenes technisches Know-How notwendig oder die Kooperation mit anderen Partner*innen. Auch Gaming (-nahe) Plattformen stellen die Präventionspraxis vor neue technische Herausforderungen, denn jede Plattform hat ihre eigene Struktur und ihre eigenen Funktionsweisen, die zunächst verstanden und dann effektiv genutzt werden müssen.

Zu den **praktischen Herausforderungen** der Präventionsarbeit in digitalen Gaming-Räumen gehört der Zugang zu und das Kommunizieren innerhalb digitaler Spiele. So müssten Präventionspraktiker*innen aktiv mitspielen, um Zugang zu sogenannten *in-game* Chats zu erhalten und sich mit anderen Spielenden austauschen zu können. Dies erfordert nicht nur Zeit und Gaming-Kompetenzen, sondern auch die Erlaubnis der Träger und Förderer während

der Arbeitszeit Online-Games zu spielen. Hinzu kommt, dass *in-game* Chats in der Regel vor allem außerhalb der regulären Schul- und Arbeitszeiten wie beispielsweise abends, am Wochenende und an Feiertagen aktiv genutzt werden. So entsteht eine Diskrepanz, die durch besondere Arbeitszeitmodelle aufgefangen werden müsste. Außerdem verständigen sich viele Gamer*innen nicht nur schriftlich, sondern auch in sprachbasierten Chats, in denen sie direkt miteinander sprechen können, während sie spielen. Praktiker*innen müssten also nicht nur mitspielen, sondern auch Zugang zu diesen sprachbasierten Chats erhalten und dort Spielende direkt ansprechen. Dies erfordert eine andere Art von Präventionsarbeit als textbasierte Kommunikation. Auch Chats, Gruppen und Foren auf Gaming (-nahen) Plattformen können Zugangsbeschränkungen aufweisen und auch diese Chats sind ebenfalls aus den oben genannten Gründen vor allem außerhalb regulärer Arbeitszeiten aktiv. Hier ist die Problemlage also ähnlich.

Des Weiteren ist die kritische Einstellung und Skepsis einiger Gamer*innen herausfordernd für die Präventionspraxis. Auch einige Gamer*innen, die keine Affinität zu toxischen oder extremistischen Inhalten haben, wehren sich gegen jegliche ‘politische Einflussnahme’ im Gaming und verteidigen Gaming-Räume als Orte absolut freier und uneingeschränkter Meinungsäußerungen. Die Killerspieldebatte der 1990er Jahre und einige öffentliche Äußerungen im Nachgang der Anschläge in Christchurch und Halle 2019, die als Generalverdacht gegenüber Gamer*innen aufgefasst wurden, haben diese Skepsis zusätzlich verstärkt. Das könnte zur Folge haben, dass auch Gamer*innen ohne Affinität zu extremistischen Weltanschauungen sich weigern mit Präventionspraktiker*innen zu kooperieren oder sich gar gegen Präventionsarbeit im Gaming-Bereich wehren könnten.

Ebenso gibt es **ethische und datenschutzrechtliche Herausforderungen** für Prävention im Gaming-Bereich. Dazu gehören zum einen die – im Vergleich zu anderen Ländern – strengen Auflagen zum Daten- und Nutzer*innenschutz. Diese müssen selbstverständlich auch in der Präventionsarbeit eingehalten werden und können z.B. dazu führen, dass das Beitreten zu (semi-) geschlossenen Gruppen und privaten Kommunikationsräumen für Präventionspraktiker*innen nur schwer möglich ist. Auch zieht ein Eindringen in private Kommunikationsräume, in denen Nutzer*innen nicht damit rechnen, dass ihre Kommunikation von Dritten gesehen wird, wichtige ethische Fragen nach sich – allen voran, ob Präventionsakteur*innen überhaupt in solchen Räumen aktiv sein sollten oder sich auf öffentlich zugängliche Bereiche konzentrieren sollten.

Außerdem stellt die teilweise sehr junge Nutzerschaft im Gaming-Bereich die Präventionspraxis vor weitere ethische Herausforderungen. Eigentlich ist die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ein Bereich, der spezielles Wissen und Training erfordert. Aufgrund der Anonymität in digitalen Gaming-Räumen ist das Alter der Nutzer*innen aber oft unbekannt. Das könnte möglicherweise dazu führen, dass auch Praktiker*innen, die nicht die notwendige Ausbildung zur Arbeit mit Minderjährigen haben, unwissentlich mit solchen User*innen in Kontakt treten. Des Weiteren ist die Internationalität vieler Gaming-Communitys eine entscheidende Herausforderung. Im Gaming-Bereich verständigen sich nahezu alle Nutzer*innen auf Englisch, unabhängig von Nationalität, Muttersprache und Wohnort. Daher ist es in der Regel nicht möglich zu bestimmen wo einzelne User*innen wohnen. Die Präventionsarbeit ist hingegen oft auf nationaler oder gar kommunaler Ebene organisiert. Deutsche Präventionsangebote sollen vornehmlich deutsche Nutzer*innen ansprechen. Dies ist im Gaming-Bereich aber nur schwer möglich und könnte dazu führen, dass deutsche

Praktiker*innen unwissentlich mit Personen aus anderen Kontexten kommunizieren, die möglicherweise besser durch Präventionsakteur*innen an ihrem Wohnort unterstützt werden könnten. Da internationale Vernetzung im Präventionsbereich immer noch rudimentär ist und Zuständigkeiten für solche Fälle nicht geklärt sind, ist Präventionsarbeit in internationalen Gaming-Communitys bisher nur schwer umsetzbar.

Praktiker*innen sehen sich außerdem mit **Herausforderungen in der Kooperation** mit anderen Akteur*innen konfrontiert. Dazu gehört beispielsweise das Fehlen von Strukturen und Austauschformaten, in denen Präventionspraxis, Forschende, Sicherheits- und Polizeibehörden sowie Vertreter*innen aus der Games-Branche gemeinsam Trends und gegebenenfalls sogar konkrete Fälle von möglicher Radikalisierung in digitalen Gaming-Räumen besprechen können. Auch die unterschiedlichen Arbeitsweisen und Prioritäten der verschiedenen Stakeholder sind oft benannte Hürden für bessere Zusammenarbeit. Außerdem monierten die Praktiker*innen unklare Zuständigkeiten und Kommunikationswege sowie die Zurückhaltung einiger Spielehersteller*innen und Gaming (-naher) Plattformen sich aktiv mit Präventionsakteur*innenn auszutauschen und zu kooperieren. Andere Studien untermauern die unzureichende Kooperation verschiedener Sektoren, insbesondere zwischen Präventionspraxis und der Gaming-Branche, sowie die Notwendigkeit bereits existierendes Wissen allen Akteur*innen besser zugänglich zu machen und akteur*innen-übergreifende Maßnahmen gegen extremistische Einflussnahme im Gaming-Bereich zu ermöglichen (Kudlacek et al., 2025a; 2025b).

## 4.4 Weitere Herausforderungen

### 4.4.1 Politik und Regulierung

Die befragten Expert*innen nannten außerdem Herausforderungen für weitere Akteur*innen, insbesondere aus den Bereichen **Politik und Regulierung**. Letzteres bezieht sich sowohl auf externe Regulierung als auch auf die Bemühungen der Plattformen und Spielehersteller*innen selbst. Drei Kernherausforderungen betreffen alle diese Akteur*innen: Die Masse an Inhalten, die Form der Inhalte und die Art der präsentierten Narrative in extremistischem Material.

Die **Masse an Inhalten**, die in digitalen Gaming-Räumen geteilt wird ist enorm und umfasst textbasierte und sprachbasierte Chats, von Nutzer*innen erstellten *in-game* Content (*user-generated content*) und Mods sowie Memes, Bilder und Ähnliches. Nimmt man all dies zusammen, wird täglich eine unüberschaubar große Menge an Daten von Millionen von User*innen geteilt. “Es ist eine enorme Herausforderung, die schiere Menge an Kommunikation, die in Online Gaming Spaces produziert wird, zu moderieren” (Interview 4). “Ein Hauptknackpunkt ist, dass [ständig] so viele neue Games (...) entstehen und dass so viele Modifikationen (...) entstehen. (...) Die Hürden einfach eigene Games zu erstellen und hochzuladen und zu verbreiten, sind extrem gering, und das macht es, glaube ich, auch für Medienaufsichtsbehörden extrem schwer, das alles im Blick zu behalten. (...) Man kann Gaming-Lobbys nicht 24/7 monitoren. Also es gibt sekündlich so viele Worte, so viele Textzeilen, die in Gaming-Chats formuliert werden (...) das kann eine Behörde natürlich nicht monitoren” (Interview 9). Möglicherweise sei man bei der Regulierung deshalb auf "Leuchttürme" (Interview 16) – also Maßnahmen mit gewisser Signalwirkung – angewiesen, da eine Komplett-Regulation bei der Zahl an (immer neuen) Inhalten schier unmöglich sei.

Beispielsweise werden allein auf *Roblox* 50.000 Chat-Nachrichten *pro Sekunde* geteilt (Carville & D'Anastasio, 2024). Ähnlich sieht es auf anderen Plattformen aus: "[On a forum I researched], there [were] (...) hundreds of pieces of content [being shared] every single day. And that's just one little forum. And you'd have to be on top of that every single day [on every single platform]" (Interview 1). "The scale with which they [the platforms and game companies] are working is a challenge that must be recognized, like it's *astronomical*, the scale. (...) There's no way, they can't keep up" (Interview 11). Im Zuge der weiteren Verbreitung künstlicher Intelligenz wird sich das Problem noch verstärken, glauben die Expert*innen. "Bei dem Thema KI und Content ist, glaube ich, (...) die Qualität (...) ein Ding, aber auch die Quantität [ist] zunehmend (...) eine Herausforderung, weil einfach eine solche Masse an Content in relativ kurzer Zeit automatisiert und mit relativ wenig Aufwand, also sehr niedrigschwellig produziert werden kann, [so]dass auch da die Regulation eine deutliche Herausforderung darstellt, insbesondere natürlich auch für die Anbieter" (Interview 15). In den nächsten Jahren sei eine Schwemme an KI-generierten Inhalten zu erwarten, und zwar in einer schier unvorstellbaren Größenordnung.

Zudem umfasse der Gaming-Bereich dutzende Plattformen und digitale Räume, die weit über dedizierte Gaming-Plattformen hinausreichen. "Was passiert (...) auf den (...) Kommunikationsplattformen, wo über diese Games gesprochen wird? (...) Auf (...) Reddit oder so. (...) Und (...) allein schon für eine Handvoll Games da im Loop zu bleiben, ist schon so herausfordernd, dass es wahrscheinlich [unmöglich ist]. (...) Einmal braucht es da wirklich eine enorme Fachexpertise und wahrscheinlich auch einfach ziemlich große Personaldecke (...) für ein Monitoring und dann auch eine Aufsicht darüber, was halt in der [gesamten] Gaming-Landschaft passiert" (Interview 4). Die Vielfalt an Plattformen und Spielen mache ein flächendeckendes Monitoring und eine effektive Regulierung extrem herausfordernd.

Sogar Spielinhalte seien nicht mehr so einfach zu regulieren, wie es früher der Fall war. Dies liegt nicht nur an der kaum noch zu überblickenden Anzahl digitaler Spiele – alleine auf *Steam* sind 200.000 Titel verfügbar (Backlinko, 2025a) – sondern auch daran, dass Spiele inzwischen ständiger Veränderung unterliegen. Heutzutage sind digitale Spiele nicht mehr statische Produkte, sondern werden kontinuierlich angepasst und upgedatet, z.B. mit neuen Inhalten und neuen Features versehen. Somit müsste auch hier ein ständiges Monitoring stattfinden, um solche Spiele adäquat regulieren zu können. "Ich glaube tatsächlich, die allergrößte Hürde ist das, wenn man effektive Medienaufsicht im Games-Bereich betreiben möchte, dass ein schon erhebliches Wissen über den Gaming-Bereich notwendig ist und das in der Breite und vor allem in den Strukturen, die Medienaufsicht innehaben, oft dieses Wissen einfach noch nicht gegeben ist (...) Und gerade die Vielfältigkeit der Games-Kultur ist einfach ja das große Potenzial der Branche. Aber es ist halt sehr voraussetzungsreich, sich damit zu beschäftigen. Es gibt halt viele Plattformen, die eine Rolle spielen. Es gibt viele Games, die eine Rolle spielen. Es gibt auch oft sich wandelnde Games (...) es ist nicht so leicht zu sagen, dass man sagt, man hat sich jetzt zum Beispiel Fortnite angeguckt und hätte jetzt einen Überblick darüber, was in dieser auf dieser Plattform oder in diesem Game passiert, sondern dann gibt es halt wieder eine neue Season und dann ändert sich wieder vieles und dann kommt vielleicht wieder eine neue Funktionalität rein, die vorher nicht da war" (Interview 4).

Effektiver Jugendmedienschutz und adäquate Regulierung müsse "neue Trends und Entwicklungen kontinuierlich (...) im Blick [behalten], weil zum einen natürlich im Bereich der

Angebotsfunktion, aber auch der Angebote selbst, unheimlich schnell sich Neuerungen ergeben, aber natürlich auch auf Seiten der extremistischen Akteur*innen neue Strategien, neue Dinge in den Fokus kommen, die man permanent mit berücksichtigen muss, um da wirklich auch am Puls der Zeit zu bleiben. Und deshalb ist es natürlich für einen effektiven Jugendmedienschutz generell aber auch in Gaming Räumen wichtig, dass man wirklich eine kontinuierliche Risikobewertung macht, dass das nicht einmalig abgeschlossen ist, sondern dass man im fortlaufenden Austausch mit allen relevanten Playern bleibt" (Interview 15). Doch bei der Vielzahl an Spielen, digitalen Gaming-Räumen und Inhalten stellt der Versuch, einen umfassenden Überblick zu behalten, eine große Herausforderung dar – auf personeller Ebene, auf Ressourcen-Ebene, aber auch auf rein praktischer Ebene, z.B. bei der Frage, wer ein solches Monitoring überhaupt durchführen könnte.

Auch die **Form der Inhalte**, die in digitalen Gaming-Räumen geteilt werden, stellt Regulierungsbemühungen vor wichtige Herausforderungen. Regulierer, so die Expert*innen, sehen sich mit einer zunehmenden Vielfalt an *user-generated content* (UGC) konfrontiert. Das auf durch offizielle Hersteller vertriebene Spiele ausgerichtete Regulierungssystem habe Schwierigkeiten solche selbsterstellten Inhalte effektiv in bestehende Ansätze einzubinden. Die Regulierungsbehörden seien oftmals "zu einer Zeit entstanden (...), wo es halt Tonträger und zu kaufende Spiele gab. Also wo die Distribution halt über Läden stattgefunden hat und es gab tatsächliche Medien und die konnte man dann auch schön klassifizieren (...). Aber aktuell ist [die Frage] (...) müsste man jetzt quasi jeden einzelnen Mod als eigenes Medium im BzKJ melden? Müsste das dann das Verfahren durchlaufen und dann als jugendgefährdend gewertet werden? (...) Und das sind ganz schwierige Fragen, wo das Internet halt den Regulierungskörper einfach überholt hat in der schieren Menge der Medien, die verbreitet werden können. (...) Ich glaube (...) es ist halt total schwer, das wieder einzufangen. (...) Also ich kann mir gar nicht vorstellen, was man alles in Bewegung setzen müsste, um das alles noch so richtig zu regulieren" (Interview 8). Ähnliches gilt für die Landesmedienanstalten. Während die BzKJ die zuständige Behörde für strukturelle Vorsorgemaßnahmen ist, sind die Landesmedienanstalten und ihr Organ, die Kommission für Jugendmedienschutz, als staatsferne Aufsicht nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) für (inhaltliche) Einzelmaßahmen bei Online-Games zuständig. Bei Verstößen gegen Bestimmungen des JMStV durch Anbieter von Online-Games werden die Medienanstalten in den jeweiligen Fällen tätig und ergreifen verschiedene Aufsichtsmaßnahmen.

Natürlich, so die Expert*innen weiter, könne man versuchen die Plattformen dazu zu zwingen, die dort geteilten Inhalte zu regulieren, doch die Plattformbetreiber*innen stünden vor ähnlichen Herausforderungen wie externe Regulierer: Die Masse an *user-generated content*, die täglich wächst, verlangt kontinuierliches Monitoring – im Falle von Mods im Zweifelsfall sogar ein Spielen der Inhalte, um über sie bewerten zu können – und somit schier unerreichbare personelle Ressourcen. Man sehe "häufig diese toxischen Inhalte, die nicht strafrechtlich relevant sind, die auch allgemein nicht nur im Gaming-Kontext (...) sondern auch darüber hinaus die [am meisten [verbreitete] Form von Hass im Netz darstellen. (...) Und da sind, ich sag mal, (...) Behörden und auch vielen Plattformen so ein Stück weit die Hände gebunden, wenn es nicht gegen die eigenen Terms of Service oder gegen rechtliche Grundlagen verstößt" (Interview 9).

Außerdem müssten auch im Gaming-Bereich Daten- und Nutzer*innenschutz eingehalten werden. Dabei sei eine wichtige Hürde "das schnelle Abwechseln zwischen öffentlicher und

privater Kommunikation. Da gibt es schlichtweg auch einfach eine Beobachtungsgrenze" (interview 5), insbesondere für externe Regulierer*innen. Die "Privatheit der Kommunikation, die bis zu einem gewissen Grad (...) auch schützenswert ist [ist herausfordernd]. Gleichzeitig ist es aber so, dass man gerade auch da beobachten kann, dass da massive Gefahren eben vorherrschen, wenn es um auch die direkte Ansprache geht [und dass] (...) die Moderationspraxis so an ihre Grenzen gelangen kann" (Interview 5). Hier gelte es, wie auch in anderen Bereichen, eine sinnvolle Balance zwischen Sicherheitsbedenken und dem ebenso wichtigen Schutz privater Kommunikationsräume zu finden.

Ebenso herausfordernd sei, dass ein nicht unerheblicher Teil der Kommunikation in digitalen Gaming-Räumen flüchtige Inhalte seien – also beispielsweise sprachbasierte Chats oder Livestreams. Auch hier kommen Regulations- und Moderationsbemühungen an ihre Grenzen, denn ein Eingriff in Echtzeit ist kaum umzusetzen und im Nachhinein können solche Inhalte oftmals nicht mehr nachvollzogen werden. Bei "flüchtigen Inhalte[n] (...) gibt es auch einfach, ja, strukturelle Hürden, die sich nur bedingt überhaupt abbauen lassen, wobei man da natürlich sich auch überlegen muss, inwiefern oder bei welchen flüchtigen Inhalten ein wirklich rasches Handeln auch notwendig ist und bei welchen es vielleicht auch nachrangig ist" (Interview 5). Aus Befragungen mit Gamer*innen ist bekannt, dass sie verstärkt in sprachbasierten Chats mit *identity-based hate* und verwandten Inhalten in Kontakt kommen. Doch im Lichte der strukturellen Hürden für Moderation und Regulation scheint es extrem schwierig zu sein, dies zu verhindern.

Außerdem, so die Expert*innen, könnte KI nicht nur zu einem Anstieg der zu regulierenden Inhalte führen, sondern auch die Form der Inhalte entscheidend verändern. Beispielsweise sei es denkbar, dass in Zukunft digitale Spiele mit eingebauter KI entstehen, die sich den persönlichen Präferenzen der Spielenden anpassen oder gar während des Spielprozesses gänzlich neue Spielinhalte generieren. Es sei zu beobachten, dass "zunehmend (...) KI lernt, auf den jeweiligen Nutzer passend zu reagieren. Da kann man sich viel vorstellen, auch mit Blick auf was mag der Nutzer, (...) was natürlich auch in gewissem Umfang irgendwann dazu führen könnte, dass individuelle Spielerlebnisse und Inhalte gestaltet werden. Was natürlich dann auch mit Blick auf den Kinder- und Jugendmedienschutz eine Herausforderung ist, wenn es dann nicht mehr das Spiel gibt, sondern individuelle Spielerlebnisse, (...) die in irgendeiner Art und Weise Interessen und Motive des Nutzers aufgreifen und in irgendeiner Art und Weise umsetzen, (...) in Echtzeit. Also wie gesagt, (...) wir sind am Anfang, aber man merkt im Moment ja schon, wie rasant sich alles entwickelt. Da bin ich tatsächlich auch mal gespannt, was das für das Thema Gaming und Jugendmedienschutz bedeutet" (Interview 15).

Auch die **Art der geteilten Inhalte** stellt externe Regulierung ebenso wie Maßnahmen durch Plattformen und Spielehersteller*innen selbst vor wichtige Herausforderungen. Die Inhalte, mit denen sich Regierungsorgane befassen müssten, seien, so die Expert*innen, zunehmend schwieriger einzuordnen, da extremistische Botschaften inzwischen teilweise sehr subtil transportiert werden würden. "[Früher] war die Arbeit insofern leichter, weil ja die Medien relativ leicht einzuordnen waren und ja recht platt ihre Texte verfasst haben. (...) [Heute hat sich] die Machart der Medien geändert. (...) Es ist subtiler. (...) Es ist unglaublich schwierig, wirklich herauszuarbeiten, was (...) [der] rote Faden [ist] und was wird hier propagiert" (Interview 16). Generell sei ein Anstieg an Inhalten zu verzeichnen, die in den "Graubereich" fallen, also "Inhalte, (...) die schon eine Wirkung haben, aber im Sinne der gesetzlichen Regularien eben nicht strafrechtlich verfolgt werden können oder verboten sind. Und da ist

(...) im Diskurs mit anderen Expertinnen und Experten unser Eindruck, dass viele extremistische Gruppierungen (...) auch einfach besser werden darin, eben Inhalte so auszuspielen, dass man weder (...) über die Nutzungsbedingungen, also über die AGBs der Angebote, noch über die gesetzlichen Rahmungen in Deutschland die Inhalte direkt verbieten kann. (...) Mit diesen (...) Inhalten, die nicht pauschal verboten sind, [kann] trotz alledem natürlich auch Kontakt hergestellt werden zu (...) Minderjährigen, die in irgendeiner Form vielleicht auch schrittweise radikalisiert werden sollen und dann relativ schnell natürlich auch versucht wird, Kinder und Jugendliche von großen Plattformen, die stärker reguliert sind auf kleinere Angebote oder in Individualkommunikation reinzuziehen. Und da ist es natürlich (...) dann deutlich schwerer, diese Inhalte zu regulieren" (Interview 15). Unter anderem aufgrund dieses Anstiegs im Graubereich gäbe es nun die Möglichkeit, Inhalte aufgrund von "Gefährdung der Demokratiefähigkeit beziehungsweise Demokratiefeindlichkeit" (Interview 16) aus Jugendschutzgründen zu regulieren, auch wenn extremistische Narrative darin oftmals subtil ausgedrückt seien.

Hier geht es beispielsweise um sogenannten *borderline content*, der auch als "awful but lawful" bezeichnet wird (Allchorn & Orofino, 2025). Dies sind Inhalte, die *identity-based hate* und extremistische Narrative transportieren, dies jedoch nicht explizit tun und die Schwelle zur Strafbarkeit nicht überschreiten. Solche Inhalte beschäftigen die Regulierungsbehörden inzwischen vermehrt. So berichtet Wörner-Schappert (2020) beispielsweise, dass weniger als ein Drittel der Inhalte, die bei jugendschutz.net im Bereich "Politischer Extremismus" gemeldet oder durch proaktives Monitoring identifiziert werden, "ein medienrechtliches Vorgehen [rechtfertigen]. Das Gros der Sichtungsergebnisse ist juristisch zulässig" (S.176).

Dies ist aus Sicht der Extremismusforschung wenig verwunderlich, denn auch wenn sich die mediale Berichterstattung in der Regel auf die Gewaltaffinität rechtsextremer Akteur*innen fokussiert, so ist doch ein Großteil der Propaganda nicht auf Gewaltdarstellungen begrenzt. Im Gegenteil, extremistische Akteur*innen verbreiten auch Utopien – positive Erzählungen von einer vermeintlich besseren Zukunft – und nutzen Themen wie Gemeinschaft, Verbundenheit und Heimat in ihren Botschaften. Um Unterstützer*innen zu gewinnen ist es entscheidend, nicht nur gegen etwas zu sein, sondern für etwas zu stehen und positive Visionen anzubieten, für die es sich lohnt, zu kämpfen. Somit sind solche Inhalte wichtiger Bestandteil extremistischer Narrative und tauchen auch in digitalen Gaming-Räumen verstärkt auf. Doch auch Hassrede, die die Grenze zur Strafbarkeit noch nicht überschritten hat, fällt vermehrt auf. "There is so much lawful and awful [content]. (...) That's part of the cultural normalization [of hate] and really insidious, and a problem I don't have a solution to that" (Interview 11). Diese Inhalte sind besonders schwer zu regulieren, denn wie sollen legale Inhalte und (per Definition fiktive) Zukunftsvisionen moderiert werden, ohne die Meinungsfreiheit einzuschränken?

"Ganz schwierig ist natürlich dieser grenzwertige Content, also wo quasi die Schwelle zum Extremismus nicht unbedingt erreicht ist. (...) Das muss man sich, glaube ich, gründlich anschauen, aber wie sehr man da eingreifen kann aus Regulationssicht ist halt total schwierig. Aber das ist auf jeden Fall was, wo (...) natürlich am ehesten die Betreiber selber mit Terms of Services und so Netiquetten und sowas ansteuern können. Wo aber von staatlicher Seite natürlich schwieriger ist, zu regulieren" (Interview 8). Aber auch Plattformbetreibende und Spieleherstellerinnen stoßen hier an ihre Grenzen. Wenn es sich bei den "awful but lawful" Inhalten beispielsweise um als Witz verpackten Hass handelt, dann könnten diese Inhalte

durch die Betreibenden in ihren Terms of Service verboten werden. Doch utopische Narrative von Heimat und Gemeinschaft scheinen kaum durch (notwendigerweise pauschal geltende) Richtlinien der Plattformen und Hersteller*innen fassbar, ohne auch nicht-extremistische Inhalte zu tangieren bzw. einzuschränken.

Außerdem stellen sich bei “awful but lawful” Inhalten wichtige ethische Fragen, u.a. ob diese Inhalte überhaupt moderiert werden sollten, wer entscheidet, welche Utopien ‘gut’ sind und welche ‘schlecht’, und wie wir als Gesellschaft solche Fragen entscheiden wollen. “I do think it's a slippery slope of (...) allowing a fundamentally political interpretation of what is hate and whose hate counts. (...) It really does open up a can of worms. (...) I would [therefore] campaign much stronger for the prevention end of the spectrum rather than the response end. (...) Instead of trying to get rid of the gray content that will, I think, always be present in our lives, we need to be focusing on helping people to understand how to process that [borderline] content, consider it (...) and make a decision themselves about the nature of it. (...) As a society, a whole of society question, I think the lawful but awful content is a social responsibility to learn and understand how to deal with it rather than a governmental responsibility to rid it or to get rid of it out of our lives” (Interview 7).

In Deutschland ist bereits rechtlich verankert, dass auch solche “awful but lawful” Inhalte reglementiert werden können, wenn sie als jugendgefährdend eingestuft werden. Neben dem Strafgesetzbuch und dem Netzwerkdurchsetzungsgesetz gelten auch spezielle Richtlinien zum Jugendschutz wie beispielsweise der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. “Mit Letzterem wird zwischen absolut unzulässigen Angeboten, schwer jugendgefährdenden Inhalten und entwicklungsbeeinträchtigenden Angeboten unterschieden. Er ist damit weiter gefasst als das Strafrecht (...) [und umfasst auch] Inhalte, die zwar Erwachsenen nicht aber Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht werden dürfen – vergleichbar Zeitschriften, die Erwachsenen nicht aber unter 18-Jährigen angeboten werden dürfen” (Wörner-Schappert, 2020, S.178). Dennoch sei eine “hohe Eigenverantwortung der Plattform[en] (...) nach der jetzigen Rechtslage (...) letztlich unabdingbar” (Interview 14), wenn es um grenzwertige Inhalte geht, und die oben diskutierten Herausforderungen für Regulierungsorgane bleiben trotzdem bestehen: Die Fragen, wie die Masse an Inhalten überhaupt reguliert werden kann, wie mit flüchtiger Kommunikation und UGC umgegangen werden soll und wann utopische Zukunftsnarrative als jugendgefährdend eingestuft werden können, bleiben relevante Problemstellungen, die es zu diskutieren gilt.

Einige der Befragten stellten außerdem eine wichtige Grundsatzfrage im Lichte aktueller gesellschaftlicher Veränderungen. In den letzten Jahren, so die Exper*innen, habe eine **Diskursverschiebung** nach rechts stattgefunden, die dazu führe, dass Aussagen, die früher gesellschaftlich geächtet waren, nun im Rahmen des Sagbaren liegen würden. Dies stelle insbesondere Regulierungsorgane vor eine schwierige Frage: Sollten Regulierungen an den aktuellen Diskurs angepasst werden? Müssen sie dies sogar? Auch diese Fragestellung betrifft vor allem Inhalte, die nicht strafrechtlich relevant und doch möglicherweise jugendgefährdend sind. Während illegale Inhalte unabhängig vom Diskursklima illegal bleiben, ist die Einschätzung der Jugendgefährdung und der Entwicklungsbeeinträchtigung oftmals eine Abwägungssache, die unter anderem davon abhängt, wo die Grenzen des gesellschaftlichen Diskurses verlaufen würden. “Das merken wir ja alle, (...) [den] Rechtsruck. Dass einfach Dinge, die man vor ein paar Jahren nicht sagen durfte, salonfähig geworden sind. Und wo wir natürlich auch schauen müssen, wo genau verläuft die Grenze darüber, was

(...) von der Meinungsfreiheit gedeckt ist und wo [Regulierungsbehörden sagen müssen] (...) nein, Kinder und Jugendliche sind in ihrer Entwicklung einfach noch so fragil und schützenswert, das (...) führt in eine Richtung, die wir auf der Grundlage des Grundgesetzes nicht haben wollen. Ja, und diese Abwägung ist wahrscheinlich das Allerschwierigste" (Interview 16). Diese Abwägung, so einige der Befragten, werde die Regulierungsorgane in den nächsten Jahren vor weitreichende Herausforderungen stellen.

Ganz grundsätzlich müssten Regulierungsbehörden sowieso immer eine Abwägung vornehmen, ob eine Regulierung überhaupt angebracht ist, denn "in [diesem] (...) Bereich sind da ja auch einfach sensible Grundrechte betroffen, die es da miteinander abzuwägen gilt" (Interview 16). Regulierung dürfe nicht in Zensur ausarten, auch nicht im Namen des Jugendschutzes, "weil natürlich auch Kritik am Staat oder Kritik an der Demokratie durchaus legitim sein kann und auch Jugendliche (...) mit unterschiedlichen Meinungen konfrontiert sein können. Aber ganz, ganz wichtig ist halt diese Grenze herauszuarbeiten" (Interview 16). Als Regulierungsorgan sei diese Abwägung ein besonders schwieriger Seiltanz, gerade wenn es sich um Inhalte handelt, die nicht strafrechtlich relevant sind. "Jetzt haben wir nämlich das Problem, wir sind sozusagen an der Grenze zur Zensur, zur Meinungsfreiheit, die auch (...) sehr, sehr wichtig ist und die auf alle Fälle beachtet werden muss. (...) Wir möchten ja nicht den Diskurs sozusagen lahmlegen, sondern wir möchten eine Hinwendung in einen Extremismus abwenden. Und das ist sozusagen die Herausforderung, die (...) dem Ganzen (...) inne liegt" (Interview 14). Dies betreffe natürlich nicht nur Inhalte in digitalen Gaming-Räumen, aber eben *auch* Online-Games und Gaming (-nahe) Plattformen als wichtige Orte gesellschaftlichen Austauschs.

### 4.4.2 Polizei & Sicherheitsbehörden

Auch wenn **Polizei- und Sicherheitsbehörden** (PSB) nicht der Fokus dieses Gutachtens sind, soll nicht unerwähnt bleiben, dass auch sie laut der befragten Expert*innen vor erheblichen Herausforderungen stehen. Der Gaming-Bereich, so die Expert*innen, spiele auch für PSB eine immer größere Rolle – u.a. da die (Verdachts-)Fälle extremistischer Handlungen gehäuft Kinder und Jugendliche betreffen, die auch in digitalen Gaming-Räumen aktiv sind. Verbindungen zum Gaming würden in der Regel in Vernehmungen oder Ermittlungen auffallen: "Wenn klar ist, dass die relevante Kontakte über oder auf Gaming Plattformen erlangt haben. Also wenn klar ist zum Beispiel, dass der Initialkontakt in die rechte Szene auf Discord passiert ist (...) oder wenn die Straftat an sich auf Gaming-Plattformen passiert ist, zum Beispiel Aufrufe zu Straftaten, Androhung von Straftaten, zum Beispiel Ankündigung von Amokläufen etc., das Posten von Bombenanleitungen oder rechtsterroristischen Manifesten, dann weiß man ja sofort, okay, der hat das auf Discord gemacht oder der hat das auf Roblox gemacht. Dann guckt man sich natürlich diesen Sachverhalt näher an. [In einigen Vernehmungen geben die jungen Verdächtigen an] sie haben beim Spielen jemanden kennengelernt, der letztendlich dann der Erstkontakt war [und sie in] eine Telegram Gruppe [eingeladen hat], wo man sich weiter radikalisiert hat oder so. Und das sind Hinweise darauf, dass die Gaming-Plattformen dann eine deutlich wichtigere Rolle gespielt haben. Natürlich ist es so, alle Jugendlichen, mit denen [PSB] zu tun haben, nutzen auch Gaming Plattform in ihrer Freizeit. Also da muss man differenzieren. Nur weil die auch Gaming-Plattform nutzen, heißt es nicht, dass das (...) automatisch dann für den

Sachverhalt relevant ist" (Interview 3). Dennoch seien Bezüge zu digitalen Gaming-Räumen immer öfter zu beobachten.

PSB stehen vor ähnlichen Herausforderungen wie die Präventionspraxis und die Regierungsorgane: Die schiere Masse an Inhalten, die sehr großen personellen wie finanziellen Ressourcen, die notwendig wären, um dem Gaming-Bereich in seiner Gesamtheit zu erfassen, die Flüchtigkeit einiger Inhalte und Schwierigkeiten Monitoring im gesamten Gaming-Bereich zu betreiben und somit ein umfassendes Lagebild zu erschließen gleichen sich. "Man muss auch dazu sagen, dass viele dieser besonders problematischen Milieus auf diesen Plattformen ja auch zugangsbeschränkt sind. Also man braucht einen Einladungslink und man muss oftmals ja bestimmte Hürden überspringen. Also ob man jetzt quasi Fragebogen ausfüllt oder erstmal irgendwelche Dinge tut, um sich zu beweisen. Oder man braucht eine Empfehlung oder so manche Gruppen haben wirklich auch Auswahlgespräche per Skype geführt, damit [Nutzer*innen] überhaupt da reinkommen" (Interview 3). Das ist beispielsweise auf einigen rechtsextremen *Discord*-Servern der Fall, die dazu genutzt werden, neue Mitglieder zu 'testen', bevor sie in geheime Kommunikationsräume eingeladen werden (Schlegel, 2021a). Sich Zugang zu solchen Räumen zu verschaffen, würde somit eine Art Undercover-Ermittlung notwendig machen, die nur in Ausnahmefällen gestattet ist.

Selbst wenn PSB proaktiv im Gaming-Bereich 'auf Streife' gehen könnten, gäbe es dennoch rechtliche und technische Hürden, dies effektiv umzusetzen. "Das Nächste ist dann eben auch die technische Problematik. Komme ich immer an die Daten ran, die ich brauche, um juristisch gerichtsfest diesen Nachweis zu führen? Also da sehen wir auch häufig eine große Diskrepanz zwischen Zivilgesellschaft, Journalistinnen und Journalisten oder Wissenschaft, die relativ schnell mit den verfügbaren Mitteln, die Sie als Privatperson haben, (...) sagen 'Och, (...) ich habe da mal mich irgendwo eingeloggt und da habe ich da vielleicht irgendwas getan und dann habe ich die Person identifiziert.' (...) Das ist ja nicht (...) ein gerichtsfestes Vorgehen. (...) Als Ermittlungsbehörde (...) darf man nur legale und gerichtlich anerkannte Wege der Ermittlungsarbeit und Beweissicherung nutzen. Da können Sie nicht einfach irgendwas machen und irgendwo Informationen abgreifen und sagen 'ja, ich habe das mal gegoogelt'(...) oder 'ich habe da einen Account gemacht (...) [und] irgendeine Software genutzt, (...) die nicht datenschutzkonform ist.' (...) So können Sie kein Ermittlungsverfahren führen. So können sie auch nicht vor Gericht irgendwas nachweisen. Also die Sicherheitsbehörden haben halt nur eine begrenzte Möglichkeit und Auswahl an Werkzeugen zur Verfügung, um diesen Nachweis zu führen" (Interview 3).

Teilweise fehle sogar die notwendige technische Infrastruktur. "[Dass] die technische Ausstattung einfach nicht ausreicht, um gewisse Dinge zu tun, das erleben [PSB] auch relativ häufig. Also wenn man auf bestimmte Plattformen (...) gehen müsste, um sich die Informationen zu ziehen, die aber aus sicherheitstechnischen Gründen [auf den Arbeitsrechnern] einfach gesperrt sind, dann kann ich manchmal den Nachweis gar nicht führen. (...) Wir befinden uns seit einigen Jahren (...) in massiven Sparzwängen in den Sicherheitsbehörden. Also da wird sehr viel abgebaut, es wird in der Regel nicht sehr viel neue Software (...) oder neue Technik beschafft. (...) Und das schränkt natürlich auch das Ganze massiv ein. (...) Da muss man auch (...) ehrlich sein. Es gibt einfach gewisse Software oder gewisse Programme und Wege (...) der Ermittlung, die (...) der Polizei in Deutschland nicht zur Verfügung stehen, weil die einfach datenschutzrechtlich nicht konform sind, weil sie politisch nicht gewollt sind, auch in der Öffentlichkeit nicht gewollt sind. Und da muss man

auch sagen, ich kann das leider nicht machen. Ich komme an diese Information nicht ran" (Interview 3).

Zusätzlich sei die föderale Struktur in Deutschland ein Hindernis. "Alle Bundesländer haben eine eigene IT. Wegen Föderalismus. Und die allerwenigsten sind miteinander kompatibel. (...) Es gibt fast keine Möglichkeit (...) Videoschaltkonferenzen über eine Landesgrenze hinweg mit anderen Behörden zu machen, sogar innerhalb eines Landes, wenn größere Verfahren sind zwischen (...) verschiedenen Staatsanwaltschaften, verschiedenen Polizeidienststellen. Und dann will man vielleicht noch [das] BKA dazuholen oder [das] LfV [Landesamt für Verfassungsschutz] dazuholen. Das ist de facto nahezu unmöglich" (Interview 3). Das Problem seien "personelle, technische und finanzielle Ressourcen, die an allen Ecken und Enden wirklich mangeln. Und das betrifft nicht nur das Thema Gaming, sondern viele, viele andere Probleme, die letztendlich die Polizei auffangen soll, wo man erwartet, dass die Polizei das kompetent immer umfänglich auch abarbeitet. Da muss ich sagen, da geht (...) die gesellschaftliche Realität mit dem Anspruch weit auseinander. Also man möchte die Sicherheit, man möchte eine hoch kompetente, gut ausgestattete professionelle Polizei und gleichzeitig gesteht man ihnen nicht im Ansatz moderne Ermittlungstechnik zu" (Interview 3).

Wenn trotz all dieser Hürden in digitalen Gaming-Räumen ermittelt wird, dann stehen auch PSB vor der Herausforderung eine riesige Menge an Daten durchsuchen zu müssen. Hinzukomme, so die Expert*innen, dass PSB aufgrund des Legalitätsprinzipes verpflichtet seien, jeder möglichen Straftat nachzugehen. Das kann in Chat-Gruppen, *Discord*-Servern oder Foren schnell hunderttausende von Posts umfassen, deren Ersteller*innen möglicherweise durch PSB ermittelt und belangt werden müssten. Aufgrund der großen Datenmenge wären hierfür so massive zeitliche wie personelle Ressourcen notwendig, dass es eine schier unlösbare Aufgabe darstellt. "Die Polizei ist dazu verpflichtet, das zu ermitteln. Also, wenn es sich (...) auch nur [um] der Verdacht einer Straftat handelt, dann hat die Polizei nicht die Entscheidungsfreiheit zu sagen 'Ich gucke da jetzt weg' oder oder 'das interessiert mich jetzt nicht.' (...) Wenn sie jetzt ein Verfahren (...) haben (...) [gegen jemanden] der hat meinetwegen ganz normale Körperverletzungsdelikte offline begangen, dann ziehen Sie das Handy ein, dann gucken Sie da drauf und dann finden Sie diverse Chatgruppen mit hunderttausenden von Nachrichten. So, dann geht es los. Dann schauen Sie sich das mal an und stellen fest, dass in den größeren Gruppen (...) regelmäßig Hakenkreuze gepostet werden oder andere illegale Inhalte, vielleicht auch Kinderpornographie, vielleicht auch gewaltverherrlichende Darstellungen und und und. Und dann nehmen Sie mal eine (...) durchschnittliche Gruppe [mit] vielleicht 100, 200 Mitglieder[n], [von denen] vielleicht 2, 3, 4 davon (...) über mehrere Monate, vielleicht auch Jahre aktiv sind. Da haben Sie es ja locker mit hunderttausenden von Inhalten zu tun. Sprachnachrichten, Videos, Textnachrichten. Die müssen alle gesichtet werden. Und jede einzelne Straftat, auch nur der Verdacht einer Straftat, muss ermittelt werden. Das ist der Zwang. (...) Also Sie müssen dann gucken, wer hat das gepostet? Wann? Wo? Wer hat es gesehen? Jedes Hakenkreuz, jede Sekunde [Video], jedes Meme mit einem Auschwitz-Witz drauf. All das. Ja, und das ist halt das große Problem. Also da kommt der Staat einfach faktisch an die Grenzen. Die Masse ist zu groß" (Interview 3).

Zudem sei problematisch, dass PSB in der Regel nur rückwirkend auf Aktivitäten im Gaming-Bereich aufmerksam werden, d.h. durch die Vernehmung einer verdächtigen Person, die möglicherweise in digitalen Gaming-Räumen aktiv war. PSB "gehen ja von den Menschen

her, die (...) auffallen, (...) gemeldet werden, die sich an [PSB] wenden oder die in Ermittlungsverfahren auftauchen. Und dann spielt es eine Rolle, was die wo gemacht haben (...) oder wo die sich vernetzt haben oder wo sie Kontakt zur Szene hatten oder wo sie selber Straftaten begangen haben oder wo sie durch Dritte zu Straftaten aufgerufen wurden. Und dann geht man quasi rückwärts vor und schaut, auf welchen Plattformen was gemacht wurde mit wem" (Interview 3).

Ein weiteres Problem betrifft die Frage nach Zuständigkeiten. Wenn beispielsweise im Zuge eines Ermittlungsverfahren Straftaten anderer Nutzer*innen in der gleichen Gruppe bekannt werden, dann macht die Internationalisierung des Gaming-Bereiches es notwendig, erstmal zu überprüfen, ob überhaupt deutsche PSB zuständig sind und wenn ja, welche Stelle genau. Hier scheitert die föderale, rechtliche Vorgabe oftmals an der Realität einer global vernetzten Gaming-Welt. "Man müsste theoretisch auf alle relevanten Gaming-Plattformen soweit Zugriff haben, dass man bis hin zur IP-Adresse gucken kann, welche Gamerinnen und Gamer aus einem bestimmten Bereich, zum Beispiel [einem bestimmten Bundesland], sind letztendlich auf welchen Plattformen aktiv? Da müsste man auch noch die IP-Adresse bekannter Rechtsextremisten und Rechtsextremistinnen zuordnen können, um abzuschätzen, wie tatsächlich im eigenen Zuständigkeitsbereich (...) rechte Gamerinnen und Gamer auf welchen Plattformen aktiv sind. Und das ist technisch und natürlich rechtlich unmöglich" (Interview 3).

Doch selbst wenn solche umfassenden Informationen PSB zugänglich wären, bleibt die Identifikation möglicherweise radikalisierter Nutzer*innen schwierig. Generell diskutiert die Extremismusforschung kontrovers, ob eine Risikobewertung *ausschließlich* auf Basis eines Online-Profils überhaupt möglich, sinnvoll und zielführend ist. Im Gaming-Bereich wird beispielsweise oftmals '*for the lulz*' gepostet, also um zu provozieren, ohne dass diese Inhalte Bezug zur realen Gesinnung oder Verhalten der User*innen hätten. Somit gestaltet sich eine Risikobewertung schwierig und gerade PSB sind mit einer großen Anzahl von falschen Fährten konfrontiert. "[It is] really difficult for anybody in any counter-terrorism organisation now to actually identify (...) an extremist, apart from often doing it after the fact. Like, do you know what I mean? (...) Because there are billions of people playing games and hundreds of millions of people engaging in problematic behaviour [it] is almost impossible to [identify who is actually radicalized and possibly planning a hate crime]" (Interview 10). Auch hier stellen die Masse und Art der Inhalte sowie die schwer zu beurteilende Intention der Nutzer*innen im Gaming-Bereich eine besondere Herausforderung dar.

Zusammenfassend lässt sich also festhalten, dass die PSB bessere personelle und technische Ausstattung sowie mehr Forschung zu Risikobewertung auf Basis von Online-Verhalten benötigen, um den Gaming-Bereich adäquat erfassen und zielführend ermitteln zu können. Außerdem, so die Expert*innen, braucht es Aus- und Fortbildungen zu den Besonderheiten digitaler Gaming-Räume. Diese müssen nicht flächendeckend sein, denn PSB seien vielfältig und viele Polizist*innen wären auf Bereiche spezialisiert, in denen sie nie mit solchen Inhalten in Kontakt kommen. Vielmehr brauche es Schulungen an den richtigen Knotenpunkten, vor allem bei denjenigen, die Ermittlungen im digitalen Raum durchführen.

# 5. Implikationen für den Jugendmedienschutz

Abschließend stellt sich die Frage, welche Implikationen und Empfehlungen sich aus den oben dargestellten Entwicklungen für den Jugendmedienschutz ergeben. Wir diskutieren in diesem Abschnitt wichtige Themen, Herausforderungen und mögliche Handlungsoptionen für verschiedene Akteur*innen, die zum Schutz von Nutzer*innen in digitalen Gaming-Räumen beitragen können. Die Diskussion ist geleitet von dem Grundsatz, dass der Umgang mit extremistischer Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen aus Sicht des Jugendmedienschutzes "eines Dreiecks an Lösungsstrategien: Schutz, Befähigung und Teilhabe" bedarf (Heinz, 2025, S.218). Schutz meint in diesem Zusammenhang sowohl reaktive Maßnahmen wie beispielsweise die Löschung von gemeldeten extremistischen Inhalten als auch proaktive Maßnahmen wie Community-Management und die Stärkung demokratischer Stimmen im Gaming. Befähigung meint "Kinder und Jugendliche zu mündiger Teilhabe als Bürger*innen einer digitalisierten Gesellschaft zu befähigen", sodass sie in der Lage sind, "verantwortlich, reflektiert und selbstbewusst" mit dem Gaming-Bereich umzugehen (ibid.). Teilhabe bedeutet, dass Kinder und Jugendliche ein Recht auf die sichere, altersgerechte Nutzung digitaler Medien haben und dass jegliche restriktive Maßnahmen verhältnismäßig und in Balance mit diesem Recht gehalten sein müssen.

Es brauche, so die befragten Expert*innen, "Prävention (...), die zum einen strukturell sein sollte, also auch regulatorisch, aber eben auch befähigen und informieren [sollte], damit Kinder und Jugendliche wissen, was möglicherweise auf sie zukommen kann und wie sie sich dagegen zur Wehr setzen können. Dann brauchen wir den ganzen Bereich, der reaktiv ist, also [beispielsweise] Moderation (...) und möglicherweise (...) Sanktionen, (...) was ja im Gaming Bereich relativ vielfältig möglich ist durch Ausschlüsse und Ähnliches. (...) Und wir brauchen den ganzen Bereich Rat und Hilfe, der einfach für die Betroffenen dann wichtig ist, damit sie Anlaufstellen [und] (...) kompetente Ansprechpartner (...) haben. Ich vergleiche es immer so ein bisschen mit Brandschutz. (...) Beim Brandschutz braucht man auch Regularien. Man braucht Aufklärung, Prävention und Vorbereitung, man braucht [aber auch] die Feuerwehr, die im Zweifel kommt und man braucht Hilfe für die Opfer. (...) Was (...) aber immer grundsätzlich bei allem wichtig ist, ist ein Gleichgewicht zwischen Schutz, Befähigung und Teilhabe zu bewahren. (...) Games sind ein wichtiges Kulturgut und eine wichtige Kunstform, an der Kinder und Jugendliche teilhaben sollten. Das heißt, es gilt dann bei den Maßnahmen eben entsprechend abzuwägen, damit man hier nicht eines dieser drei Schutzgüter zu sehr in den Vordergrund zieht auf Kosten der anderen beiden Aspekte" (Interview 15). Man müsse demnach, so auch die befragten Expert*innen, "die Balance (...) halten zwischen dem notwendigen Schutzinteresse, das besteht mit Blick auf Kinder und Jugendliche, und gleichzeitig aber die ermöglichenden Faktoren auch nicht komplett auszublenden" (Interview 5). Letztlich sei nicht Restriktion das Ziel, sondern die "Quintessenz [des Jugendmedienschutzes ist] eine unbeschwerte Teilhabe von Kindern und Jugendlichen zu ermöglichen" (Interview 14), auch im Gaming-Bereich.

Wir diskutieren im folgenden Abschnitt Ansatzpunkte für Politik und Regulierungsorgane (5.1), die Games-Branche, Plattformen und Spielehersteller*innen (5.2), Zivilgesellschaft und Radikalisierungsprävention (5.3), politische Bildung und Medienkompetenz (5.4), und Medien und Öffentlichkeit (5.5) sowie die Bereiche Teilhabe (5.6) und Forschung (5.7). Wir schließen mit einer kurzen Erläuterung, warum Extremismusprävention im Gaming-Bereich eine

gesamtgesellschaftliche Aufgabe ist und sektorenübergreifender Zusammenarbeit bedarf (5.8).

## 5.1 Politik und Regulierung

Effektiver Jugendmedienschutz im Gaming-Bereich, so die befragten Expert*innen, braucht politische Rahmenbedingungen und externe Regulierung. Extremistische Einflussnahme im Gaming-Bereich sei zu weit verbreitet und der Gaming-Bereich zu heterogen, als dass Regelungen, die es bereits für andere digitale Räume gebe, ausreichen würden. “Ich glaube, (...) dass die Realität, wie sie sich halt in (...) den Online Gaming Spaces manifestiert, (...) dazu zwingt, (...) alle möglichen, auch weitreichenden Techniken zumindest in Betracht zu ziehen. Weil so wie es jetzt ist, funktioniert es nicht. Und ich glaube, Games werden eher immer noch mehr Bedeutung gewinnen. (...) Und (...) so ein *anything goes* kann da nicht die Antwort sein” (Interview 4).

Inzwischen gäbe es zwar “quite a lot of concern by policymakers in all kinds of different forums about the online universe and its general implications and consequences for young people” (Interview 10), doch das Wissen, das in Politik und Regulierungsbehörden vorhanden ist sowie die bisherigen Maßnahmen, seien nicht ausreichend. “Es hat doch einen großen Anwuchs (...) an Wissen darüber gegeben, was so im Netz stattfindet, was dann eben auch explizit im Zusammenhang mit Gaming stattfindet. Gleichzeitig würde ich aber sagen, dass hier auch Wissen immer noch sehr ungleich verteilt ist. Also, die Grundlage dafür (...) einen effektiven Jugendmedienschutz zu gestalten, (...) durch die zentralen Akteur*innen, ist es, ja, hierüber auch gut informiert zu sein, gerade auch in so einem hochdynamischen Feld” (Interview 5). Dies läge einerseits an Vorurteilen gegenüber dem Gaming-Bereich. “Ich habe auch immer noch das Gefühl, dass eben so die Meinung von Spielen in manchen Köpfen noch nicht die ist, die sie glaube ich, sein könnte. Also ich glaube, da braucht es einfach auch noch ein bisschen Aufklärungsarbeit, was Spiele tatsächlich sind. (...) Ich habe das Gefühl, manchmal, es ist immer noch so dieses Schmuddelthema, so Spiele ist ja nur so ein bisschen nebenbei daddeln und sowas und ja, es ist vielleicht *auch* sowas, aber es kann eben auch in einem gewissen Kontext noch viel mehr sein” (Interview 13). Andererseits würden die Relevanz und der Einfluss digitaler Gemeinschaften und Diskursräume manchmal noch nicht ausreichend ernst genommen. “Governments have a responsibility to understand and enforce regulation across companies and to understand (...) what the policy responses can be in support of prevention efforts, in regulation of companies, in support of [the gaming] community. (...) I think that there's still a gap in (...) understanding [that] (...) digital communities are just as important (...) as physical communities. So the policy really lags behind on providing funding and capacity and sort of, you know, supporting efforts to engage with digital communities and gaming communities in a way that is effective “ (Interview 7).

Demnach wäre der erste Schritt, dass politische Akteure digitale Gaming-Räume als wichtige Diskursräume begreifen und ernst nehmen. Gaming umfasst eben nicht nur Spielen und Freizeitaktivität, sondern im Gaming-Bereich findet politische Kommunikation statt, werden soziale und gesellschaftliche Debatten ausgetragen und Meinungsbildungsprozesse beeinflusst, die dann möglicherweise auch auf realweltliche politische Gegebenheiten einwirken. Nur wenn die Relevanz digitaler Gaming-Räume in all ihrer Vielfalt, mit ihren einzigartigen Chancen aber auch Herausforderungen, wahrgenommen und nuanciert

betrachtet werden, können sinnvolle, passende und effektive politische sowie regulatorische Maßnahmen ergriffen und der Jugendmedienschutz verbessert werden.

Um dies effektiv umsetzen zu können, so die Expert*innen, müssen wichtige Herausforderungen bedacht und adäquat adressiert werden. Dies beginnt bei der Internationalisierung digitaler Gaming-Räume, die Menschen über alle Grenzen hinweg vernetzen, aber oftmals durch nationale oder, beispielsweise, nur die EU betreffende Gesetze reguliert werden sollen. “Die größte Herausforderung (...) [ist] dieser Umgang mit (...) der globalen Vernetzung, jede Region hat eigene Kriterien, eigene Rechtsrahmen, bestimmte Vorgaben und die irgendwie in Einklang zu bringen und auch Unternehmen in die Lage zu versetzen, das auch entsprechend umzusetzen [ist herausfordernd]” (Interview 12). Einem internationalen Phänomen, wie extremistischer Einflussnahme im Gaming-Bereich mit nationalen oder regionalen Regularien Herr werden zu wollen, erscheint schwierig. Auch die Strafverfolgung würde bei internationalen Inhalten an ihre Grenzen stoßen. “Wenn wir strafbare Inhalte an die Staatsanwaltschaft weitergeben (...), zum Beispiel im Bereich der Kinderpornografie oder auch wenn wir bei der Volksverhetzung sind, [dann sehen wir] dass es da einfach schwierig ist, für die Staatsanwaltschaften überhaupt das Verfahren zu beginnen, weil man niemanden [in Deutschland] da anklagen kann” (Interview 16).

Einige Expert*innen träumen daher von einer internationalen Vereinbarung: “Fundamentally the Internet doesn't care about borders, right? So I think we need to grapple with cross-border and cross-jurisdictional questions when we're dealing with gaming platforms or, frankly, any aspect of the Internet. My dream would be that we have a global treaty that sets a base standard for online safety, but especially for kids. I think most people can agree that kids deserve to be protected online. We can agree or disagree on what adults should be able to be exposed to and be able to say online. But for kids, I think there's a strong child safety focus (...) most [of] the world agrees on. So I'd love to see a joint treaty that just sets base standards. Doesn't need to go massively far, but [one that] sets basic jurisdictional standards globally” (Interview 6).

Ein solches Abkommen scheint momentan jedoch noch in weiter Ferne. Es gibt allerdings bereits Tools, die es Spielehersteller*innen erleichtern sollen, sich im Dschungel verschiedenster Regularien zurechtzufinden. Dazu gehört zum Beispiel die International Age Rating Coalition (IARC), die bei Altersprüfungen assistiert. IARC ist eine “globale Stelle, wo man (...) als [Spiel-]Anbieter einmal quasi sich durchklickt durch dieses (...) automatisierte Bewertungssystem [und] am Ende dann [ein] Ergebnis bekomm[t] für die jeweilige Region. Das macht es sehr attraktiv für Anbieter, das zu nutzen” (Interview 12). Dies werde durch die Anbieter angenommen und sei eine sinnvolle, effektive Hilfe für die zuständigen Regierungsorgane wie beispielsweise die USK. Doch das Grundproblem der verschiedenen nationalen und regionalen regulativen Ansätze, die dem grenzübergreifenden Gaming-Bereich kaum gerecht werden können, bleibe bestehen.

Die Europäische Union unternimmt zurzeit mit der Resolution zu Verbraucherschutz bei Online-Videospielen (Resolution 2022/2014(INI)) und dem 2024 vollständig in Kraft getretenen Digital Services Act (DSA) einen Versuch, zumindest EU-weit einheitliche Regelungen für digitale Plattformen umzusetzen. Der DSA stellt Schutzanforderungen an Plattformbetreiber*innen und verlangt von großen Plattformen mit mehr als 45 Mio. monatlichen Nutzer*innen in der EU die Durchführung systemischer Risikobewertungen, u.a.

zum Schutz von Minderjährigen (Olaizola Rosenblat, 2025). Der DSA sei im Kontext des Jugendschutzes von besonderer Bedeutung, da er “eine klare kinderrechtliche Orientierung” (Interview 14) habe. Da die Verordnung jedoch gerade erst in Kraft getreten sei, sei “noch viel im Fluss” (Interview 16) und so könnten die Auswirkungen bzw. die Effektivität des DSA noch nicht abschließend beurteilt werden. Die befragten Expert*innen gehen jedoch davon aus, “dass wir da in den nächsten Monaten und Jahren noch einiges sehen werden an Auswirkungen, die der [DSA] jetzt erst entfaltet. Insofern muss man da, glaube ich, leider noch ein bisschen Geduld mitbringen. Aber ich denke, da kann noch einiges kommen” (Interview 15).

Momentan gäbe es noch einige Fragezeichen bezüglich des DSA. Es stelle sich unter anderem die Frage, ob (und wenn ja, welche) digitalen Gaming-Räume unter den DSA fallen bzw. ob (und wenn ja, welche) digitalen Gaming-Räume unter den DSA fallen *sollten*. Innerhalb der interviewten Expert*innen bestand Uneinigkeit darüber, inwieweit der DSA im Gaming-Bereich greift. Einige monierten “dass es da auch einfach eine Ausweitung auf [Gaming-] Plattformen geben muss, die grad noch nicht berücksichtigt werden, wie beispielsweise Steam, die nicht unter den DSA fallen” (Interview 9). Grundsätzlich soll der DSA für alle digitalen Dienste in der EU gelten. Offenbar besteht jedoch selbst in Expert*innenkreisen Unsicherheit wie und in welchen Fällen der DSA auf Gaming-Plattformen in der Praxis anzuwenden ist.

Einige der Befragten befürchteten, dass digitale Spiele gar nicht unter den DSA fallen. Andere Expert*innen gaben allerdings zu bedenken, dass noch gar nicht klar sei, welche digitalen Räume im DSA reguliert werden und dass es durchaus möglich sei, dass auch digitale Gaming-Räume darunter seien. Secker und von Petersdorff (2025) erklären: “Auch Online-Spiele können als ‘Online-Plattform’ im Sinne des DSA gelten, sofern sie im Auftrag eines Nutzers ‘fremde’ Informationen speichern und öffentlich verbreiten können und wenn es sich dabei nicht nur um eine unbedeutende und reine Nebenfunktion handelt” (S.82). Es stellt sich jedoch die Frage, wann Kommunikationsmöglichkeiten im Gaming-Bereich eine ‘unbedeutende Nebenfunktion’ sind. Dies sei momentan noch Auslegungssache. So sei Kommunikation in einem digitalen Spiel oftmals vergleichbar mit “flüchtige[r] Kommunikation auf dem Sportplatz (...) wo das Ganze überhaupt gar nicht im Fokus steht und vielleicht auch gar nicht so wahrgenommen wird von den Nutzern” (Interview 12). Ob dies wirklich so ist und Kommunikation innerhalb digitaler Gaming-Räume von den Spieler*innen als ‘unbedeutende und reine Nebenfunktion’ wahrgenommen wird, scheint allerdings diskutierenswert. Außerdem: Wenn *identity-based hate* und extremistische Inhalte in einem digitalen Kommunikationsraum verbreitet werden, muss es Möglichkeiten geben diese zu regulieren, selbst wenn es sich um eine Nebenfunktion handelt. Unter Umständen braucht es dafür weitere Maßnahmen, wenn der DSA in diesen Fällen nicht greift. Dennoch braucht es zunächst offenbar dringend mehr Klarheit darüber, welche digitalen Gaming-Räume mithilfe des DSA (ganz, in Teilen oder gar nicht) reguliert werden können, damit gegebenenfalls zusätzliche Maßnahmen ergriffen werden können.

Einige Expert*innen kritisierten außerdem, dass wichtige Maßnahmen des DSA nicht für alle Plattformen gleichermaßen gelten würden, da eine Unterscheidung zwischen großen und kleinen Anbietern gemacht werde. “Letztlich, aus meiner Sicht, muss entscheidend sein, welchen Gefahren sind die Kinder und Jugendlichen ausgesetzt und nicht wie groß ist die Plattform, auf der das stattfindet. Und gerade da, (...) wo die Plattform auch noch kleiner ist,

ist ja die Gefahr (...) eine[r] Echokammer größer, weil eben vielleicht auch eine Diversität [von Meinungen] (...) nicht (...) im gleichen Maße vorzufinden ist. Also das ist auf jeden Fall etwas, wo aus meiner Sicht nachgebessert werden müsste, was aber in sich ein regulatorisches Problem ist" (Interview 14). Zwar gäbe es nationale Regularien, die auch für kleinere digitale Gaming-Räume gelten würden, doch die Gefahren durch extremistische Einflussnahme zeigten sich überall und sollten dementsprechend auch in den Vorschriften reflektiert werden.

Für Deutschland gilt: Gemäß den Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags müssen Internet-Anbieter auch im Bereich der Entwicklungsbeeinträchtigung (z.B. bei Inhalten „ab 18" und „ab 16") verschiedene technische Maßnahmen einsetzen, um in ihren Angeboten den Jugendschutz umzusetzen und ihren gesetzlichen Verpflichtungen nachzukommen. Dies gilt ausdrücklich auch für den Bereich der Online-Games. Anbieter können hier technische Zugangsbeschränkungen („technische Mittel") nutzen oder eine Alterskennzeichnung für geeignete Jugendschutzprogramme verwenden. Eine weitere Variante sind Jugendschutzprogramme für geschlossene Systeme. So kann der Zugang zu Inhalten, für die Kinder und Jugendliche bestimmter Altersgruppen jeweils noch zu jung sind und die für sie beeinträchtigend sein können, zumindest erschwert werden. Der novellierte JMStV, der am 01.12.2025 in Kraft trat, enthält erstmals Regelungen für Betriebssystemanbieter der Endgeräte, eine Jugendschutzvorrichtung bereitzustellen. Sie soll dafür sorgen, dass die Betriebssysteme nur Inhalte anzeigen, die der eingestellten Altersstufe entsprechen. Über diese neue technische Option können Eltern bzw. Erziehungsberechtigte einen Schutzmodus aktivieren.

Die verschiedenen Regulierungen auf nationaler wie internationaler Ebene seien bereits sehr komplex und kompliziert: "[Wenn man] sich in Deutschland die Regulierung anschaut und auch die durchsetzenden Stellen, ist es schon wirklich sehr, sehr komplex geworden. Also gerade auch föderale Zuständigkeiten Bund, Länder und jetzt kommt die EU noch mit dazu" (Interview 12). Dennoch müsse im Gaming-Bereich besonders vorsichtig und nuanciert vorgegangen werden, auch wenn dies teilweise noch mehr Komplexität mit sich bringe. Erstens müssten alle Maßnahmen verhältnismäßig sein. "[Der] Zusammenhang zwischen den Risiken und den [Gegen-]Maßnahmen [muss] gegeben [sein]. Es muss eben auch verhältnismäßig sein. Man kann nicht einfach [zur Games-Branche] sagen: Mach[t] einfach alle 300 Maßnahmen, die uns einfallen, dann ist es bestimmt sicher.' Sondern da muss man eben auch mit Augenmaß agieren" (Interview 14). Zweitens brauche es nuancierte Ansätze. Zum einen könne man nicht alle Kinder und Jugendlichen unter denselben Jugendschutzbestimmungen zusammenfassen. "Ein sehr, sehr wichtiger Aspekt an der Stelle ist auch, dass natürlich die zunehmende Privatheit der Kinder und Jugendlichen (...) mit fortschreitendem Alter (...) angemessen zu berücksichtigen ist. Also es macht natürlich einen riesen Unterschied, ob jemand zehn ist oder 17 Jahre" (Interview 14). Sowohl Gesetzgebung und Regulierungsorgane als auch die Guidelines der Spielehersteller*innen und Plattformen müssten das mit dem Alter zunehmende Recht auf Privatsphäre berücksichtigen. Es dürfe nicht notwendig gemacht werden, "dass Eltern (...) alle E-Mails mitlesen. Und es entspricht ja auch nicht der Lebenspraxis, dass die Eltern bei einem 17-jährigen die ganze Zeit über die Schulter schauen" (Interview 14).

Zum anderen sind digitale Gaming-Räume sehr heterogen und umfassen sowohl digitale Spiele als auch Gaming (-nahe) Plattformen, weshalb es nuancierter Gesetze und regulatorischer Praktiken bedürfe, die diese Heterogenität abbilden könnten. Die angebotenen

Kommunikationsmöglichkeiten sind ebenso vielfältig und umfassen u.a. sprach- und textbasierte Chats, (Live-)Streams und *user-generated content* (Kowert & Chittick, 2025). Hinzu kommt die oben beschriebene Masse an Inhalten, die alle möglichen Formen annehmen kann, inklusive eigener Codes und Begrifflichkeiten aus der Gamer*innen-Sprache. Ein One-Size-Fits-All-Ansatz scheint ebenso wenig sinnvoll wie zielführend. Vielmehr braucht es Regulierung, die all diese digitalen Gaming-Räume und Inhalte in ihrer Unterschiedlichkeit anerkennt und abbilden kann. “There's unique elements and it [regulation] should be done in a nuanced way, right? We should understand that there's a difference between Twitch and Discord, that there's a difference between Roblox and (...) Call of Duty. The target audiences, the platform functionalities do vary, and we ought to understand those differences. Roblox is entirely dependent (...) on user-generated content and experiences, versus Call of Duty [that] has narrative control. These are things that regulators should understand” (Interview 6). Außerdem sei der Gaming-Bereich durch die sich ständig ändernden Inhalte und Angebote “sehr, sehr dynamisch (...) und jedes Angebot ist auch verschieden. Also es ist kaum möglich (...), da immer die gleiche Antwort [auf die gleichen Herausforderungen zu geben]” (Interview 14) beziehungsweise dieselben Maßnahme in allen digitalen Gaming-Räumen zu implementieren.

Ein Beispiel für einen solchen One-Size-Fits-All-Ansatz, den die Expert*innen in den Interviews kontrovers diskutiert und oftmals kritisch analysiert haben, ist die Altersprüfung für Nutzer*innen digitaler Dienste. “Ein Thema, was ja ganz intensiv diskutiert wird aktuell ist ja das Thema Altersprüfung, Altersverifizierung und -estimation. (...) Aber da besteht natürlich die Gefahr, dass das, sage ich mal, als Pauschallösungen dann irgendwo eingebaut wird und es dann heißt ‘so, okay, wir haben jetzt das Alter verifiziert und haben jetzt irgendwie minderjährigen Bereiche und volljährigen Bereiche und dann haben wir unsere Aufgabe erledigt.’ Das darf natürlich nicht sein. (...) Das kann die passende Lösung sein für bestimmte Plattformen. Aber das jetzt auszuweiten auf alle möglichen digitalen Angebote, das kann auch eine ganz schön krasse Einschränkung der Nutzer ganz generell mit sich bringen” (Interview 12).

Kritisiert wurde zudem die Umsetzung solcher Ansätze. Momentan würde die Altersprüfung nicht effektiv greifen, denn “Regulierungen sind auch immer nur so gut wie ihre Umsetzung” (Interview 8) und diese sei zurzeit nicht ausreichend gegeben. “I do think I have really mixed feelings on age verification. Very tricky to get right, very tricky to do well” (Interview 6). Oftmals würden Kinder und Jugendliche trotz aller Bemühungen Zugang zu digitalen Gaming-Räumen haben, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. “Was bringt das, wenn man jetzt in irgendeiner Art und Weise eigentlich altersgerechte Zugänge hat und je nach Alter und Erfahrung Voreinstellungen vornehmen könnte von Anbieterseite, aber trotz alledem da nie so richtig weiß, wie alt ist jetzt wirklich das Kind, was gerade davor sitzt? Also das ist natürlich auch noch ein großer Bereich, in dem noch Optimierungspotenziale sind” (Interview 15).

Teilweise würde sich die Verifikation aktuell darauf beschränken, zu unterscheiden, ob jemand über 18 Jahre alt oder minderjährig ist. Dies sei jedoch nicht nuanciert genug, so die Expert*innen. Wenn Altersverifikations-Tools in der Lage wären, das Alter der Nutzer*innen feiner auszudifferenzieren als schlicht eine Unterscheidung in minderjährig und nicht-minderjährig, dann würden solche Ansätze “es ermöglichen, (...) entsprechende Alters-abgestufte, angemessene Erfahrungen zu ermöglichen und dann (...) eben entsprechend zu stützen, indem man schrittweise an eine offene Online-Welt herangeführt werden kann, aber

eben nicht von Anfang an da (...) reingeworfen wird, sondern eben erstmal (...) sichere Räume für Kinder für Jugendliche hat, die sie dann entsprechend (...) weiter öffnen können, die aber erstmal von vornherein sicherer gestaltet sind, als das jetzt aktuell der Fall ist" (Interview 15). Ziel müsse sein, Kindern und Jugendlichen schrittweise mehr Autonomie zu geben und an die selbstständige Navigation der digitalen Welt heranzuführen. Die dürfe jedoch nicht in eine Komplettüberwachung ausarten. "Da sollten Möglichkeiten bestehen, (...) [beispielsweise eine] Verknüpfung (...) mit einer anonymen oder zumindest pseudonymisierten Nutzung, damit wir nicht in Richtung einer Klarnamenpflicht oder Ähnlichem kommen durch die Altersverifikation. (...) Damit wir nicht in eine pauschale (...) Überwachung von Kommunikation reinkommen, weil das ja hinsichtlich Teilhabe auch sehr unerwünschte Effekte haben kann in Richtung Silencing oder Ähnlichem" (Interview 15). Es darf bei aller Diskussion um Schutzmechanismen nicht verkannt werden, dass auch Kinder und Jugendliche teilweise auf eine anonyme Nutzung digitaler Kommunikation angewiesen sein können, die den Eltern verborgen bleibt. Dies kann zum Beispiel der Fall sein, wenn sie zu Hause aufgrund ihrer Sexualität oder Religion nicht akzeptiert werden und eine akzeptierende, digitale Community signifikant zu ihrer mentalen Gesundheit beitragen kann.

Es wurde außerdem kritisiert, dass momentan nur "so fadenscheinige Altersprüfung (...) stattfinden. (...) [Das ist] ehrlich gesagt ein bisschen lächerlich. (...) [Die] Intention ist einfach oberflächliche Regularien zu erfüllen. (...) Vor allem Kinder und Jugendliche [haben] überhaupt gar kein Problem damit (...) solche Dinge zu umgehen. Also das ist völlig unproblematisch. Das heißt also, tatsächlich ist dann eine effektive Absicherung vermutlich (...) nur durch sehr rigorose Altersprüfungen möglich oder dadurch, dass dann wirklich gesagt wird, ein Spiel wie Roblox, das kann dann halt einfach für Kinder und Jugendliche nicht in dieser Form zugänglich gemacht werden, sondern vielleicht nur eine kuratierte, also wirklich von Menschen kuratierte, Auswahl von Experiences, die dann zugänglich gemacht werden. Und weitere Experiences sind dann wirklich erst ab 18 oder so etwas freigegeben. Da muss man, glaube ich, dann ab einem gewissen Punkt auch realistisch sein. Was kann man überhaupt moderieren und was nicht? (...) Inwiefern das realistisch ist, muss man, glaube ich, ein großes Fragezeichen hinter machen. (...) Gleichzeitig [hat] Jugendmedienschutz auch ja immer was auch mit (...) einer Befähigung zu tun. (...) Also, es ist, glaube ich, nicht die Lösung, im großen Stil beispielsweise [Zugang zu] (...) beliebten Games zu verbieten oder die Inhalte darin zu verbieten" (Interview 4).

Der richtige Ansatz für effektiven Jugendmedienschutz, so die Expert*innen, sei nicht pauschal, Zugänge für Minderjährige zu verbieten. Dies sei nicht nur unrealistisch – u.a. aufgrund der vielfältigen Möglichkeiten Maßnahmen wie Altersbeschränkungen zu umgehen – sondern langfristig auch nicht zielführend, denn junge Menschen müssten befähigt werden, sich auch in digitalen Gaming-Räumen sicher zu bewegen. "Don't do that. Yeah. Don't do that. Like don't (...) ban everyone under 13 from social media [or gaming]. (...) The solution isn't [to] ban them [the minors]. The solution is [to] teach them how to navigate it" (Interview 11). Auch hier seien also One-Size-Fits-All und andere Pauschallösungen zu vermeiden. Vielmehr müssten Maßnahmen aus Politik und Regulierung als eines von vielen Puzzleteilen verstanden werden, welches Teil einer holistischen Strategie gegen extremistische Einflussnahme im Gaming sein muss, die aber weit mehr umfassen muss als ausschließlich reaktive (oder gar repressive) Maßnahmen, die Kinder und Jugendliche aus Gaming-Räumen ausschließen.

Hartgens und Leidig (2023) empfehlen Akteur*innen aus Politik, Verwaltung und Regulierungsorganen außerdem den aktiven Austausch mit Gamer*innen, denn diese hätten das so wichtige subkulturelle Verständnis für digitale Gaming-Räume und könnten dabei helfen, informierte regulatorische Entscheidungen zu treffen, die die Vielfalt und die Unterschiede verschiedener Gaming Spaces sinnvoll abbilden. “Gamers should have their voices heard in the creation of policy frameworks and targeted interventions through the involvement of gaming-related advocacy groups and civil society. Gaming spaces are challenging to navigate for the unversed and cultural cues are difficult to pick up on. Gathering insider perspectives is therefore instrumental in the creation of effective policy responses. (...) Gamer advocacy groups must therefore be included if (inter)national authorities wish to create proactive policies and integrated approaches to tackle the gaming-extremism nexus. Best practices should involve holistic approaches that look at both empowering and incorporating perspectives of individual gamers.” (ibid.).

Man müsse, so die für dieses Gutachten befragten Expert*innen, gegebenenfalls auch darüber nachdenken, welche Rolle Politik und Regulierer*innen nicht nur in der Implementierung reaktiver Maßnahmen zukommt, sondern auch darin, die strukturellen Voraussetzungen zu schaffen, die für eine effektive Moderation notwendig sind. “That's a powerful role regulators can play: saying you need to have trust and safety teams if you have a social component (...) [in your game or on your platform]. And if all companies do it, it's just an assumed cost of doing business, like having basic safety equipment at a job site. It's fundamentally required, right? Now, if we shift the regulatory schema to make it required for everyone, it's a cost of doing business and everyone accepts it and uses it. (...) If we don’t (...) then we will continue to run [into] this issue over and over again, because private companies, especially corporations, fundamentally are operating from a profit driven, profit motivated incentive. So to assume they're just going to care about users inherently is naive. And that's why we need to shift that both normatively and practically. (...) [We need to] shift the perception of community moderation and trust and safety as being a cost factor to being a basic requirement for all gaming platforms. All gaming platforms and services should have some responsibility for assuring the trust and safety of its players. (...) Trust and safety [ought to be a] fundamental necessity for anything with a multiplayer component to it, and that (...) [needs] a regulatory push” (Interview 6).

Außerdem sollten auch Politik und Regulierer*innen nicht außer Acht lassen, welche positiven, proaktiven Möglichkeiten sie zur Gestaltung sicherer digitaler Gaming-Räume haben. Beispielsweise schlugen die befragten Expert*innen vor, Spiele und Plattformen, die einen besonders guten Jugendschutz haben, auszuzeichnen. Auch Spiele mit pädagogischem Potenzial könnten Auszeichnungen erhalten. “Total wertvoll ist, wenn man (...) das vielleicht auch andersrum denkt [und] dass man halt sagt, hier ist eine Kollektion an wertvollen Spielen für Kinder und Jugendliche. Also das ist natürlich auch nicht die ideale Lösung, aber ich glaube, vielleicht muss man eher [über ein] ‘Prädikat-Bildungsspiel’ [nach]denken, als zu versuchen, das alles zu regulieren” (Interview 8). Hier gäbe es sicherlich noch viele andere Möglichkeiten, um nicht nur regulativ, sondern positiv gestaltend tätig zu werden.

Des Weiteren, so die Expert*innen, könnten Regulierungsorgane und politische Akteur*innen Austauschformate schaffen und alle wichtigen Stakeholder an einen Tisch bringen. Dies geschieht in Ansätzen bereits. Auf europäischer Ebene war Gaming schon mehrfach Thema, u.a. im EU Internet Forum. In Deutschland gibt es beispielsweise die Zukunftswerkstatt der

BzKJ, die auch einen solchen sektorenübergreifenden Diskussionsraum schaffen soll.[94] Die Zukunftswerkstatt sei Teil eines "Strategieprozess[es] um die Weiterentwicklung des Kinder- und Jugendmedienschutzes mit der sogenannten Verantwortungsgemeinschaft für den Kinder und Jugendmedienschutz aus Staat, Wirtschaft und Zivilgesellschaft zu diskutieren und zu überlegen, wie es weitergehen kann" (Interview 15). Solche Dialogformate seien essentiell für einen zeitgemäßen und umfassenden Jugendmedienschutz. Neben den direkten Vorteilen eines verbesserten Wissenstransfers zwischen verschiedenen Stakeholdern, könnten solche Formate bei den Tech-Anbietern auch einen gewissen Druck erzeugen, sich näher mit dem Thema extremistische Einflussnahme zu befassen – sowohl durch die Kommunikation der Regulierungsbehörden als auch durch einen "Marktdruck", der durch andere Plattformen und Spielehersteller*innen entstünde: "[Die Zukunftswerkstatt der BzKJ] halte ich für eine unglaublich wichtige Maßnahme, um eben sozusagen da auch die Sensibilisierung zu schaffen und möglicherweise auch einen gewissen Marktdruck zu produzieren. Denn letztlich ist der Marktdruck auch immer erforderlich, damit sozusagen auch ein Anreiz besteht, vielleicht Dinge zu tun. Also wenn Mitbewerber [z.B. aus der Gaming Industrie] jetzt bestimmte tolle Features haben oder ihren Jugendschutz verbessert haben, stellt sich möglicherweise die Frage: Warum tun wir es nicht? (...) Das sind Effekte, die sozusagen da letztlich auch daraus resultieren können" (Interview 14). Neben der BzKJ stehen auch die Landesmedienanstalten mit der Games-Branche und Gaming (-nahen) Plattformen immer wieder im Dialog.

Insgesamt ist festzuhalten, dass sich auf politischer und regulatorischer Ebene in den letzten Jahren bereits viel getan hat, auch wenn einige Maßnahmen wie der DSA noch nicht lange genug bestehen, um sie abschließend bewerten zu können. Dennoch ist das Wissen über digitale Gaming-Räume und die Wichtigkeit digitaler Communitys offenbar noch ungleich verteilt. Der Gaming-Bereich muss noch stärker als relevanter neuer Schauplatz politischer Kommunikation und gesellschaftlicher Diskurse ernst genommen und anerkannt werden. Es braucht ein nuanciertes Verständnis für die Heterogenität digitaler Gaming-Räume, die durch pauschale Vorgaben oder One-Size-Fits-All-Ansätze nicht adäquat abgebildet werden können. Wichtige Herausforderungen – beispielsweise die Internationalität des Gaming-Bereichs, das notwendige subkulturelle Wissen, um Gaming-Räume zu verstehen, sowie die Masse, Form und Inhalt des in digitalen Gaming-Räumen geteilten Materials – müssen navigiert und, in letzter Konsequenz, adressiert werden. Dabei müssen Schutz, Befähigung und Teilhabe junger Menschen gleichwertige Ziele sein. Bei allen reaktiven Ansätzen und Vorgaben sollten auch Politik und Regulierer*innen nicht aus den Augen verlieren, dass auch ihnen Möglichkeiten offenstehen, positive und proaktive Maßnahmen zu ergreifen, die dazu beitragen, sektorenübergreifende Kooperationen zu schaffen und Gamer*innen als wichtige Partner*innen für eine sicherere digitale Welt zu gewinnen.

## 5.2 Games-Branche, Plattformen, Spielehersteller*innen

Auch die Games-Branche, Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen können Maßnahmen für einen besseren Jugendschutz ergreifen. Durch politische Regulierung sind sie bereits verpflichtet, die Privatsphäre und Sicherheit sowie den Schutz von Minderjährigen zu gewährleisten, doch sie können auch selbst weitere, eigene Ansätze implementieren. Die befragten Expert*innen hatten mit großem Abstand die meisten Ideen, Wünsche und

[94] https://www.bzkj.de/bzkj/zukunftswerkstatt

Kommentare zu Maßnahmen, die durch die Games-Branche selbst verwirklicht werden sollten, denn es “sind in allererster Linie die Dienste in die Verantwortung zu nehmen. Sie sind es, die die digitale Infrastruktur bereitstellen, auf denen dann eben, solche Verstöße auch stattfinden, solche Radikalisierungsprozesse stattfinden und dementsprechend haben die dann eben auch die Verpflichtung, ihr Möglichstes zu tun, ja, das zu verhindern oder zumindest zu erschweren. (...) Dafür sorgen, dass die Dienste ihrer Verantwortung gerecht werden (...), das ist (...) einer der zentralen Dreh- und Angelpunkte des Jugendmedienschutzes” (Interview 5).

Zunächst ist jedoch festzuhalten, dass viele Expert*innen den Fortschritt der letzten Jahre lobten. “It's actually quite important (...) to (...) emphasise and celebrate (...) that the [gaming] industry is actually doing quite a lot here. (...) The industry, I think, is already taking quite a lot of positive and preventative steps” (Interview 10). “I think there's some motion towards doing more on this in the [gaming] industry. (...) There's still a long way to go but I guess (...) I've seen more openness to engaging on these topics [recently]” (Interview 2). Dies habe unter anderem mit einem größeren Problembewusstsein der Anbieter*innen für extremistische Aktivitäten, dem steigenden öffentlichen Druck durch die Zunahme an Studien zu extremistischer Einflussnahme, der größer werdenden Aufmerksamkeit durch Politik, Regulierung und Öffentlichkeit sowie der Etablierung von cross-sektoralen Austausch- und Dialogformaten zu dem Themenkomplex zu tun, in denen kollaborativ statt konfrontativ diskutiert werde. “Microsoft, Activision, Roblox, Discord have all improved their work in this space, similar to how Meta and YouTube did 10, 15 years ago. So public outcry and threat of reputational risk can also encourage action and also by holding multi-stakeholder dialog and saying, look, here's the things that I'm seeing on your platform that are really problematic. Here's what you can do about them. And saying that in a way that's pragmatic and not just saying you're inherently horrible as a person to a tech company employee” (Interview 6).

Tatsächlich, so Saltman und El Karhili (2024), sollten Spielehersteller*innen und Gaming(-nahe) Plattformen versuchen, von den Fortschritten und Erkenntnissen, die Social-Media-Plattformen im Bereich Extremismusprävention gewonnen haben, zu lernen und diese Maßnahmen für den Gaming-Bereich zu adaptieren. Maßnahmen gegen extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen “can be advanced by reviewing how larger social media companies have progressed efforts in the last ten years, and how those strategies can be implemented in gaming surfaces. (...) There is a wealth of policy, tooling, and safety-by-design knowledge developed by traditional social media platforms that can be reappropriated and adapted to gaming surfaces” (S.172ff). Dies umfasse den Aufbau von Prozessen und Infrastrukturen (z.B. das Design von effektiven Meldewegen sowie die Konzeption von Trust & Safety Teams) als auch technische Lösungen wie *automatic logo detection* (z.B. zur automatischen Identifikation von IS-Logos oder Hakenkreuzen), *natural language processing* (z.B. um die Nutzung verdächtiger Schlagworte zu identifizieren) oder *strategic network disruption*, bei der nicht einzelne Accounts sondern ganze Netzwerke von Profilen und Gruppen gleichzeitig gelöscht werden. All dies würde auf Social-Media-Plattformen bereits umgesetzt und würde auch im Gaming-Bereich zunehmend Anwendung finden.

Trotz dieser positiven Veränderungen sei noch viel Luft nach oben. “Wobei man schon auch sagen muss, dass im Vergleich (...) zu den Social-Media-Anbietern die Gaming-Anbieter ein bisschen, sage ich mal, verhalten sind. Also das haben wir schon auch festgestellt, dass die (...) dann auch an einigen Stellen ein bisschen zurückhaltend sind” (Interview 15). Das liege,

so die befragte Person weiter, unter anderem an den Nachwirkungen der sogenannten Killerspieldebatte, da “die Games-Branche ja in der Vergangenheit einige schwierige Diskurse hatte. Gerade im politischen Bereich und Behördenbereich. Und da [sind], glaube ich, auch einige Vorbehalte [vorhanden]. Sicherlich verständlicherweise auch, weil der Diskurs damals nicht immer fair geführt wurde” (Interview 15). Man könne die Zurückhaltung aber trotzdem nicht pauschalisieren. Beispielsweise wurden Microsoft, *Discord* und *Twitch* als positive Beispiele hervorgehoben, die sich sehr engagiert zeigten. Einige Expert*innen wünschten sich dennoch noch “mehr Dialogbereitschaft” (Interview 15) von der Games-Branche insgesamt, insbesondere von Plattformen und Hersteller*innen, die bisher weniger oft an Austauschformaten teilgenommen hätten.

Die neuen rechtlichen Rahmenbedingungen zum Jugendschutz und Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) sowie der Digital Services Act hätten bereits dazu beigetragen, dass mehr Austausch stattgefunden hat und mehr Maßnahmen durch die Games-Branche implementiert wurden. Doch Plattformen und Spielehersteller*innen könnten und müssten auch selbst noch viel mehr tun, unabhängig von den geltenden Gesetzen. “We need the tech companies to be more responsible for removing content, we need them to be more responsible for having and then enforcing engagement guidelines” (Interview 7). “Game companies (...) will put like massive amounts of resources into cheating (...) detection. If they’d put the [same] level of care into addressing (...) hate and extremism that they put into cheating, we'd be in a much better place” (Interview 2). Die von den befragten Expert*innen vorgeschlagenen Maßnahmen, die die Games-Branche selbst ergreifen sollte, sind vielfältig und umfangreich. Im Folgenden werden die wichtigsten Themen zusammengefasst.

Es sollte dabei unbedingt bedacht werden, dass **Plattformen und Spielehersteller*innen bislang sehr unterschiedlich** mit *identity-based hate* und extremistischem Material in ihren digitalen Räumen umgehen und die folgenden (notwendigerweise generalisierten) Aussagen nicht unbedingt auf jede Plattform und jedes Spiel zutreffen. Es gibt beispielsweise Plattformen wie *Discord* und *Twitch,* die nachweislich bereits sehr viel in Trust & Safety Maßnahmen investieren. Auch haben wir in unseren eigenen Erhebungen umfangreiche Moderationsbemühungen auf *Roblox* beobachten können. In anderen digitalen Gaming-Räumen scheint es jedoch kaum (effektive) Maßnahmen zu geben. Die Unterschiede zwischen verschiedenen digitalen Gaming-Räumen sind also sehr groß. Ziel dieses Abschnitts ist daher ein generalisierter Überblick über wichtige Maßnahmen, die alle digitalen Gaming-Räume betreffen, unabhängig davon, wie weitreichend und effektiv solche Maßnahmen auf einzelnen Plattformen oder in einzelnen Spielen bereits heute umgesetzt werden.

Außerdem sollte an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben, dass sich sowohl die Extremismusforschung als auch Politik, Regulierer*innen und die Präventionspraxis oftmals vor allem (oder gar ausschließlich) mit den großen und populären Plattformen und digitalen Spielen befassen. Der Gaming-Bereich umfasst aber auch viele **kleinere Unternehmen, Plattformen und Spielehersteller*innen**, die ebenso von der oben beschriebenen Instrumentalisierung durch extremistische Akteur*innen betroffen sein können. Diese kleineren Firmen haben möglicherweise nicht die personellen und finanziellen Ressourcen oder das notwendige Fachwissen, um die in den nächsten Abschnitten diskutierten Maßnahmen vollumfänglich und effektiv umzusetzen. Es ist daher essentiell, dass kleinere Unternehmen bei der Bekämpfung extremistischer Einflussnahme unterstützt werden. Die

Organisation Tech Against Terrorism bietet kleineren Plattformen beispielsweise Hilfestellung und Mentoring-Programme im Bereich Extremismusprävention und -intervention an.[95] Außerdem wurde kürzlich die ROOST Initiative gegründet, in der *Discord* sein *open-source investigation and incident response tool*, genannt Osprey, mit kleineren Unternehmen teilt.[96] Dennoch soll nicht unerwähnt bleiben, dass die in den folgenden Abschnitten diskutierten Maßnahmen oftmals ressourcenintensiv sind und gerade kleinere Unternehmen möglicherweise vor erheblichen Hürden bei der Umsetzung stehen.

### 5.2.1 Community-Guidelines

Viel diskutiert wurden von den befragten Expert*innen die **Guidelines, Community-Richtlinien und Verhaltenskodexe (Codes of Conduct)** der Plattformen und Spielehersteller*innen, die Nutzer*innen akzeptieren müssen, um an einem Spiel oder auf einer Plattform aktiv sein zu dürfen. “Man muss sich aber auch anschauen, was können eigentlich die Anbieter selber noch tun? Und auch da passiert ja wahnsinnig viel. Also da geht es dann vor allem auch um Community-Guidelines, beispielsweise (...) wer einen bestimmten Service nutzen will, dann [wird demjenigen] erklärt, okay, bestimmte Dinge sind zulässig, bestimmte Dinge sind nicht zulässig. Und das (...) [ist] ja dann wirklich auch das, sage ich mal laienhaft ausgedrückt, (...) das Hausrecht (...) des Anbieters. Das ja auch viel einfacher durchsetzbar ist, wo man dann sagen kann, (...) wenn dort dann was gemeldet wird, was gegen die Community-Guidelines verstößt, dann kann ich [als Anbieter] einfach sagen ‘okay, das will ich auf der Plattform nicht haben’ und dann wird das entsprechend durchgesetzt. Und noch viel besser, wenn ich diese Community, die Guidelines dann nicht nur einmal zu Beginn (...) erläutere (...) und dann vergesse ich das als Nutzer. Und das wäre so ein bisschen was vielleicht in Richtung Wünsche, was ich hier so anbringen würde, ist, das Ganze dann auch so zu implementieren, dass es auch dauerhaft irgendwie bewusst bleibt in der Community und das ein echtes Empowerment stattfindet und man da wirklich eine wehrhafte Community hat, die auch selber bestimmte Dinge dann nicht zulässt” (Interview 12).

Tatsächlich, so Olaizola Rosenblat, würden “Forschungsergebnisse zeigen (...), dass sich die Bereitschaft zum Einhalten der Community-Richtlinien erhöht, wenn diese den Spielenden regelmäßig in Erinnerung gerufen werden” (Olaizola Rosenblat, 2025, S.301; Matias, 2019). Ebenso zeige sich in der aktuellen Forschung jedoch, dass eine ganze Reihe populärer Online-Multiplayer-Spiele keine oder nur unzureichende Verhaltensrichtlinien habe, die teilweise in den sehr umfangreichen Nutzungsbedingungen ‘versteckt’ seien und somit von Nutzer*innen oftmals nicht (in Gänze) gelesen werden würden (Grace et al., 2022). Auch das ausdrückliche Verbot von Hass und extremistischen Inhalten sei in den Nutzungsrichtlinien nicht immer gegeben (Olaizola Rosenblat & Barrett, 2023).

Effektive Community-Guidelines sollten dieses explizite Verbot enthalten, einfach zugänglich sein und nicht in den Nutzungsbedingungen ‘versteckt’ sein. So schreibt beispielsweise die ADL: “Public-facing platform policies are crucial for establishing a welcoming community for players in online games. Gaming companies set up guidelines for the moderation that players can expect in the community. While moderation is important in order to police communities

[95] https://techagainstterrorism.org/home (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[96] https://roost.tools/blog/roost-announces-coop-and-osprey-free-open-source-trust-and-safety-infrastructure-for-the-ai-era/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

and deter and punish bad behavior, moderation cannot cover all interactions in any community. Setting up a baseline of expectations encourages members of the community to act in ways that are beneficial to all. An effective policy is clear about the expected standards of the community, the game publisher's values, what constitutes bad behavior, and explanations of the consequences of breaking the rules" (ADL, 2024d).

Es sei besonders wichtig, dass diese Richtlinien in einer Art und Weise kommuniziert würden, die auch für Kinder und Jugendliche verständlich sei. Tatsächlich, so die Expert*innen, sehe der DSA vor, dies umzusetzen: "Lapidar ausgedrückt geht es da um kindgerechte AGB's. Also die Schwierigkeit ist ja die, dass eben Kinder (...) Schwierigkeiten haben mit diesen [langen] Monstern von Bedingungen umzugehen. Und gerade aus einer kinderrechtlichen Perspektive war es aus europäischer Sicht geboten, Vereinfachungen für Kinder und Jugendliche dort zu schaffen (...) wo sie besonders aktiv sind" (Interview 14). Dies betreffe auch digitale Gaming-Räume, sowohl Online-Spiele als auch Gaming (-nahe) Plattformen.

Doch auch wenn es solche expliziten Verhaltensrichtlinien gibt, seien diese "weitgehend nutzlos, wenn sie nicht konsequent durchgesetzt werden" (Olaizola Rosenblat, 2025, S.301). "Es braucht vor allem Plattformen, die [sich] stärker ihrer Verantwortung bewusst werden, ihre eigenen Guidelines durchsetzen. Also viele Gaming-Plattformen haben Guidelines, die sagen, hey, wir haben keine Lust auf Hass und Hetze, wir lassen rechtsextreme Propaganda nicht zu, bei uns wird niemand beleidigt. Durchgesetzt wird es aber eigentlich so gut wie nie oder eben nur sehr stiefmütterlich" (Interview 9). Hier seien die Plattformen und Spielehersteller*innen selbst in der Verantwortung, vor allem dann, wenn ihre Community-Guidelines über die rechtlichen Rahmenbedingungen hinausgehen und somit eine größere Anzahl an Inhalten – z.B. auch den oben angesprochenen "awful but lawful" Content – umfassen.

### 5.2.2 Moderation und Meldungen

Notwendig sei also die Durchsetzung der Community Guidelines durch eine effektive **Moderation**, die im Idealfall nicht nur reaktiv sein sollte (z.B. nach Meldung von Nutzer*innen), sondern auch proaktive Maßnahmen und das explizite Suchen nach extremistischen Inhalten umfassen sollte (Saltman & El Karhili, 2024). Dies würde allerdings oftmals nicht umgesetzt, bemängeln die Expert*innen. "Wir sehen eigentlich selten ein proaktives oder gar nachhaltiges Vorgehen gegen solche Verstöße. Wir sehen, dass, die Moderationspraxis oft mangelhaft ist" (Interview 5). Selbst die reaktive Moderation sei aktuell unzureichend. Das liege unter anderem daran, dass Nutzer*innen kaum Inhalte melden würden. Dies hat verschiedene Ursachen. Beispielsweise gibt es teilweise keine **Meldefunktionen** oder diese sind schwierig zu finden bzw. zu nutzen (Olaizola Rosenblat, 2025). Außerdem sei es bei manchen Arten von Inhalten schwierig, diese überhaupt melden zu können. "Das Erste, was wir (...) immer wieder hören, ist, dass gar nicht alle Inhalte gemeldet werden können oder alle Inhaltsformen und [dass] das schon allererste Herausforderung darstellt, auf die Meldende dann unter Umständen treffen. (...) Beispielsweise [beschreiben Gamer*innen, dass] Profilbilder oder ähnliches einfach nicht nicht zu melden sind und dann im Meldeverfahren zum Beispiel Freitextfelder fehlen, um so eine Meldung (...) [von Bildern] trotzdem irgendwie möglich zu machen. (...) Dann sind viele Meldeverfahren oft noch sehr kompliziert gestaltet, erfordern [mindestens] ein gesundes Basiswissen (...) [und teilweise Kenntnisse] bis hin zu juristischer

Fachexpertise, um eine Meldung korrekt durchzuführen. Da wäre es wünschenswert, dass die Meldeverfahren einfacher gestaltet werden" (Interview 15).

Gamer*innen berichten außerdem davon, dass sie nicht melden, weil nach ihrer Meldung nichts passiere und dies somit ihrer Meinung nach keine Wirkung habe (Schlegel & Amarasingam, 2022; Olaizola Rosenblat & Barrett, 2023). "Meldefunktion[en], glaube ich, haben einen schweren Stand, wie man ja in einigen Studien sehen kann. Dazu werden ja [Gamer*innen] schon hin und wieder auch Fragen gestellt. Also 'hast du schon mal Leute gemeldet und wie war dein Eindruck?' (...) Das [Ergebnis ist] ja schon eher ernüchternd. Also da ist es oft so, dass Leute sagen 'ja, ich habe das mal gemacht, dann habe ich gemerkt, bringt nichts, dann habe ich es nicht mehr gemacht'" (Interview 4). Dabei sei es sehr wichtig, dass "die [Nutzer*innen die] sich dann da beschweren und die auch was melden, dass sie im Endeffekt auch verstehen, was eigentlich mit ihrer Beschwerde passiert ist und dass das auch irgendwie funktioniert, das System, und (...) dass nicht alles nur ein Placebo ist" (Interview 12). Hier müsse angesetzt werden: Es braucht einfach zu findende, zugängliche Meldefunktionen und eine zeitnahe Rückmeldung an die Nutzer*innen, was aufgrund ihrer Meldung geschehen ist.

Sind auf einer Plattform viele minderjährige Nutzer*innen zugegen, müssten, so die Expert*innen, die Meldefunktionen ganz besonders einfach zu nutzen sein und sollten idealerweise Kindern und Jugendlichen erlauben, jegliches Fehlverhalten in kindgerechtem Format zu melden. "For kids, I think there should be a way lower reporting threshold. You should [be able to] say, like, man, that made me feel terrible. And can you report that? Yeah, I think you should [be able to]. (...) [It] should be easy for kids to report. If [it's] not, we're doing something wrong" (Interview 6). Es müssten "kindgerechte Meldesysteme vorgehalten werden. [Es darf nicht der Fall sein, dass] ich erst mal 100 Mal klicken und dann noch eine Email schreiben [muss], bis ich irgendwas melden kann. Sondern (...) [Kinder sollten] relativ einfach, quasi intuitiv, sofort sagen [können]: Moment mal, (...) hier ist doch was total seltsam. Ich fühle mich hier belästigt. Hier stimmt was nicht. Die Leute sind komisch' oder was auch immer. (...) Man [braucht] eben in der kind- und jugendgerechten Gestaltung letztlich auch [eine] intuitive Benutzeroberfläche, (...) [die] Meldemöglichkeiten vorhält, aber beispielsweise auch Hilfsbereiche vorhält, die auch nicht nur Plattformen (...) eigen sind. [Es ist nicht sinnvoll] dass [man] quasi alle Probleme dann (...) [nur] mit der Plattform selbst klären kann, sondern möglicherweise [muss] auch auf unabhängige Hilfe hingewiesen werde[n]. Zum Beispiel, wenn es um das Thema Suizidprävention geht, auf spezialisierte Beratungsmöglichkeiten, die eben auf (...) solche schwierigen, auch psychosozialen Krisen [spezialisiert sind]. (...) Das kann ja [sonst] kaum mit dem Meldesystem aufgefangen werden" (Interview 14).

Tatsächlich berichtet die Juni-Ausgabe des "Gaming and Governance Brief", dass Kinder oftmals Fehlverhalten anderer Nutzer*innen nicht melden, da die Meldefunktionen zu komplizierte Worte enthalten, zu lang sind oder eine nicht kindgerechte Einordnung des Gesehenen durch die jungen Nutzer*innen erfordern, die sich dadurch abgeschreckt fühlen. Einige Kinder berichten auch, dass sie Angst hätten, weil sie nicht wüssten, was mit ihren Meldungen passiert und ob sie selbst negative Konsequenzen erfahren könnten. Eine Vereinfachung, besondere Hilfestellungen und Erklärungen für sehr junge Nutzer*innen, sowie die Priorisierung von Meldungen, die durch Kinder getätigt wurden, könnten sinnvolle

Maßnahmen sein.[97] Einige Plattformen haben bereits reagiert. So bietet *Discord* beispielsweise nach eigenen Angaben bereits jugendlichen Nutzer*innen besondere Hilfestellungen an (Badalich, 2023). Auch Xbox und Niantic (die beispielsweise das Spiel *Pokémon Go* vertreiben) haben spezielle Angebote für Kinder bzw. für Eltern implementiert (Saltman & El Karhili, 2024). Ähnliche Maßnahmen könnten gegebenenfalls über spezielle Jugendschutzbestimmungen zur Pflicht gemacht werden, wobei hier die oben angesprochene Problematik der ineffektiven Altersverifikation ein zusätzliches Hindernis darstellt, da möglicherweise nicht ersichtlich ist, ob die eingegangene Meldung von einer minderjährigen Person getätigt wurde.

Zum Aufbau und zur Unterstützung effektiver Moderationsansätze stehen bereits eine Reihe von Frameworks zur Verfügung. So hat beispielsweise die ADL bereits im Jahr 2020 in Kooperation mit der Fair Play Alliance (heute Thriving In Games Group) und Spieleentwickler*innen das "Disruption and Harms in Online Gaming Framework" entwickelt (Anti-Defamation League, 2020c). Es kann für alle Arten von *online harms* angewendet werden – d.h. auch, aber nicht nur für extremistische Inhalte – und basiert auf vier Säulen:

1.Expression: What form does it take?
2.Delivery Channel: Where does it happen in and around online games?
3.Impact: Who is affected by it, and in what ways? What are the consequences?
4.Root Cause: Why does it happen? What does it express?

Zunächst sollen Inhalt und Form des Verstoßes gegen die Community Guidelines analysiert werden, z.B. ob es sich um ein dschihadistisches Meme oder eine antisemitische Äußerung handelt. Ebenso wichtig ist die Frage nach dem Kommunikationsraum, in dem der Inhalt aufgetreten ist – war es ein text- oder sprachbasierter Chat, ein Forum, ein Mod usw. (siehe hierzu auch Kowert & Chittick, 2025). Auch mögliche Auswirkungen auf Einzelne sowie die Community als Ganzes sollten bedacht werden. Zuletzt sollte außerdem diskutiert werden, ob es Hinweise darauf gibt, warum ein solches Verhalten stattgefunden haben könnte. Die ADL bezieht diese Frage sowohl auf das Spieldesign und bisherige Moderationsaktivitäten, die bestimmtes Verhalten begünstigen könnten, als auch auf externe Faktoren wie beispielsweise realweltliche Vorkommnisse, z.B. Anschläge, Pandemien oder gesellschaftliche Polarisierung. Letztere liegen natürlich nicht in der Hand der Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen, können aber einen Hinweis darauf geben, welche Art von Inhalten momentan besonders häufig geteilt werden und worauf verstärkt geachtet werden muss.

Auch das Global Internet Forum To Counter Terrorism hat ein ähnliches Framework mit dem Titel "Prevent, Detect, and React" veröffentlicht, das die Games-Branche bei Maßnahmen gegen extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen unterstützen soll (Lamphere-Englund, 2025). Es bietet konkrete Vorschläge zur Umsetzung holistischer Strategien gegen Extremismus durch Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen sowie Fallstudien und *Best-Practice*-Beispiele, die zeigen, welche Maßnahmen andere Teile der Games-Branche bereits ergriffen haben. Das Modell stützt sich auf drei Phasen:

1.Prevent
- Denounce Terrorist and Violent Extremist Exploitation of Gaming Platforms

[97] https://mailchi.mp/stern/ggb_may2025-8348362?e=3603c1e01e (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

- Design Games and Gaming Experiences With User Safety in Mind
- Improve Knowledge and Awareness of Online Harms
- Support Communities with Positive Interventions

2.Detect
- Train Humans (to detect extremist material)
- Train Machines (to detect extremist material)
- Share Signals (of this material across companies)

3.React
- Provide Easy User Reporting
- Automate Reactive Player Mechanics (e.g. automated warnings or penalties)
- Pursue Post-Violation Behavioral Change (in players/users)
- Make Mental Health, Psychosocial Support, and Law Enforcement Referrals

Moderationsansätze können verschiedene Maßnahmen beinhalten und sowohl menschliche Moderator*innen als auch automatische Tools umfassen. Diese können hier nicht en detail besprochen werden (aber siehe Saltman & El Karhili, 2024; Lamphere-Englund, 2025 für Ansätze und *best practices*), daher beschränken wir uns auf die in den Expert*innen-Interviews aufgekommenen Diskussionspunkte.

Laut einer Umfrage von Kilmer und Kolleginnen (2024a) sind Listen mit verbotenen Worten, die entweder automatisch geblockt werden oder deren Nutzung Moderator*innen sofort gemeldet wird, immer noch eine der am weitesten verbreiteten Moderationsmaßnahmen. ”One of the most commonly cited tools used to moderate in-game and game-adjacent spaces is banned or flagged word lists, coupled with detection software to identify when these words are typed or spoken and keep those words from being delivered to other users. The text-based versions of this strategy are common in multiplayer games. Detection software for voice chat is significantly newer technology, and according to focus group participants is not widely implemented currently. Even though the detection software for text-based word lists may be relatively easy to implement, the lists themselves and the strategies around development are significantly more complicated and time-consuming. Word lists must be customized for each community, and continuously updated as community language evolves, or players develop strategies to circumvent the words on the list (such as through spelling variations or the use of homophones). Additionally, developers must be mindful to not block the use of words that may be used as an insult that are also used to express identity—such as the word “gay.” When participants reported using word lists, many of them expressed they had to create their lists from scratch, with no support from subject matter experts in communication, trust and safety, or counterterrorism” (S.12). Hier zeigt sich deutlich die Notwendigkeit für Konsultationen und eine verstärkte Kooperation zwischen der Games-Branche und der Extremismusforschung und -prävention, um Wissen zu teilen und bei der Erstellung sinnvoller Moderationsansätze zu unterstützen.

Wie oben bereits diskutiert, sind flüchtige Inhalte (v.a. sprachbasierte Chats und Livestreams) eine besondere Herausforderung für die Moderation, da hier in Echtzeit Inhalte analysiert und eine passende Reaktion erfolgen muss. Im Nachhinein sind diese Inhalte oftmals nicht mehr nachzuvollziehen. Einige Spielehersteller*innen wie Activision Blizzard und Rockstar Games testen daher derzeit eine KI-gestützte Sprachmoderation, die Moderation in Echtzeit

ermöglichen soll (Olaizola Rosenblat, 2025; Kowert & Chittick, 2025) oder auch Tools, die sprachbasierte Chats aufzeichnen, um eine Prüfung im Nachhinein zu ermöglichen. Dies hat bereits zu einem Backlash durch einige Gaming-Communitys geführt. “Es gibt zumindest bei einigen Spielen mittlerweile von Seiten der Spielbetreiber*innen die Möglichkeit, Voice-Chats aufzuzeichnen. Dafür werden sie auch sehr stark kritisiert, also, das haben wir bei Riot Games und Valorant sehr stark erlebt, dass sie immer gesagt haben, hey, wir zeichnen (...) unsere Voice-Chats auf und das hat zu einer sehr starken Abwehrreaktion bei Gamer*innen geführt. Aber [dies] kann natürlich dazu beitragen, wenn Medienanstalten mit Spieleherstellter*nnen zusammenarbeiten, dass man da vielleicht dann zumindest auch Einblicke bekommen kann, (...) [insbesondere] wenn es strafrechtlich relevante Dinge gibt, damit diese Dinge halt auch nachverfolgt werden können” (Interview 9).

Neben möglichen Abwehrreaktionen der Spielenden gibt es aber noch weitere Herausforderungen in der Nutzung solcher Tools. Dazu gehören zum Beispiel die Internationalisierung im Gaming-Bereich und die Notwendigkeit, dass diese Tools in verschiedenen Sprachen funktionieren. Auch Akzente (z.B. von Gamer*innen, die in digitalen Gaming-Räumen Englisch sprechen, obwohl sie keine Muttersprachler*innen sind) können für KI-Anwendungen problematisch sein. Des Weiteren müsste sichergestellt werden, dass, wie im Zitat von Kilmer et al. (2024a) im letzten Abschnitt angesprochen, die KI in der Lage ist, zu unterscheiden, wann ein Begriff zur Selbstbeschreibung genutzt wird und wann als Schimpfwort (z.B. “schwul”). Auch die Unterscheidung zwischen *in-game* Inhalten und realweltlichen Äußerungen müsste durch die KI geleistet werden können. Beispielsweise könnte sich der Begriff “schwul” auch auf eine homosexuelle Figur in einem digitalen Spiel beziehen. Gleiches gilt für die oftmals auf Social-Media eingesetzten Tools, die die Nutzung bestimmter Worte (z.B. Anschlag, Waffennamen u.ä.) melden. In digitalen Gaming-Räumen, in denen oftmals über Spiele mit Gewaltinhalten diskutiert wird, würden solche Anwendungen ständig Alarm schlagen, obwohl sich die Diskussion um *in-game*-Inhalte und keine Planung realweltlicher Gewaltakte dreht (sogenannte *false positives*). Diese Nuancen scheinen mit der heute verfügbaren Technik noch schwer abbildbar.

Gleiches gilt für Inhalte, die in anderen digitalen Gaming-Räumen wie beispielsweise auf Gaming (-nahen) Plattformen geteilt werden. Pauschale Moderation bestimmter Inhalte kann, wie oben angeklungen, Selbstbeschreibungen und andere harmlose Äußerungen einschränken. Es ist oftmals nicht direkt anhand eines einzelnen Wortes ersichtlich, wie der Inhalt bewertet werden soll. Außerdem werden digitale Räume auch zur Verbreitung wichtiger Informationen genutzt, z.B. von Gruppen, die sonst wenig Gehör finden. Ein Beispiel für fehlgeleitete automatische Moderation wichtiger Informationen waren die Maßnahmen von *Facebook* im Zuge der Gewalt gegen Rohingya in Myanmar und China. *Facebook* löschte damals Posts der Rohingya-Community wegen Verstößen gegen die Community-Guidelines, obwohl diese Posts offenbar durch (*citizen*) Journalist*innen erstellt worden waren, um die Gewalt und Unterdrückung ihrer Gemeinschaft zu dokumentieren und die Welt zum Handeln zu bewegen (Wong et al., 2017).

Ähnliches könnte ebenso für Einzelfälle gelten, beispielsweise Personen, die den eigenen Missbrauch dokumentieren bzw. in digitalen Räumen durch solche Inhalte die Aufmerksamkeit der Polizeibehörden auf sich ziehen wollen, da sie in ihrer Freiheit eingeschränkt werden und sich nicht anders Gehör verschaffen können. Ebenso könnte sich eine KI schwer damit tun, das Zeigen von Hakenkreuzen in einem Bildungsspiel oder in einer

Dokumentation von der illegalen Verbreitung zur Verherrlichung des Nationalsozialismus zu unterscheiden. Ein Journalist berichtete beispielsweise den Autor*innen dieses Gutachtens, dass sein Dokumentarfilm zu extremistischer Einflussnahme im Gaming von einer Video-Plattform gesperrt wurde, da in der Dokumentation extremistische Inhalte gezeigt werden und dies auf der Plattform verboten sei – und dass, obwohl es sich um das Produkt eines bekannten Fernsehsenders handelt. In solchen Fällen steht die rigorose Auslegung der Community Guidelines, die Gewaltdarstellungen oder bestimmte Symbole pauschal verbietet, in Konflikt mit der Tatsache, dass diese auch zu Bildungszwecken gezeigt werden können und soziale Medien manchmal die einzige Möglichkeit sind, um bestimmte Informationen öffentlich zugänglich zu machen. Selbst die Moderation von Gewaltdarstellungen und illegaler Symbole bedarf also menschlicher Prüfung. KI-Tools können menschliche Moderator*innen unterstützen, ihnen jedoch gänzlich die Moderationsverantworung zu übertragen, scheint zumindest momentan verfrüht.

Die befragten Expert*innen plädieren daher immer eine menschliche Komponente in Moderationsbemühungen beizubehalten und keinesfalls eine KI alle Moderationsentscheidungen treffen zu lassen, möge sie noch so gut programmiert sein. Es brauche “Nutzung von KI (...) ohne gleichzeitig das Zepter aus der Hand zu geben. [Es ist wichtig] dass da nicht irgendwann KI vorschreibt, wie es läuft, sondern [wir] (...) eine richtige Balance (...) finden” (Interview 12). Ein Beispiel wie ein solches Zusammenspiel gelingen kann, seien die Qualitätstests der USK, die eine Kombination aus automatischem Bewertungstool, menschlichen Tester*innen und KI-gestützter (Vor-)Analyse umfassen. Die Tester*innen würden “mit (...) bestimmten Testing Routinen dann gucken (...) sind die Ratings, die dort über dieses geleitete automatisierte Bewertungssystem vergeben worden sind, (...) ob die stimmen oder nicht. Und das Ganze wird (...) entsprechend mit KI beziehungsweise [durch ein] maschinelles Learning Tool begleitet, wo (...) [z.B.] (...) Ratings, die mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht korrekt sind, quasi vorgefiltert werden und dann menschlichen Testern hingelegt werden, dass die das dann im Einzelfall sich noch mal anschauen. (...) Da geht es genau Hand in Hand und ist auch deswegen wichtig, weil gerade im Bereich Jugendmedienschutz und dieser Rechteabwägung das ist wahnsinnig komplex. Also da geht es viel um Kontextualisierung” (Interview 12). Diese Kontextualisierung bezieht sich beispielsweise auf die Nutzung von Symbolen wie dem Hakenkreuz. Diese sind nicht automatisch verboten oder problematisch. Sie können in einem Propagandaspiel auftauchen, aber ebenso in einem Bildungsspiel. Hier brauche es menschliches Urteilsvermögen, da die KI diese Unterschiede möglicherweise nicht adäquat verstehen kann.

Auch andere Expert*innen äußerten sich ähnlich. Gut programmierte KI-Systeme könnten eine “Erleichterung” sein, doch “KI kann natürlich nicht alles leisten. Also gerade diese ganz schwierige Abwägung der Grundrechte” (Interview 16) bedürfe immer menschlicher Prüfungen. Eine KI könne keine Einzelfallentscheidungen treffen und im Spannungsverhältnis von Freiheit und regulativen Praktiken in ausreichendem Maße abwägen. “KI kann natürlich auch immer nur bis zu einem gewissen Punkt leisten und uns ist ja auch nicht allen daran gelegen, dass dann im Endeffekt ein systematisches Over-Blocking stattfindet und irgendwann dann auch Inhalte, die eigentlich unter der freien Meinungsäußerung (...) liegen, (...) systematisch herausgefiltert werden würden. Von daher ist es da natürlich wirklich nach wie vor so, dass gerade in diesem Bereich (...) KI als alleiniges Erkennungstool nicht ausreichend ist, sondern dass da eben nach wie vor (...) notwendig ist (...), dass dann wirklich auch noch (...) menschliches Personal (...) einen letzten Blick drauf (...) [hat], um dann wirklich

mit viel Kontextwissen verknüpft eine Entscheidung zu treffen. Also das würde ich ungern tatsächlich der KI überlassen wollen" (Interview 15). Diese Abwägung und Kontextualisierung von Inhalten sei die große Stärke menschlicher Moderator*innen: "Was immer gut funktioniert, aber unfassbar ressourcenintensiv ist, ist aktive Moderation durch menschliche Personen. Das klappt ganz gut, weil ich dann die Möglichkeit habe, Kontext mit zu berücksichtigen (...). Also sobald Personen aktiv moderieren, mit dabei sind und entsprechend geschult sind, funktioniert das ganz gut, um Safe Spaces zu schaffen" (Interview 15). Eine KI tue sich dabei sehr viel schwerer, zumindest bei aktuellem Stand der Technik.

Trotz dieser Schwierigkeiten könne künstliche Intelligenz, sinnvoll eingesetzt, menschliche Moderation effektiv ergänzen. Eine KI könne Inhalte beispielsweise vorsortieren, Muster erkennen und eine erste Einschätzung geben, die dabei hilft, Inhalte zu kategorisieren und zu prüfen. Außerdem, so einige Expert*innen, müsse man auch den umgekehrten Einsatz von KI diskutieren und die Chancen, die KI bietet, nicht alleine auf die Unterstützung restriktiver Maßnahmen zu begrenzen: "[Man sollte fragen] was kann KI im Jugendmedienschutz helfen? Also kann eine KI unterstützen, dass guter Content zum Beispiel verstärkt wird und Kindern und Jugendlichen eher gezeigt wird? (...) Also da steckt, glaube ich, ganz viel hinter" (Interview 16). Dies werde jedoch bisher kaum diskutiert und sei technisch anspruchsvoll zu realisieren. Dennoch dürfe man den Einsatz von KI nicht von vornherein auf bestimmte Teilbereiche beschränken, sondern müsse auch solche proaktiven, kreativen Maßnahmen debattieren.

Laut der befragten Expert*innen wäre neben einem Ausbau von Moderationsbemühungen und der notwendigen menschlichen Aufsicht über automatisierte Tools, auch eine verstärkte Kooperation über Unternehmensgrenzen hinweg – zwischen Plattformen untereinander, zwischen Spieleherstellerinnen untereinander, sowie zwischen Plattformen und Spieleherstellerinnen – wünschenswert. Momentan sei das Problem, dass extremistische Aktivitäten, die in einem digitalen Gaming-Raum identifiziert wurden, isoliert betrachtet und nicht an andere Firmen weitergeleitet werden würden. Das führe dazu, dass jeder 'das Rad neu erfinden' müsse, obwohl bereits Wissen zu diesen Aktivitäten in der Games-Branche vorhanden sei. Es brauche "signal sharing", also das Teilen von konkreten Informationen über extremistische Akteur*innen, Aktivitäten, Inhalte und Muster. "There's not enough signal sharing that takes place. When I say signals, I mean both active terrorism and extremist content, but also the behavioral patterns and tactics of extremist users. (...) I think that's really something worth looking into more" (Interview 6).

Es gibt bereits erste Initiativen, die solche Kooperationen ermöglichen. Beispielsweise bietet das Global Internet Forum To Counter Terrorism (GIFCT) seinen Mitgliedern eine **Hash Sharing Database** an. Hierbei werden extremistische Inhalte, die von einer Mitgliedsfirma gemeldet wurden, in eine Datenbank aufgenommen, die ihnen numerische Codes zuweist. Mithilfe dieser Informationen können nun andere Mitgliedsfirmen auf ihrer eigenen Plattform bzw. in ihrem eigenen digitalen Gaming-Raum gezielt nach ähnlichen Inhalten suchen. Somit können Informationen über aktuell kursierende extremistische Inhalte zwischen verschiedenen Unternehmen geteilt werden, ohne dass dabei Nutzer*innen-Informationen geteilt werden. GIFCT selbst beschreibt den Vorgang so: "Known as perceptual hashes, a hash is a numerical representation of original content (video, image, PDF) that cannot be reverse-engineered to recreate the content. These hashes are then added to the database with a series of labels to help other members understand what content corresponds to the hash, including content type, terrorist entity that produced the content, and its behavioural

elements. A GIFCT member can then select a hash to see if it identifies and matches to visually similar content on their platform. As a result, members are sharing signals about terrorist content they have identified on their platform so that other members can quickly identify if the same content is shared on their platform and assess it in line with their policies and terms of service. All without sharing any user data between companies."[98] Diese Datenbank steht jedoch nur GIFCT Mitgliedern offen. Zwar sind einige wichtige Player aus der Games-Branche bereits bei GIFCT involviert, z.B. *Twitch*, *Roblox* und *Discord*, doch es wäre wünschenswert, dass solche Initiativen in der Zukunft noch weitere Unternehmen der Gaming-Industrie erreichen.

Grundsätzlich, so die Expert*innen, brauche es für effektive Maßnahmen gegen extremistische Einflussnahme im Gaming-Bereich ein Bewusstsein dafür, dass sich auch toxische Communitys zum Positiven verändern können und dass das Recht der Mehrheit darauf, keinen toxischen Inhalten ausgesetzt zu sein, über dem Recht stehen kann und darf, dass der*dem Einzelnen erlaubt, solche Inhalte zu verbreiten. Ähnliches habe sich in der Gesellschaft als Ganzes in den letzten Jahrzehnten abgespielt. "If I'm walking down the street (...) there are certain (...) behaviors (...) [and] boundaries of what I'm allowed to do. (...) [Look at] wolf whistling, for example, (...) [which describes men] who whistle at what they perceive to be an attractive woman. That kind of behaviour, which was tolerated and accepted, 25 years ago, is now deemed to be unacceptable. So that (...) is the sort of the starting position for me with all of this. (...) It really comes down to a starting point about whether you believe that the rights of the of (...) the non-toxic majority just to be able to enjoy everyday life without suffering from this stuff are a greater right than those who are behaving in [such a manner]" (Interview 10).

Auch in der Games-Branche habe es bereits positive Veränderungen gegeben. "[Player culture] can change. A great example is Activision. Activision went back and put voice moderation in Call of Duty a couple years ago. And periodically, I want to say it's every quarter or twice a year or something, they're publishing these reports about how effective the voice moderation has been in preventing people being exposed to harmful behavior, but also increasing engagement, bringing more players to the game and reducing (...) recidivism. (...) And I think that is a great example, because if you would have asked someone five years ago what's the game culture that can never change? Call of Duty probably would have been pretty high up there. It's known for having kind of a toxic community, very male dominated, very, you know, toxic masculinity. And they tried something new and innovative and are seeing results in curbing that kind of behavior. Has it totally changed the culture? Probably not. (...) But they are showing demonstrable change over time as they continue to implement this kind of technology, so I think it's never too late. (...) If Call of Duty can do it, you can do it too" (Interview 11).

Anschließend an die Frage nach verbesserter Moderation müssen auch die Auswirkungen dieser Moderationsbemühungen auf die Nutzer*innen in den Blick genommen werden. Verstöße gegen Community Richtlinien müssen **Sanktionen** nach sich ziehen. Doch: "Rassistische, sexistische und antisemitische Beleidigungen stehen oftmals an der Tagesordnung. (...) Eine Verfolgung oder gar schwerwiegende Konsequenzen, die über einen temporären Ausschluss vom Spiel hinausgehen, finden [jedoch] selten statt" (Marx, 2025,

[98] https://gifct.org/hsdb/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

S.251). Diese Sanktionen könnten vielfältig gestaltet sein und müssten sich nicht ausschließlich auf den kurzzeitigen Ausschluss vom Spielgeschehen beschränken, sondern beispielsweise auch *in-game* Konsequenzen haben wie den Verlust von Punkten, Leveln oder ähnlichem, da diese Elemente den Spielenden selbst besonders wichtig seien und somit möglicherweise die größtmögliche Abschreckung bieten. Ziel jeglicher Sanktionen, so die Expert*innen, müsste eine langfristige Verhaltensänderung sein. Zwar sei es teilweise notwendig, Spieler*innen (temporär) zu sperren oder ähnliche Strafmaßnahmen zu ergreifen, doch ob dies alleine zu einer positiven Veränderung des Nutzungsverhaltens führe, sei fragwürdig. “Punitive, reactive responses can be effective in the short-term. Certainly it can deter behavior. But (...) it's not as effective at leading to long-term change as building up pro-social interaction and culture change would be” (Interview 11).

Eine Möglichkeit wäre, mit Hilfe von künstlicher Intelligenz und Texterkennung bereits vor dem Absenden einer Nachricht einen sogenannten *friction point* zu setzen. Das bedeutet, dass Nutzer*innen dazu aufgefordert werden, noch einmal darüber nachzudenken, ob sie diese Äußerung wirklich tätigen wollen und ein Angebot gemacht wird, sich umzuentscheiden, ohne die Aktion direkt zu unterbinden. “We see things like nudges being super effective. [When] (...) someone types in something hateful and (...) you hit enter to send [it], instead of sending it, a thing pops up and it's like, ‘Sure you want to say that? That seems like you're saying something not nice.’ And then if they choose to say it, they choose to say it [but they had to stop and think about it]” (Interview 11). “[Was] erstaunlich gut funktioniert, ist das Thema nudges. Wir sehen, dass [solche nudges] im Bereich exzessive Nutzung erstaunlich gut darin funktionieren, Kinder und Jugendliche in ihrer Selbstregulation zu unterstützen und exzessive Nutzung zum Beispiel ein bisschen einzugrenzen. Insbesondere sprechen [besonders] anfällige Kinder und Jugendliche in dem Bereich ganz gut drauf [an]. Und mit Blick auf Extremismus könnte man ja eventuell auch überlegen, ob (...) entsprechende nudges ganz gut funktionieren könnten. (...) In dem Bereich [muss man] aber natürlich mit entsprechendem Fingerspitzengefühl (..) vorgehen, damit eben eine freie Meinungsbildung und Meinungsäußerung nicht beeinträchtigt wird” (Interview 15). Ähnlich zu *nudges* funktioniert die *Redirect*-Methode der britischen Organisation Moonshot, bei der Nutzer*innen, die beispielsweise nach bestimmten extremistischen Codes oder Schlagworten suchen, eine Nachricht mit Hilfs- und Ausstiegsangeboten oder Präventionskampagnen angezeigt wird (Greer & Ramalingam, 2020; Helmus & Klein, 2018). Auch hier gibt es keinen Zwang für Nutzer*innen; sie können die Nachricht einfach wegklicken. Doch alleine das so forcierte, kurze Innehalten reicht in vielen Fällen bereits aus, dass User*innen sich umentscheiden.

Neben Sanktionen könnten auch **Belohnungen für positives Sozialverhalten** implementiert werden, sowohl auf Plattformen als auch innerhalb digitaler Spiele. “Man sieht ja auch, dass es in bestimmten Online-Games auch sowas positiv Bestärkendes gibt. Also dass man beispielsweise am Ende einer Runde auch den Leuten irgendwie den Daumen hoch geben kann, für (...) ‘Du hast besonders gut die Rolle gespielt.’ (...) [Solche Maßnahmen können] einfach zu einer positiveren gesamten Kultur beitragen im Umgang miteinander” (Interview 4). Es könnten Systeme etabliert werden, die es Nutzer*innen erlauben aufgrund positiven Sozialverhaltens “gewissermaßen aufsteigen (...) [und] dann wird man irgendwie prämiert. Oder man hat bestimmte bestimmte Vorteile dann auch bei der Nutzung und so. Das sind dann Anreize, die man setzen kann” (Interview 12). In einer Studie von Kilmer und Kolleginnen (2024a) äußerten sich die befragten Mitarbeiter*innen von Spiele-Studios ähnlich: ”Several groups discussed expectation and reward systems as ways to tell players what behavior they

wanted to see and rewarding that behavior. Participants cited Riot's Honor System and Bungie's Commendation System as two examples of these systems, and noted that when done well, these may help to shift the norms of communities by introducing new norms or goals to strive for. For example, these 'kudos' systems explicitly state some of the ideal behavior or player types. Instead of only celebrating players who score the most points individually, actions such as 'best shot caller' or 'kept their cool,' can be celebrated as well. (...) Participants expressed importance that these systems fit within the vibe and vernacular of the community they are being built for or introduced to" (S.10). Es brauche allerdings mehr Forschung zu den Auswirkungen solcher Belohnungen und Anreize. Ob solche Maßnahmen Nutzer*innen, die *identity-based hate* und Extremismus verbreiten wollen, davon abhalten solche Inhalte zu teilen, scheint fraglich. Doch zumindest könnte ein solches System dazu beitragen, dass die vielen Gamer*innen, die sich an die Community Guidelines halten und zu einer positiven Atmosphäre beitragen, sichtbar gemacht und belohnt werden.

### 5.2.3 Community-Management

Die proaktive Gestaltung positiver, inklusiver Gaming-Communitys könnte durch **Community-Management** unterstützt werden. "Während sich die Moderator*innen auf das Löschen, Melden oder gar Anzeigen von Hasspostings und potenziell gefährlicher Inhalte konzentrieren, überblicken Community-Manager*innen die Gesamtsituation. Sie entwickeln übergreifende Strategien, richten Notfallpläne ein und antizipieren Entwicklungen in ihrer Community. Ziel dieser Strategie ist es, eine aktive, laute Community aus den Nutzer*innen zu bilden, die sich für Toleranz, Akzeptanz und ein produktives sowie konstruktives Diskussionsklima einsetzen" (Marx, 2025, S.255). Dazu gehöre, so Marx weiter, nicht nur die Sanktion von User*innen, die destruktives Verhalten zeigen, sondern vor allem auch eine positive Bestärkung derjenigen Nutzer*innen, die sich an die Regeln halten und zu einer positiven Atmosphäre in einer Gaming-Community beitragen.

Um dies effektiv umsetzen zu können, muss ein Community-Management-Team personell und strukturell gut aufgestellt sein. Dies sei jedoch oftmals nicht der Fall. Marx (2025) bemängelt fehlendes Personal, fehlende Ressourcen, fehlende Anerkennung und eine unzureichende Aus- und Fortbildung von Community-Manager*innen. Dieser Mangel sei oftmals darin begründet, dass Community Management "als Nebentätigkeit zu anderen Aufgaben verstanden" (Marx, 2025, S.256) werde und erwartet werde, dass sich Community-Manager*innen individuell und unbezahlt das notwendige Wissen, beispielsweise über rechtsextreme Codes und Einflussnahme, aneignen müssen.

Dies ist kein deutsches Problem, wie Studien von Kilmer und Kolleginnen (2024a; 2024b) zeigen, in denen 34 englischsprachige Mitarbeitende von Spiele-Studios interviewt wurden. "Participants noted a lack of training and expertise needed to address hate, and harassment, and especially extremism. This was commonly reported even by participants in roles that commonly come in contact with such issues, such as community management and moderation roles. (...) This lack of standardized training and resources was a common theme across groups. (...) Even community managers for AAA studios reported a process of learning on the job with very little direction and little to no formal training" (Kilmer et al., 2024b, S.10f). "Participants directly engaged in moderation tasks typically reported little to no formal training on moderation, and fewer still reported training on combating extremist content or exploitation.

As one participant noted about the entire job of community management, '*You don't go to school for this stuff*"' (Kilmer et al., 2024a, S.13, Hervorhebung im Original). Außerdem würden gerade kleinere Studios teilweise nicht nur untrainierte, sondern gar ehrenamtliche Moderator*innen nutzen (müssen), da die finanziellen Ressourcen für angestellte Moderator*innen fehlen würden (Kilmer et al., 2024a). Auch größere Studios hätten teilweise Probleme in diesem Bereich. Eine Möglichkeit seien Drittanbieter, die externe Moderationsdienste und Community-Management anbieten und oftmals eine Kombination aus menschlichen und automatischen Moderationsangeboten zur Verfügung stellen können, doch auch dies sei kostenintensiv.

Es fehle, so Marx (2025), die Wertschätzung und möglicherweise die Einsicht um die Wichtigkeit solcher Community-Management-Teams. Ähnlich äußerten sich die für dieses Gutachten befragten Expert*innen. "Eigentlich bräuchte es natürlich auch viel größere Community-Management-Teams, aber auch da glaube ich, es gibt einfach eine realistische Größenordnung, über die man nicht hinausgehen kann und auch eine Firma nicht hinausgehen wird. Also wir werden nicht in Community Management Team anstellen, das irgendwie dann 80 % des gesamten Budgets frisst, was vielleicht notwendig wäre bei ganz großen Games. Aber das wird realistisch niemals passieren" (Interview 4). Ein Ausbau von Community-Management-Teams, eine verbesserte Ausbildung von Managern sowie mehr Wertschätzung für diesen Job, der nicht nur 'als Nebentätigkeit' ausgeführt werden sollte, wäre dennoch dringend notwendig, um digitale Gaming-Räume aktiv zu gestalten und zu positiven sozialen Diskursräumen zu machen.

Das Ausmaß und vor allem die Auswirkungen des fehlenden Community-Managements ist jedoch schwierig zu beurteilen. Grundsätzlich stoßen Außenstehende bei der Bewertung von Moderation und Community-Management-Ansätzen einer Plattform oder eines digitalen Spiels oft an ihre Grenzen. Es finden sich kaum Informationen über die Größe solcher Teams, über die Vorgehensweise (z.B. über proaktive Moderationsbemühungen) oder über die Art der moderierten Inhalte. Auch für uns Forschende ist oftmals nicht ersichtlich, welche Maßnahmen ergriffen werden. Beispielsweise konnten wir in unseren eigenen Erhebungen meist nicht nachvollziehen, ob Inhalte und Profile durch die Plattform oder die Nutzer*innen selbst gelöscht wurden und warum diese gelöscht wurden, was eine Bewertung der Effektivität der Moderationsbemühungen nahezu unmöglich macht. Eine Plattform, über die vergleichsweise viele Informationen öffentlich zugänglich sind, ist *Discord*. Nach eigenen Angaben arbeiten 15% aller Mitarbeiter*innen von *Discord* im Bereich Trust-and-Safety (Discord, 2022) – ein Wert, der darauf schließen lässt, dass der Nutzer*innenschutz zumindest personell relativ gut aufgestellt ist, auch wenn es hierfür kaum Vergleichswerte anderer Plattformen gibt. Es bleibt jedoch unklar, wie viel Prozent davon auf Moderation und Community-Management entfallen. Auch *transparency reports*, die u.a. die Art und Menge gelöschter extremistischer Inhalte beinhalten, veröffentlicht die Plattform.[99] *Discord* gibt ebenfalls an, ein eigenes Safety Reporting Network aufgebaut zu haben, das ähnlich wie die Trusted Flagger Initiative des Digital Services Acts operiert (Discord, 2023; Tagesschau, 2024). Das bedeutet, dass Organisationen (in der Regel Nichtregierungsorganisationen, die im Bereich digitaler Nutzer*innenschutz aktiv sind, wie in Deutschland beispielsweise jugendschutz.net) als Partner*innen der Plattform agieren und dass Meldungen dieser Organisationen vom Moderationsteam bevorzugt behandelt werden. Ähnliche Maßnahmen könnten auch auf

[99] https://discord.com/safety-transparency (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

anderen Plattformen positive Wirkung entfalten, auch wenn sie nicht unter den DSA fallen und somit nicht verpflichtet wären, am Trusted Flagger Programm teilzunehmen. Auch proaktive Moderation findet auf *Discord* nach eigenen Angaben statt (Discord, 2024), wobei unklar ist wie gut dieses Vorgehen funktioniert, da eine Studie der Anti-Defamation League, die proaktive Moderation auf mehreren Gaming (-nahen) Plattform getestet hat, zeigte, dass die proaktive Moderation auf *Discord* nicht immer einwandfrei funktioniert und Inhalte erst nach Meldung gelöscht wurden (Anti-Defamation League, 2025d).

### 5.2.4 Safety By Design

Ein weiterer Hebel für Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen ist **Safety by Design**, ein Grundsatz, der "besagt, dass die Rechte und die Sicherheit der Nutzenden im Mittelpunkt der Entscheidungen innerhalb der Produktentwicklung stehen sollten (...) [und] in allen Phasen des Entwicklungsprozesses angewendet wird" (Olaizola Rosenblat, 2025, S. 300). Zusätzlich zu Community Guidelines und Moderation kann der Schutz der Nutzer*innen also bereits zu Anfang des Entwicklungsprozesses einer Plattform oder eines Spiels in den Fokus gestellt werden und das Design des Endproduktes beeinflussen. Idealerweise können Risiken für Nutzer*innen so minimiert werden, bevor sie überhaupt entstehen. Es gebe, so Mitarbeitende der Games-Branche in einer Studie von Kilmer und Kolleginnen (2024a), kein neutrales Design. Irgendetwas, sei es Verhalten oder Wahrnehmungen, werde immer durch das Spieldesign (absichtlich oder unabsichtlich) gefördert oder erschwert. Es sei daher Konsens, dass Spieldesign die Spielenden beeinflussen kann. Safety by Design, so die für dieses Gutachten befragten Expert*innen, kann bedeuten, ein Feature hinzuzufügen oder so zu designen, dass es maximalen Schutz bietet, aber auch Features einzuschränken oder gänzlich zu blockieren, wenn die Gefahr besteht, dass sie durch extremistische Akteur*innen instrumentalisiert werden könnten.

"Safety by design is a relatively newly adopted idea in the gaming space about how [we can] (...) design these spaces to better facilitate (...) reduction in harm and/or the resilience to bounce back or recover from harm when harm happens. Because we can't expect our goal to be no harm. That's an unattainable goal. So if harm does occur, how are you resilient to it and how do you move on? We're seeing these changes in games now. As an example, the 'Digital Thriving Playbook' has a lot of ideas in there about how you can design social systems, for instance, to reduce friction and conflict. And maybe that will help promote a more pro-social space. But all of those ideas in there, to my knowledge, are ideas that work in theory, but not necessarily ideas that have been adopted and tested (...). I think what I would like to see is a greater uptake of these wonderful theoretical ideas that we have, and showing how that works in practice, both in terms of like the actual design of the game itself, the social systems, but also, you know, the design of policies and practices and trust and safety" (Interview 11).[100]

Die ADL empfiehlt sowohl während des Entwicklungsprozesses als auch für bestehende digitale Spiele ein sogenanntes *behavior landscape* zu erstellen, aus dem hervorgeht, welche Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten Nutzer*innen haben (sollen). Es kann außerdem sinnvoll sein, die *behavior profiles* einzelner Nutzer*innen-Typen zu erstellen, um das mögliche (Mis-)Nutzungsverhalten vorhersagen zu können (Anti-Defamation League, 2020d).

[100] Das Digital Thriving Playbook kann hier abgerufen werden: https://digitalthrivingplaybook.org/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Die Diskussion um verschiedene Typen (*user types* oder *player types*) von Gamer*innen hat eine lange Tradition. Beispielsweise gibt es Nutzer*innen, die vor allem sozial motiviert sind, andere möchten gewinnen, wieder andere wollen jeden Winkel des Spiels und jedes kleine Detail entdecken. Diese verschiedenen Motivationen können sowohl für ein verbessertes Spieldesign (Bartle, 1996; Marczewski, 2018; Chou, 2014; Nacke et al., 2014) als auch in Überlegungen zu möglichem Missbrauch digitaler Spiele und Plattformen durch extremistische Akteur*innen einfließen (Schlegel, 2021d).

Safety by Design kann auch meinen, Spieler*innen nicht alle Handlungsoptionen in einem Spiel zu ermöglichen, die theoretisch ermöglicht werden könnten. “Es gibt einfach bestimmte Perspektiven, die [Game-Designer*innen] den Spielenden nicht geben wollen, und auch bestimmte Handlungsoptionen, die (...) [sie] den Spielenden nicht geben wollen. (...) [Es ist notwendig,] dass man auch bewusst entscheidet, was wollen wir aktiv ermöglichen, was wollen wir auch aktiv *nicht* ermöglichen. (...) [Damit] kann man viel machen. (...) Wir müssen nicht den Leuten [erlauben] in die Gaskammer [zu] gehen, wir müssen das einfach nicht machen. Wir können auch ganz bewusst sagen, das ist einfach ein Thema, warum muss man da rein, was hat das für Mehrwert? (...). Und deswegen ist es einfach wichtig, immer wieder zu hinterfragen, (...) was wollen wir den Leuten aktiv ermöglichen und was wollen wir denn auch bewusst nicht ermöglichen?” (Interview 13).

Bei bereits bestehenden Spielen und Plattformen kann Safety by Design auch bedeuten, Features einzuschränken oder nicht (mehr) bereitzustellen. Einige Spiele machen dies bereits: “A year or two ago, League of Legends was like ‘hey (...) we're gonna take away (...) cross-team communication between teams that don't know each other [to reduce hate]’” (Interview 2). Man müsse sich fragen, “muss es immer die volle Breite der Kommunikationsmöglichkeiten sein? Also (...) muss man sich nicht ganz genau überlegen, ob ein Spiel tatsächlich einen Voice-Chat braucht?” (Interview 8). “Es gibt mittlerweile ja auch schon beispielsweise kompetitive Online-Spiele, die keine Chatfunktionen anbieten (...) [Es ist] ja auch eine Form von Safety by Design zu sagen ‘Ja, wir bieten (...) die Chatfunktion nicht an, weil wir wissen, dass wir sie nicht moderieren können.’ (...) Es ist mir lieber, dass eine Firma realistisch sagt, ‘wir kriegen das nicht moderiert und deswegen bieten wir euch nur ein gewisses Portfolio an’, als zu sagen ‘Ja, egal, wir geben euch das und dann schauen wir mal, was passiert’” (Interview 4).

Auf der anderen Seite, so die Expert*innen, seien gerade diese Kommunikationsfunktionen und der soziale Aspekt des Gamings das, was von Nutzer*innen als besonders wichtig und positiv wahrgenommen wird. “Wobei ich halt es auch wirklich schade finde, wenn diese ganzen Kommunikationsfunktionen quasi nicht da wären und die ganzen schönen und spannenden sozialen Aspekte vom Gaming damit eingeschränkt werden [würden]” (Interview 8). “I don't want the takeaway to be like, ‘oh my God, don't let them talk to anybody in games.’ (...) You don't want to take away the social part of games, because that [social aspect] also leads overwhelmingly to [a] reduction in loneliness and depression and [the] formation of friends[ships] and stress relief and love. So many people have found (...) their life partners in games! And all of those great, wonderful things also come from that space” (Interview 11). Es gäbe einen “trade-off between more safety and opportunities for community building/live strategy – more restricted communication is safer, but offers less opportunities for community, while less-restricted communication comes with more risk as well as richer relationship-building opportunities” (Kilmer et al., 2024a, S.8). Hier braucht es also eine Abwägung und

Balance in den Maßnahmen, denn der soziale Austausch ist wichtiger Bestandteil der Erlebniswelt Gaming und kann gleichzeitig auch zur Verbreitung von *identity-based hate* und Extremismus genutzt werden.

Auf die immer wichtiger werdenden Kommunikationsfeatures hat man mit der Überarbeitung des Jugendschutzgesetzes und auch in der USK beispielsweise bereits reagiert. Die USK bezieht inzwischen nicht nur die Inhalte der digitalen Spiele selbst in ihre Bewertung mit ein, sondern auch Nutzungsrisiken: “So wird im Einzelfall untersucht, ob enthaltende Nutzungsfunktionalitäten wie z.B. Kommunikations- und Kontaktfunktionen unter Einbeziehung des Gesamtkontexts des Spiels ein Schadenspotential bergen und wie hoch deren Eintrittswahrscheinlichkeit ist” (Secker & von Petersdorff, 2025, S.83). Doch die USK kann nur Alterskennzeichen aussprechen. Die Spielehersteller*innen und Plattformbetreiber*innen selbst müssen auch die Auswirkungen der von ihnen bereitgestellten Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten prüfen und kritisch hinterfragen.

Gleiches gilt für *user-generated content* (UGC), einem ebenso populären und in weiten Teilen positiven Aspekt digitaler Gaming-Räume. Einerseits, “when the game [or platform] allows you to make the propaganda you're going to get the propaganda” (Interview 1). “What's the first thing that happens when you let people create whatever they want in a game? Well, first you get dicks, right? You get a lot of quasi-pornographic imagery, and then pretty soon you get Nazi iconography. And that is a universal truth on the Internet [not just in digital gaming spaces]” (Interview 6). Andererseits ist die überwiegende Mehrheit solcher selbsterstellten Inhalte harmlos und Ausdruck eines kreativen Umgangs mit dem Medium, das Millionen von Menschen erlaubt, sich kreativ auszuleben. “This is what's really tricky about games. (...) UGC is one of the best parts of games, you can create anything you want. It's pretty amazing. But also, you can create terrible experiences. (...) We’ve seen (...) concentration camp style maps being made. In Roblox, we've seen school shooting simulators being made. (...) We've seen [content pertaining to the] January 6th insurrection. So UGC does allow for the explicit creation of propaganda based experiences” (Interview 11). “Any opportunity that people have to customize content, they will use it to create heinous things. (...) [But] the flip side of the coin is also true, right? (...) [Look at] Luke Bernard who created the Holocaust museum in Fortnite” (Interview 2). Auch hier braucht es also eine nuancierte Sicht- und Vorgehensweise, denn ein pauschales Verbot von UGC wäre nicht nur schwierig umzusetzen, sondern würde auch die vielen positiven Nutzer*innen-Erlebnisse und den kreativen Umgang mit digitalen Spielen erheblich einschränken.

Der erste Schritt sei trotzdem, den möglichen Missbrauch durch UGC ernst zu nehmen und mögliche Gegenmaßnahmen zu diskutieren, die zumindest dazu beitragen, dass eine Instrumentalisierung digitaler Spiele mithilfe von UGC nicht mehr so einfach möglich ist wie bisher. “Viele Diensteanbieter (...) im Kontext Gaming, sind sich, glaube ich, auch nicht immer so im Klaren darüber, welche Risiken mit user-generated content einhergehen oder einhergehen können und haben auch gar nicht so im Blick, ja, was so die Folgen der selbst implementierten Interaktionsfeatures sein (...) [können]. Auch da ist, glaube ich, durchaus teilweise noch viel zu machen, um den Schutz für Kinder und Jugendliche zu erhöhen” (Interview 5). “Was ich mir aber vor allem wünsche, ist, dass Spielehersteller*nnen auch ein Verständnis dafür entwickeln, wie beispielsweise der Bereich Modifikation stärker genutzt wird. Weil viele Spieleentwickler*nnen wissen gar nicht, was so an problematischen Modifikationen für ihre Spiele im Steam-Workshop entsteht oder auf Nexus Mods oder auf

Mod DB. (...) Und hier, ja, weiß ich, dass es im Spielemarkt einfach häufig so aussieht, dass es an allen Ecken und Enden an Kapazitäten fehlt. Aber hier müsste es halt auch eine stärkere Awareness und vielleicht auch eine stärkere Unterstützung geben, damit genau diese rechtsextreme Instrumentalisierung leichter erkannt wird, um es ja Neonazis nicht so leicht zu machen, die eigenen Games zu instrumentalisieren" (Interview 9).

"No, I don't think you should limit human creativity or the ability to communicate. (...) As somebody who still – maybe foolishly – believes in democratic, open societies, I don't think that's the right approach. (...) In general, in history, if you're on the side of telling people they shouldn't talk to each other and telling people they shouldn't be creating things, it's not a good look. (...) I don't think we should be trying to limit communication or the ability of users to generate content, and to create really interesting things. (...) I think the answer is we should try to build better norms, better communities, better behavioral standards, and, when necessary, legal accountability. Because that's how we should operate in free and open societies, but not by trying to clamp down and by control[ling] the ability of people to communicate or express themselves" (Interview 6). Safety by Design sei essentiell, dürfe jedoch nicht zu einer überbordenden Einschränkung positiver Nutzungserlebnisse führen.

### 5.2.5 Code of Ethics und Wirtschaftlichkeit

Zusätzlich zu den oben genannten Maßnahmen bräuchte es, so die Meinung einiger Expert*innen, einen firmenübergreifenden Code of Ethics und zumindest rudimentär einheitliche Standards für Trust-and-Safety-Ansätze in der Gaming Industrie. "Despite the increased awareness of hate, harassment, and extremist exploitation in digital games, the industry lacks [shared] basic standards around trust and safety. (...) Effectively addressing issues of hate, harassment, and extremist exploitation in games will likely require shifting of industry norms and buy-in from developers at all levels" (Kilmer et al., 2024a, S.2f).

Ein solcher **Code of Ethics** ist schon seit einigen Jahren im Gespräch. Die User Experience Designerin Celia Hodent hat auf der Game Developers Conference 2025 eine Keynote zu diesem Thema gehalten und dargelegt, was ein solcher Code of Ethics umfassen sollte, aber auch welche Schwierigkeiten in ihren Gesprächen mit Mitarbeitenden der Games-Branche zur Sprache kamen.[101] Ein Code of Ethics sollte, so Hodent, verschiedene Bereiche abdecken und über die Sicherheit der Spielenden und Maßnahmen zum Jugendmedienschutz weit hinausgehen. Beispielsweise sollten auch Arbeitsschutz und Antidiskriminierungsmaßnahmen für Mitarbeitende der Games Industrie aufgeführt sein, ebenso die Themen Datenschutz, Monetarisierung einzelner Spiel-Features, Standards für bzw. Verbot von sogenannten *predatory practices* (z.B. aggressives Marketing, v.a. wenn es sich an Minderjährige richtet), Verpflichtungen im Bereich Spielinhalte (z.B. die ausschließlich stereotype Darstellung bestimmter Gruppen zu unterlassen), Standards für die Nutzung von künstlicher Intelligenz, sowie ein Referenzrahmen für die (negativen) Auswirkungen auf die Umwelt, die die Produktion und das Spielen digitaler Spiele haben können. Doch es gebe auch wichtige Hürden, die zu überwinden seien. So fürchte die Gaming Industrie, dass ein solcher firmenübergreifender Code of Ethics die Heterogenität des Gaming-Sektors nicht adäquat abbilden könne, sehr teuer und kompliziert in der Umsetzung sei, sowie dass es keine

[101] Der Vortrag ist hier verfügbar: https://gdcvault.com/play/1034956/A-Code-of-Ethics-for (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Möglichkeit gäbe einen solchen Code durchzusetzen bzw. Verstöße zu ahnden und eine solche Initiative somit nicht mehr als Symbolwirkung habe. Außerdem besteht die Sorge, dass ein Code of Ethics dazu genutzt werden könne die künstlerische Freiheit einzuschränken oder gar Zensur zu betreiben. Es müsse sichergestellt werden, dass auch Gewaltdarstellungen und schwierige bzw. kontroverse Themen weiterhin in digitalen Spielen verhandelt werden können. Deshalb ist die Ethical Games Initiative von Hodent und Kolleg*innen zwar ein erster Schritt hin zu einem Code of Ethics für die Games Industrie, doch bis ein solches Dokument finalisiert werden und in Kraft treten kann, steht noch ein langer Aushandlungsprozess bevor.[102]

Dennoch, bei allen Wünschen die Gaming Industrie stärker in die Pflicht zu nehmen, so die Expert*innen weiter, müsse man auch bedenken, dass die Games-Branche ein Wirtschaftszweig sei, der logischerweise vor allem profitorientiert agiere. Die Angst, durch restriktive Maßnahmen wie verstärkte Moderation oder proaktive, symbolträchtige Initiativen wie einen Code of Ethics, Spieler*innen und damit Umsatz zu verlieren, sei eine große Hürde für die Gaming-Industrie, sich stärker einzubringen. Dies bestätigt eine Studie von Kilmer und Kolleginnen (2024b), in der Fokusgruppen mit 34 Mitarbeitenden der Games-Branche geführt wurden. Es zeigte sich: ”Participants across focus groups expressed frustration stemming from their perception that leadership at many studios, especially larger studios, prioritize profit over player safety and community experience” (S. 7). Dies liege vor allem an der Sorge vor Umsatzverlust, aber auch an der Befürchtung, es könnte Backlash oder gar Boykotte von Gamer*innen geben, wenn sich ein Studio oder ein Unternehmen besonders prominent gegen *identity-based hate* und Extremismus einsetzen würde (Kilmer et al., 2024a; 2024b).

Deshalb sei es strategisch sinnvoll, in den Vordergrund zu stellen, **welche Vorteile die Spielehersteller*innen und Plattformbetreiber*innen selbst durch besseren Jugend- und Nutzer*innenschutz haben**. “The companies, if they're successful, (...) they [say] (...) ‘we don't want to change anything. We may potentially lose some of our players.’ And at the end of the day, [the games industry] are companies with shareholders that are meant to make money. (...) [In our conversations with game companies,] we heard over and over again: (...) tell us how we can best advocate for these changes, whether it's safety by design or change in policy or whatever, by being able to make an argument that these changes would positively impact the bottom line [i.e. the profit]. (...) How do we show you how trust and safety is a long-term investment in your community and does positively impact your bottom line” (Interview 11). Hierzu gibt es bereits Forschung. So berichten Kowert und Kilmer (2024) von einer Befragung von über 2400 Gamer*innen, in denen einer von fünf angab, aufgrund von Hass und Hetze schonmal weniger Geld für Gaming ausgegeben zu haben, drei von zehn Gamer*innen erklärten bereits schon einmal aufgrund von Hass ein Spiel verlassen zu haben und vier von zehn angaben, sprachbasierte Chats auszuschalten, um verbalen Angriffen aus dem Weg zu gehen. Das Fazit der Autorinnen: “Safer communities are more profitable communities. No one wants to spend time in a place where they feel unsafe” (S.2). Constance Steinkuehler (2025) bestätigt diese Ergebnisse. Laut ihren Erhebungen sind es vor allem weibliche Gamer, Neueinsteiger*innen und Gelegenheitsspieler*innen, die sich aus digitalen Gaming-Räumen zurückziehen und kein oder weniger Geld für Gaming ausgeben, wenn sie sich Hass ausgesetzt sehen.

[102] ethicalgames.org (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Es gibt bereits Beispiele dafür, dass Firmen auf möglichen Umsatzverlust durch Hass reagieren, beispielsweise im Fußball-Spiel *FC 24*, dessen Community sich gegen die Kritik an der prominenten Darstellung weiblicher Fußballer gewehrt hat und gezeigt hat, dass Spieler*innen (und damit Umsatz) verloren werden würde, wenn die Darstellung geändert werden würde: “The pushback by players in FC 24, you know, the rebooted FIFA, about having women footballers in Ultimate Team, their response to that was to say, look, we know we're going to get a lot of really, really ugly responses by male players to this change. But there are more women out there, and there are more people that will want to be able to play in this way. So (...) this was [a] commercial [threat], right? I mean, they're making more money (...) by having an inclusive gaming platform. But from their point of view, getting rid of these [hateful] people is actually commercially advantageous. And this is also something that I think the industry is starting to wise up to. (...) Constance Steinkuehler’s (...) research [for example] suggests that non-toxic players are actually more lucrative to the games industry, so they're also really powerful commercial imperatives or incentives for the games industry” (Interview 10).

Mit einem solchen Framing, das herausstellt welche (finanziellen aber auch anderen) Vorteile die Games-Branche durch verbesserte Trust-and-Safety-Maßnahmen, unter anderem aber nicht nur im Bereich Extremismusprävention hat, könnte man möglicherweise Anreize für mehr und vor allem weitreichendere Maßnahmen schaffen, als sie durch Politik und Regierungsorgane rechtlich vorgegeben werden können.

### 5.2.6 Initiativen und gesellschaftliche Verantwortung

Die Games-Branche, so einige Expert*innen, habe eine **besondere Verantwortung**, da in digitalen Gaming-Räumen *identity-based hate* und extremistische Inhalte geteilt werden, die auf Meinungsbildungsprozesse einwirken können. Zimmermann (2025) plädiert daher “Entwickler/-innen konkret als Akteurinnen und Akteur*innen der politischen Bildung in die Verantwortung zu nehmen. Idealerweise müssten solche Bemühungen bis in die größten Entwicklungsstudios reichen, da die dort entstehenden, sogenannten AAA-Spiele Abermillionen Menschen erreichen” (S.38). Als größte Entertainment-Industrie der Welt habe die Games-Branche eine gesellschaftliche Verantwortung, der sie sich stellen müsse. “Game Designer [haben] einfach eine gewisse Verantwortung (...), weil (...) [sie] entscheiden, was (...) [sie] abbilden (...) und darstellen. (...) [Zum Beispiel] diverse Charaktere abzubilden, auch Charaktere abzubilden, die vielleicht leichte Beeinträchtigungen haben. (..) Wenn du im Spiel eine Person hast, die so einen kleinen Sticker auf dem Arm hat, [dann] denke [ich] mir so: Sticker auf dem Arm. Eine andere Person denkt: Ach guck mal, die hat auch Diabetes und die hat so ein Ding, was ich auch habe. Das ist halt irgendwie mega cool. (...) Repräsentation ist ein Riesenthema. (...) Spiele stellen schon gerne Stereotypen dar und sobald sie da so ein bisschen ausbrechen, gibt es halt Stress aus der Gamer-Community. Und ich glaube, wir müssen einfach dagegenhalten und müssen einfach sagen: Hey, wir sind vielfältig, auch hier in der [digitalen] Welt, und das wollen wir bitte auch digital abbilden in Spielen” (Interview 13).

Zum Abschluss ist außerdem hervorzuheben, dass sich das Engagement der Games-Branche keinesfalls auf reaktive Maßnahmen oder ausschließlich auf ihren eigenen Sektor beschränken muss. Im Gegenteil, es wäre wünschenswert und ein wichtiges Zeichen, wenn sich Plattformen und Spielehersteller*innen auch darüber hinaus **für die positive Nutzung**

**digitaler Spiele, friedliche Diskurse und den Schutz der Demokratie in der Online-Welt einsetzen** würden. Einige Firmen mit Gaming-Bezug tun dies bereits, beispielsweise als Mitglieder des Global Internet Forum To Counter Terrorism (GIFCT) oder des Christchurch Calls, als Unterzeichner*innen der Initiative Hier Spielt Vielfalt, als Unterstützer*innen von Organisationen wie der Thriving Games Group und Games for Change, sowie der Teilnahme an Austauschformaten wie des Extremism and Gaming Research Networks (EGRN) oder der Initiative Gaming for Democracy der Bertelsmann Stiftung in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur. Doch bei weitem nicht alle wichtigen Player der Games-Branche sind bereits in diesem Bereich aktiv.

Es gibt großes Entwicklungspotenzial auch an anderen Stellen mit relevanten Akteur*innen zu kooperieren. Beispielsweise gibt es bisher nur wenige gemeinsame Projekte, in denen Teile der Games-Branche mit Praktiker*innen der Radikalisierungsprävention zusammenarbeitet (Schlegel, 2022b). Beide Seiten könnten von einem stärkeren Austausch und dem Ausloten potenzieller Kooperationsmöglichkeiten profitieren. Auch hier, so Saltman und El Karhili (2024), könnte die Games-Branche von der jahrzehntelangen Erfahrung klassischer Social-Media-Plattformen in diesem Bereich profitieren. So seien viele digitale Präventionsmaßnahmen – von Narrativkampagnen gegen Extremismus über digitale Jugendsozialarbeit bis hin zu Online-Hilfestellen – bereits auf Social-Media-Plattformen erprobt worden und könnten für den Gaming-Bereich adaptiert werden. Gleiches gilt für die politische Bildung und Ansätze zur Stärkung der Medienkompetenz. Als Akteurin mit großer gesellschaftlicher Relevanz, Anziehungskraft und Reichweite, hat die Games-Branche das Potenzial und auch die Verantwortung, weitreichende, positive Veränderungen anzustoßen und die Zukunft digitaler Diskurse entscheidend mitzugestalten.

## 5.3 Zivilgesellschaft und Radikalisierungsprävention

Dieses Gutachten hat eindrücklich dargelegt, warum der Gaming-Bereich hochrelevant für jegliche Bemühungen digitaler Radikalisierungsprävention ist und sein muss. Digitale Gaming-Räume dürfen nicht extremistischer Einflussnahme überlassen werden. Dafür braucht es eine Stärkung demokratischer Stimmen im Gaming und ansprechende, effektive Präventions- und Interventionsmaßnahmen gegen Extremismus, die entweder direkt in Gaming-Räumen stattfinden oder zumindest Bezüge zu Gaming schaffen und die positiven Einflüsse des Gamings für die Radikalisierungspräventionsarbeit nutzbar machen. Damit dies gelingen kann, müssen digitale Spiele, Gaming (-nahe) Plattformen und Gaming-Inhalte ernst genommen und als Chance für moderne, innovative, lebensweltorientierte Präventionsarbeit begriffen werden. Der **Gaming-Bereich sollte in all seiner Vielfalt genutzt werden**, um ansprechende Präventions- und Interventionsangebote zu gestalten. Dies kann und soll weit über die Entwicklung von Serious Games mit Präventionsinhalten hinausgehen und die ganze Bandbreite an Möglichkeiten, die Gaming in all seinen Facetten bietet, miteinbeziehen.

Um dies umzusetzen, braucht es geeignete **Ressourcen und Funding-Linien**, die neue Formen der Radikalisierungsprävention mit Gaming-Bezug finanziell wie personell ausstatten und befähigen, innovative Ansätze zu erproben. Dies ist momentan allerdings noch nicht der Fall. Beispielsweise bemängelten die befragten Expert*innen, dass Serious Games oftmals unter großen finanziellen Einschränkungen entwickelt werden können, die sich notwendigerweise dann im finalen Produkt niederschlagen: “Was ich immer so ein bisschen schade finde, ist halt, dass man sieht auf der einen Seite irgendwie so die AAA Games und

man sieht [auf der anderen Seite] dann diese Serious Games und man (...) sieht (...) schon einen qualitativen Unterschied. [Der] ist leider gegeben, weil natürlich (...) Serious Games ein ganz anderes Budget haben, mit dem (...) [Ersteller*innen] arbeiten müssen. (...) Du hast eben nur ein gewisses Budget. Du hast einen gewissen Zeitaufwand. Und du hast einen gewissen Umfang. Und diese drei Aspekte, die ziehen halt so ein bisschen aneinander. Wenn du kein mega Budget hast, okay, dann musst du halt (...) ein bisschen [am] Umfang sparen oder eben länger produzieren. So, aber wenn du keine Zeit hast und es irgendwie innerhalb von einem halben Jahr fertig werden soll, dann musst du eben das Budget hochschrauben oder [du] musst (...) am Inhalt (...) runterschrauben. Und was die Leute immer vergessen ist, die wollen das schnell haben, die wollen das günstig haben und dann wollen sie gleichzeitig so viele Inhalte drauf packen [und das geht nicht alles gleichzeitig]" (Interview 13). Geeignete Funding-Linien müssen also die Realität der Spieleerstellung reflektieren.

Die Finanzierungsmöglichkeiten sollten sich jedoch nicht auf Serious Games beschränken, sondern den Gaming-Bereich in seiner Gesamtheit – von digitalen Spielen bis Gamification – abdecken und die Internationalität digitaler Gaming-Räume reflektieren. Doch die Präventions-Landschaft ist momentan weitgehend national oder gar regional organisiert. Das heißt in der Praxis: Mittelgeber verlangen oftmals einen Nachweis über die Wirkung des Projektes auf eine sehr beschränkte Zielgruppe (z.B. in einem bestimmten Bundesland). Der Gaming-Bereich selbst sowie extremistische Einflüsse in digitalen Gaming-Räumen sind allerdings ein globales Phänomen. Oftmals ist nicht ersichtlich, woher Nutzer*innen stammen, u.a. weil Englisch als lingua franca genutzt wird, unabhängig von der Muttersprache oder geographischen Einbettung der Nutzer*innen. Wie oben beschrieben, sind auch extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen stark internationalisiert. Deshalb braucht effektive Präventionsarbeit im Gaming-Bereich eine Projektfinanzierung, die diese Realität anerkennt und nicht (ausschließlich) auf einen lokalen Impact besteht.

Des Weiteren muss sich Prävention im Gaming-Bereich durch ein hohes Maß an Mut auszeichnen. Auch wenn möglicherweise einige Präventionsangebote aus anderen digitalen Kontexten wie beispielsweise Social-Media auf den Gaming-Bereich übertragen werden können, so verlangt die Vielfalt digitaler Gaming-Räume und die Beschaffenheiten digitaler Gaming-Welten, die sich teilweise stark von klassischen sozialen Medien unterscheiden, die **Entwicklung und Erprobung völlig neuer Ansätze**. Dies kann nur gelingen, wenn Projekte Neues probieren und scheitern dürfen. Die Erkenntnis, welche Maßnahmen *nicht* funktionieren, muss als ebenso wertvoll betrachtet werden wie ein erfolgreicher Ansatz. Hier ist nicht nur die Präventionspraxis selbst gefordert, sondern auch die Mittelgeber. Wenn beispielsweise der Nicht-Erfolg eines Projektes dazu führt, dass keine weiteren Projekte der betreffenden Organisation mehr gefördert werden, entsteht der Anreiz, Sicherheit und 'das haben wir schon immer so gemacht' zu priorisieren statt neue (unerprobte und daher 'riskante') Formate zu testen. Wichtige Innovationen und echter Fortschritt in digitaler Präventionsarbeit können nur gelingen, wenn es möglich ist, neue Ansätze zu erproben, ohne im Falle eines Misserfolges Sanktionen befürchten zu müssen.

DIe interviewten Expert*innen kritisieren außerdem die durch Mittelgeber sehr kurz angesetzten Projektlaufzeiten. "They [the funders] want immediate evidence-based impacts, [so] that they can show that they're doing something, (...) so they can prove that that [project has] been effective" (Interview 1). Doch kurzfristiger, sofort sichtbarer Impact ist nicht immer möglich und auch nicht immer erstrebenswert, um langfristige Veränderungen herbeizuführen.

Es brauche daher auch längerfristig angelegte Projekte, deren Wirkung nicht in gelöschten Posts oder erreichten Klicks gemessen wird, sondern deren Ziel ist, demokratische Gegenstimmen gegen extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen anzubieten, um langfristig positive auf Diskurse einzuwirken.

Entscheidend ist außerdem, dass Präventionspraktiker*innen überhaupt dazu befähigt werden, den Gaming-Bereich sinnvoll in ihrer Arbeit zu nutzen. Noch steht die Präventionspraxis vor großen Herausforderungen. Dazu gehören u.a. fehlendes Wissen zu Gaming-(Sub-)Kultur(en), digitalen Spielen und Plattform-Funktionen, aber auch fehlende technische Ausstattung und Schwierigkeiten, Zugang zu digitalen Gaming-Räumen zu bekommen und sich den dortigen Kommunikationsstandards anzupassen (Jaskowski & Schlegel, 2025a). Dies macht die Nutzung des Gaming-Bereiches für Präventions- und Interventionsarbeit oftmals schwierig. Deshalb braucht es leicht zugängliche, **niedrigschwellige Einführungen, Informationen und Fortbildungen**, die Praktiker*innen dazu befähigen digitale Gaming-Räume in all ihrer Vielfalt kennenzulernen und neue, innovative Ansätze für Radikalisierungsprävention mit Gaming-Bezug zu entwickeln.

Wünschenswert wäre außerdem eine verstärkte, langfristige **Kooperation mit der Gaming-Branche**, sowohl mit Spielehersteller*innen als auch mit Plattformbetreibern (Schlegel, 2022b; Kowert & Schlegel, 2024). “I'd be interested to see interventions that are done in partnership with companies at scale, that are (...) not [just a] one-off” (Interview 2). Beide Seiten könnten von einer solchen Zusammenarbeit profitieren: Praktiker*innen der Radikalisierungsprävention benötigen Zugang zu Wissen und Fähigkeiten in den Bereichen Game Design und technische Expertise, (sub-)kulturelles Verständnis verschiedener Gaming-Communitys und ihrer Praktiken, Plattform-Charakteristiken und -Nutzung, sowie einem vertieften Einblick in Moderationsbemühungen, Richtlinien und Trust-and-Safety-Prozesse in verschiedenen digitalen Gaming-Räumen. Dies kann zur Befähigung der Praktiker*innen den Gaming-Bereich möglichst effektiv und sinnvoll für ihre Arbeit zu nutzen, beitragen. Umgekehrt kann auch die Gaming-Branche vom Wissen und den Fertigkeiten der Präventionspraxis profitieren, beispielsweise durch die gemeinsame Diskussion aktueller Trends in extremistischen Aktivitäten, neuer Monitoring-Ergebnisse zu extremistischen Codes und Ähnlichem, sowie durch jahrzehntelang aufgebautes Wissen in der Erkennung von Radikalisierungsindikatoren, der Bewertung von Nutzer*innenverhalten, der Ansprache möglicherweise radikalisierter Individuen, Risikomanagement und Deeskalationsstrategien. Außerdem kann eine aktive Präventionsarbeit in digitalen Gaming-Räumen die reaktiven Maßnahmen der Betreiber wie Moderation und Sanktionen durch positive Maßnahmen zur Stärkung demokratischer Stimmen und Schutz digitaler Diskurse vor extremistischer Einflussnahme sinnvoll ergänzen. Somit würde die Präventionsarbeit direkt zu positiven Nutzer*innenerfahrungen beitragen, wovon auch die Betreiber langfristig profitieren.

Auch **Gamer*innen** selbst sind natürlich Teil der Zivilgesellschaft und können gegen extremistische Einflussnahme aktiv werden. Dies könne verschiedene Formen annehmen, beispielsweise könnten Projekte im Bereich Radikalisierungsprävention und politische Bildung von einer Zusammenarbeit mit bzw. dem Wissen, der Erfahrung und der Expertise von Gamer*innen profitieren, um passgenaue Projekte für den Gaming-Bereich zu entwickeln. Auch ein Engagement in bereits existierenden Initiativen wie Keinen Pixel dem Faschismus!, Kampagnen für Toleranz und Vielfalt im Gaming, oder die Umsetzung eigener Ideen als *grassroots*-Kampagnen, wäre möglich und wünschenswert. Des Weiteren, wäre ein wichtiger

Beitrag aus den Gaming-Communitys verstärkt *identity-based hate* und extremistisches Material zu melden. Befragungen mit Gamer*innen zeigen, dass dies momentan noch sehr selten geschieht (Schlegel & Amarasingam, 2022). Das hat oftmals, wie oben ausgeführt, verständliche Gründe, denn Meldefunktionen sind nicht immer einfach zugänglich und das Melden wird als ineffektiv empfunden. Dennoch wären solche Meldungen wichtig, um das Ausmaß des Problems auch in den digitalen Gaming-Räumen sichtbar zu machen und empirisch zu belegen, die schwer zu beforschen sind, und um mögliche 'Hotspots' extremistischer Aktivitäten offenzulegen, denen dann effektiver begegnet werden kann.

Generell plädieren viele der befragten Expert*innen, dass es vor allem einer "reform of the [gaming] culture" (Interview 2) bedürfe, um digitale Gaming-Räume langfristig vor extremistischer Einflussnahme zu schützen. Dies deckt sich mit dem, was Gamer*innen selbst sagen. Beispielsweise wurden für eine Studie der Vereinten Nationen über 600 Gamer*innen zu Extremismus(-prävention) befragt und die Mehrheit gab an, dass es Änderungen 'von unten', aus den Gaming-Communitys selbst, bedürfe, "because 'the part that needs the most improvement is the people'. Change needs 'to occur culturally within the gaming community', because 'a systemic problem requires systemic change'. Many explained that gaming communities need to do a better job of policing themselves, bystanders should speak up more often (...) and 'make it a social norm to not act inappropriately in game'. (...) . This type of cultural change, respondents cautioned, cannot be brought about externally, it needs to emerge organically from gaming communities themselves. Some worried that 'any attempt to restrict this behaviour from outside of these communities themselves will inevitably be met with more hostility' and that, therefore, change from within is the only viable option. Ultimately, 'as the community as a whole improves, all gaming and related experiences will improve'" (Schlegel & Amarasingam, 2022, S.17).

Ähnlich äußerten sich auch die befragten deutschen Expert*innen. "Hier würde ich mir viel stärker wünschen, dass es bei Videospieler*innen ein Bewusstsein dafür gibt, dass auch wenn Dinge nicht verboten sind, wenn Dinge nicht strafrechtlich relevant sind, dass sie trotzdem nicht ins Netz gehören. Das heißt, hier würde ich immer da auch an Spieler*innen appellieren, nicht strafrechtlich relevante Hassrede nicht einfach stehen zu lassen, so ein toxisches Grundrauschen nicht als Normalität wahrzunehmen. Da halte ich es für extrem wichtig, dass es Gegenrede gibt von Spieler*innen, von Influencer*nnen [und] dass gerade auch Influencer*innen hier eine Vorbildfunktion einnehmen" (Interview 9). Es brauche eine gewisse "Selbstregulation" (Interview 13) von Gamer*innen selbst, denn "[ich glaube] dass auch die Community da eine gewisse Verantwortung hat. (...) Ich merke – das ist wirklich nur die persönliche Erfahrung – (...) [es] gibt Matches [in digitalen Spielen], wo dann eben bestimmte Personen sich ausfallend äußern, wo keiner was sagt und die Person fühlt sich bestärkt. Und es gibt [auch] solche Matches, wo ich dann merke, okay, da geht jetzt eine Person rein und dann plötzlich gehen mehrere Personen (...) mit rein und diese eine Person, die sich quasi nicht in Ordnung verhalten hat, merkt in dem Moment so richtig okay, es wird (...) nicht nicht gut geheißen, was ich da jetzt gerade mache" (Interview 13). Dieser soziale Druck durch andere Spieler*innen könnte zu Verhaltensänderungen beitragen.

Auch Initiativen durch Gamer*innen selbst seien wünschenswert, um zu zeigen, dass Gaming mehr sein kann und mehr sein will als ein Ort der Toxizität. "Gerade der kreative Umgang mit Games ist, glaube ich, ein Aspekt, den man auch (...) zur Resilienzsteigerung, oder zur Resilienzentwicklung (...) nutzbar machen könnte. Also selber kreativ mit Games umgehen.

[Außerdem ist es wichtig] positive Aspekte von Gaming-Kulturen zu stärken. Es gibt ja auch aus Gaming-Communities heraus (...) sehr spannende Initiativen, die sich eben besonders auch dafür stark machen, dass Gaming kein Raum für Hass und Hetze sein soll. Auch diese zu stärken, kann, glaube ich, nur sinnvoll sein [und kann] auch dazu beizutragen, (...) dass solche Initiativen für Kinder und Jugendliche sichtbarer werden, um auch zu sehen, dass (...) Gaming auch was anderes sein kann außer edgy im Internet rumzuschreiben" (Interview 5).

## 5.4 Politische Bildung und Medienkompetenz

Das Potenzial von Games könnte auch in der politischen Bildungsarbeit und zur Stärkung der Medienkompetenz eingesetzt werden bzw. es braucht Medienkompetenzangebote, die explizit auf den Gaming-Bereich eingehen. Politische Bildung und Medienkompetenzbildung weisen Verbindungslinien zur Radikalisierungsprävention auf und können als Teil eines gesamtgesellschaftlichen, holistischen Präventionsansatzes fungieren. Doch sie gehen weit über die Ziele der Radikalisierungsprävention hinaus: Sie sind eigenständige, relevante Bereiche der Bildungs- und Erziehungsarbeit in einer digitalen Gesellschaft. Politische Bildung und Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz können radikalisierungspräventiv wirken, sind aber auch darüber hinaus wertvoll und essentieller Bestandteil gesellschaftlicher Erziehungs- und Aufklärungsansätze. Außerdem können in diesen Kontexten andere Methoden, Zielgruppen und Orte der Ansprache genutzt werden, die der Radikalisierungsprävention nicht in diesem Maße offenstehen, beispielsweise der Kontext Schule.

Es "würde (...) zu kurz greifen, die Perspektiven und Fragestellungen der politischen Bildung in Bezug auf Games auf einen Zugang zu verengen, der primär auf ein Gefahrenpotenzial, das von Games und ihren Communitys ausgehen kann, reagiert und entsprechend Spieler/-innen vor allem als potenziell (radikalisierungs-)gefährdet betrachtet" (Zimmermann, 2025, S.35). Vielmehr ginge es darum "im Sinne einer politischen Medienbildung zu einem kritischen und mündigen Umgang mit dem Medium Games zu befähigen, indem fundierte Informationen über das Medium bereitgestellt und vermittelt werden, ohne dabei in Alarmismus auf der einen oder Naivität auf der anderen Seite zu verfallen. Ziel ist die Ausbildung von Medienkompetenz im Umgang mit Games, um eine problematische Mediennutzung zu verhüten (...) und gleichzeitig Potenziale des Mediums nutzbar zu machen" (Zimmermann, 2025, S.34).

Die interviewten Expert*innen machten sich für bessere politische Bildungsarbeit und Medienkompetenzbildung im Gaming-Bereich stark. Es brauche "Bildungsarbeit an den richtigen Knotenpunkten" (Interview 12), man müsse "bring up to speed parents and teachers and social workers and [achieve] community awareness [of the importance of gaming" (Interview 7). "We should improve understanding of online harms for parents, educators, social workers, law enforcement. So [we should be] building good training programs along those lines [and we also need] (...) better feedback from kids of what they're seeing online" (Interview 6). "[Es braucht] eine stärkere pädagogische Begleitung von Lehrer*innen, die noch total überfordert sind, was das Thema Gaming angeht, von Sozialarbeiter*innen, die gerade erst anfangen, sich mit dem Thema Gaming zu beschäftigen. Das heißt, es muss viel mehr Unterstützung von pädagogischer Arbeit im Gaming geben. Das heißt nicht, dass es das 25.000 Serious Games geben muss. Das ist cool, wenn es die gibt, das ist schön, aber es muss viel mehr eine Unterstützung von (...) Pädagog*innen in der außerschulischen Sozialarbeit geben, wie man beispielsweise Fortnite nutzen kann oder Roblox nutzen kann,

wie man populäre Games nutzen kann, wie man Klient*innen-Arbeit mit Gaming herstellen kann. Das heißt, da muss es definitiv einen stärkeren Ausbau geben, weil da merke ich als Person, die viel politische Bildungsarbeit macht, dass da ein extremer Bedarf ist" (Interview 9). Essentiell seien "demokratische Kulturen, die auch auf diesen Plattformen natürlich theoretisch geschaffen und bestärkt werden müssten. Also unser Verständnis in Deutschland ist ja einfach das einer demokratischen Kultur, [welche] (...) die Grundlage ist, um sich gegen extremistische Radikalisierung irgendwie resilient zu zeigen. Deswegen gibt es Landes- und Bundeszentrale für politische Bildung, deswegen gibt es Schulbildung, deswegen gibt es Zivilgesellschaft und und und. Nun ist die Frage, wie man das halt transportiert auf diese anderen riesigen [digitalen] sozialen Räume, die sich zu großen Teilen ja auch außerhalb Deutschlands befinden. Ja, wie (...) soll es umgesetzt werden?" (Interview 3).

Eine Möglichkeit, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen im Gaming-Bereich zu stärken, ist, **Angebote im schulischen Kontext** zu schaffen und das Thema in Lehrpläne zu integrieren. Doch dafür braucht es mehr als engagierte Lehrkräfte. Es braucht strukturelle Voraussetzungen, die es möglich machen, das Thema Gaming im schulischen Kontext adäquat und mit Bezug zu aktuellen Trends, Spielen und Plattformen zu bearbeiten. Doch dies ist "natürlich sehr herausfordernd, weil wo würde man die [Medienkompetenzbildung] anknüpfen? Im Idealfall würde (...) der Schulunterricht so gut funktionieren und wäre so gut ausgestattet, dass das auch Teil davon sein kann. Wenn wir realistisch sind, sind Lehrkräfte [aber] in der Regel auch schon im Grunde mit den Lehrplänen so wie sie sind, überfordert. Und wenn man dann von denen noch verlangt, auch noch die Medienkompetenzbildung aufzufangen, ist das völlig utopisch. Und dann muss man sich fragen, wo kann man das dann überhaupt noch machen?" (Interview 4). "Es ist halt wichtig, dass (...) wirklich praktikable Ergebnisse herauskommen. die dann auch umgesetzt werden können. Ich glaube, das ist dann oftmals schwierig, weil ja Schulen, pädagogische Fachkräfte, alle, glaube ich, an ihren Grenzen sind. Aber es ist so unfassbar wichtig, dass in dem Bereich etwas getan wird" (Interview 16). Auch die internationalen Expert*innen sahen ähnliche Probleme in ihren Kontexten: "Digital literacy [is important, but] how [do] you even get this into a national curriculum? (...) [That] is what you would need, but at the moment I'm not sure how that would work" (Interview 1).

Wir können an dieser Stelle nicht en detail auf die aktuellen Probleme im deutschen Schulsystem eingehen, doch eins ist sicher: Bereits überlastete Lehrkräfte, die Mühe haben 'normalen' Unterricht zu gestalten und sich zusätzlich zum vorgegebenen Lehrplan mit steigenden sozial-emotionalen Problemen der Schülerschaft und komplexen Verwaltungsaufgaben konfrontiert sehen, einfach dazu zu verpflichten *zusätzlich* zu all ihren anderen Aufgaben Medienkompetenzbildung im Gaming-Bereich zu leisten, sich zu diesem Thema selbstständig (fortlaufend) weiterzubilden, Material und Spiele auszusuchen und dies im Klassenraum zielführend umzusetzen, scheint zum Scheitern verurteilt. Es braucht geeignete Aus- und Fortbildungen, leicht zugängliches und verständliches Material, Hilfestellungen und Informationen zu möglichen pädagogischen Ansätzen im Gaming-Bereich, doch vor allem braucht es die strukturellen Voraussetzungen, damit das Thema adäquat im schulischen Kontext durch Lehrkräfte vermittelt werden kann.

Es ist wenig zielführend, wenn Lehrkräfte digitale Spiele ohne eine solche Kontextualisierung und Rahmung in einer Lerneinheit einsetzen, denn "digitale Spiele sind, wie alle Lernmedien, keine Selbstläufer" (Preisinger, 2025, S.271). "Digitale Spiele (...) einzusetzen bedeutet daher

grundlegend anderes, als einfach Konsolen zu verteilen und Apps in Klassenstärke zu starten. (...) Ein Szenario in einem Computerspiel erfolgreich beendet zu haben, bedeutet, das Spiel spielen gelernt zu haben. Das ist im edukativen Kontext aber an sich noch nicht bedeutsam. Schule bildet nicht erfolgreiche Gamer aus, sondern Menschen, die sich über digitale Spiele die Welt erschließen. Dies gelingt, wenn die spielerisch vermittelten Inhalte auf die 'Realität' bezogen werden. Dieser Transfer ist in den wenigsten Spielen direkt angelegt. Es ist Aufgabe der Lehrkraft das spielbasierte Lernarrangement so zu konzipieren, dass Lernen gelingen kann" (ibid., S.271f). k

Dies gilt auch für Serious Games. Diese sind zwar für den Einsatz in Bildungskontexten konzipiert, doch auch hier profitieren Schüler*innen von einer Kontextualisierung und Hilfestellung beim Transfer des Gelernten in die reale Welt. Der Einsatz von Spielen im Bildungskontext "braucht (...) eine Kontextualisierung oder es braucht irgendwie jemanden, der mir sagt, dass diese Kompetenz, die ich gerade im Spiel angewendet habe, tatsächlich auch übertragen werden kann auf das reale Leben" (Interview 13). Dies sei manchmal allerdings schwierig zu erreichen, denn "man (...) [hat] die tatsächliche Zielgruppe der Schülerinnen und Schüler, die man erreichen möchte. Und gleichzeitig darf man eben auch die Lehrkräfte nicht vergessen als Multiplikatoren, weil über die läuft das eben meistens und die haben wiederum auch andere Ansprüche. Und wenn bei denen irgendwie ein Spiel zu spielerisch aussieht, dann denken sie, das funktioniert wieder nicht für ihren Einsatz im Unterricht. Wenn das aber für die Lehrkräfte quasi lehrreich genug aussieht, ist es wiederum für die Spielerinnen nicht attraktiv" (Interview 13). Serious Games müssten daher den oft divergierenden Ansprüchen verschiedener Zielgruppen genügen.

Der Einsatz digitaler Spiele im Klassenzimmer muss sich aber **nicht auf das reine Spielen beschränken**. Preisinger (2025) führt aus, dass digitale Spiele vielfältig eingesetzt werden und als aus Ausgangspunkt für viele weitere Aktivitäten dienen können, darunter beispielsweise die Analyse digitaler Spiele als Medium für politische Rhetorik, die Betrachtung von Kommunikation über Spiele (Let's Play Videos, Foren etc.), die Anleitung alternative Fakten und alternative Geschichtsschreibung in Spielen zu erkennen, die Skizzierung inwieweit ein Spiel die (politische und/oder gesellschaftliche) Realität abbildet, die Analyse oder das Selbst-Schreiben von Rezensionen oder Interviews mit Entwickler*innen, die Erstellung eigener Spielkonzepte usw. Es ist daher empfehlenswert, dass Lehrkräfte befähigt werden, die gesamte Vielfalt und Bandbreite des Gaming-Bereichs für Bildungsarbeit und Medienkompetenzbildung auszuschöpfen, um die Realität des heterogenen digitalen Gaming-Ökosystems in die Lerneinheiten mit einbeziehen zu können.

Hierzu brauchen sie Informationen, Anleitung und, wenn möglich, detailliertes Begleitmaterial zu dem jeweiligen Spiel bzw. dem Gaming-Raum, der im Unterricht erörtert werden soll. "Lehrkräfte (...) haben es auch nicht einfach. Und alles, was denen irgendwie hilft, die Spiele sinnvoll im Unterricht zu integrieren, mit einer Vor- und Nachbereitung, das erhöht die Chance, dass sie es auch nutzen. (...) Was richtig gut funktioniert, sind halt wirklich super detaillierte Sachen mit Kursplänen, [die beschreiben] das sind die Schulklassen und das sind die Lehrpläne, zu denen das extrem gut passt, [und] das wären (...) zum Beispiel Vorbereitungsinhalte, die [ihr mit] den Kindern besprechen könntet. Dann könntet ihr das und das dazu spielen und dann könntet ihr das und das als Nachbereitung machen. Das funktioniert extrem gut und [wird] sehr gut angenommen (...) von Lehrkräften" (Interview 13).

Auch in der **außerschulischen Bildungsarbeit, Jugendsozialarbeit** und in der Arbeit weiterer pädagogischer Fachkräfte könnte der Gaming-Bereich gewinnbringend genutzt werden. Dies ist laut Sozialarbeiter Stefan Schölzel jedoch bisher nicht so: “Obwohl [in der Jugendarbeit] anerkannt wird, dass digitale Spiele zur Lebenswelt der Jugendlichen gehören, ist die spezialisierte Ausbildung im Bereich Medienpädagogik selten. (...) Insbesondere bei denjenigen, die bereits länger in der Kinder- und Jugendarbeit tätig sind, gab es oft keine zeitgemäßen medienpädagogischen Anteile in der Ausbildung. (...) Angesichts der Bedeutung dieser Spiele für die Sozialisierung und Perspektivbildung der Jugendlichen besteht hier ein erheblicher blinder Fleck bei der Erfüllung der Aufgabe, die Persönlichkeitsentwicklung zu fördern” (Schölzel, 2025, S.284). Auch die interviewten Expert*innen befürchten, dass “pädagogische Fachkräfte gegebenenfalls auch selber keinen direkten Zugang zu dieser ganzen Lebenswelt haben. Aber wie kann man denn [dann] darüber sprechen und wie kann man denn, ja, auch eben Kinder und Jugendliche darin bestärken, dass Gaming einerseits vollkommen zurecht (...) mit seinen positiven Aspekten ein Teil der eigenen Lebenswelt sein kann und gleichzeitig eben sie dafür auch stark zu machen, den, ja, Risiken und Gefahren zumindest dann auch kompetent gegenübertreten zu können. Ich glaube, da mangelt es [aufgrund des fehlenden Bezuges der Fachkräfte zum Gaming] teilweise noch an (...) [effektiven] Vermittlungskonzepten” (Interview 5). Ähnlich äußerten sich die internationalen Expert*innen: “People that are responsible for developing critical thinking [projects for youth] and [help them] developing an understanding of the world, don't have any understanding of games and gaming spaces. And that gap leaves a vulnerability in being able to teach [gaming] literacy and a critical thinking that is responsive to the environments where young people will be spending time” (Interview 7). Hier brauche es Fort- und Weiterbildungen, damit effektive Medienkompetenzbildung durch pädagogische Fachkräfte geleistet werden kann.

Auch in der außerschulischen Bildungsarbeit seien die Möglichkeiten, so Schölzel (2025), nicht nur auf die Spiele selbst beschränkt, sondern Jugendsozialarbeit mit Gaming-Bezug müsse auch auf Gaming-Influencer*innen und -Streamer*innen, Communitys, Plattformen, Umgangsformen und andere digitale Inhalte mit Gaming-Bezug eingehen, da diese ebenfalls wichtige Elemente der Lebenswelt junger Menschen seien. Es scheint daher ratsam Fachkräfte in der außerschulischen Bildungsarbeit und Jugendsozialarbeit dazu zu befähigen, digitale Spiele und den gesamten Gaming-Kontext besser zu überblicken und sinnvoll in ihrer Arbeit zu nutzen. Dafür braucht es, ähnlich wie für Lehrkräfte in der Schule, adäquate, kontinuierliche und praxisorientierte Fortbildungsangebote, niedrigschwellige Zugänge zu Informationen, relevanten Spielen und Plattformen, und geeignetes Material, welches im Idealfall fortlaufend upgedatet und somit an aktuelle Trends angepasst werden kann.

Zusätzlich zu solchen Angeboten ist jedoch die “Förderung von Orientierung im Medienalltag” (Heinz, 2025, S.219) auch Aufgabe von **Eltern und anderen erwachsenen Bezugspersonen** junger Menschen. Eltern wurden in den Expert*innen Interviews mehrfach als wichtige Akteur*innen sowohl für den Schutz von Kindern und Jugendlichen in digitalen Gaming-Räumen, aber auch für ihre Medienkompetenzbildung und die Erlernung eines sicheren Umgangs mit dem Gaming-Bereich genannt. Es gäbe einen “nicht unerheblichen Prozentsatz von Kindern und Jugendlichen, der (...) da [im Gaming] eine engere Begleitung bräuchte” (Interview 14), u.a. durch die eigenen Eltern:

- “Making parents aware of the (...) risks [is important], because I just don't think that people know what their kids are doing online (...) and I just don't think that you can stop

people [from] gaming. I think that's a ridiculous (...) thing [to try] to achieve. (...) It's just not feasible (...) [Parents should be] making young people aware of those risks (...) the resources [available] (...) rather than just being like 'well no computer for you after 9 p.m' or whatever" (Interview 1).

- "Ich kann meine elterliche Verantwortung, meine Erziehungsverantwortung auch nicht einfach aus der Hand geben. (...) Das sind komplexe Prozesse und komplexe Risiken, die dort entstehen. Und da gibt es auch keine einfache Lösung. [Einige Eltern sagen] 'ja, am liebsten hätte ich gerne eine Button-Lösung, dass ich wie bei einem (...) Wlan-Access irgendwo drauf drücke und zack ist dann mein Kind entsprechend passend geschützt.' So einfach ist es [aber] eben nicht" (Interview 12)
- "Ich halte es für total wichtig, dass es immer mehr so Eltern-Guides und sowas gibt, die dann auch genau beschreiben, was eigentlich in den Spielen vorkommt und was für Aspekte darin vorkommen" (Interview 8).
- [Ich glaube], das auch Eltern sich intensiver damit beschäftigen müssen und (...) sich selbst (...) als Teil einer Medienkompetenzbildung ihrer Kinder stärker verstehen müssen. (...) [Wenn meine Kinder digitale Spiele nutzen], dann ist es meine Aufgabe, dass ich mich damit auch auseinandersetzen muss, denen vielleicht auch über die Schultern schauen muss (...) und einfach ein Verständnis dafür habe, was da passieren kann, wo ich dann vielleicht eingreifen muss" (Interview 4).

Ein Problem sei, dass "parents (...) assume [that] because Roblox, Minecraft, Fortnite, whatever (...) [are] made for children, it must be fine" (Interview 11). Dies sei eine Fehlannahme, die es zu korrigieren gelte. Das sei herausfordernd, denn es sei zu beobachten, "dass Eltern da abgehängt werden durch ihre Kinder, was das Wissen darüber angeht" (Interview 16). Der Schutz junger Menschen und ihre Medienkompetenzbildung seien jedoch auf die aktive Mitarbeit der Eltern angewiesen. Gleichwohl, so die Expert*innen, dürfe man Eltern mit dieser Aufgabe nicht alleine lassen. Es brauche aktuelle, niedrigschwellige Informationen, Handreichungen und Anleitung, wie die Balance zwischen Schutz und Befähigung in der Praxis aussehen kann. Solche Angebote gibt es bereits. So bietet beispielsweise die Bundeszentrale für politische Bildung eine Eltern-LAN an, bei der Eltern beliebte digitale Spiele wie *Fortnite* oder *Minecraft* kennenlernen und für den medienpädagogischen Austausch mit ihren Kindern angeleitet werden.[103] Ebenso stehen dutzende Elternratgeber zur Verfügung, sowohl von einzelnen Spieleherstellern*innen, Plattformbetreibern und Organisationen wie der USK, als auch von der Bundeszentrale für politische Bildung, der Stiftung Medienpädagogik Bayern und Initiativen wie Schau Hin!.[104] Doch vielen Eltern, so die Interviewten, seien diese Ratgeber gar nicht bekannt. Gespräche mit Eltern zeigten, "dass da noch viel Unwissen herrscht. Was einfach teilweise erschreckend

[103] https://www.bpb.de/veranstaltungen/reihen/eltern-lan/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
[104] Siehe beispielsweise:
https://usk.de/die-usk/broschueren/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.bpb.de/themen/kinder-jugend/games-in-der-familie/552115/elternratgeber-games/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de/materialien/broschueren/games-sicher-nutzen (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.medienfuehrerschein.bayern/angebot/schule/weiterfuehrende-schulen/8-9-und-10-jahrgangsstufe/generation-games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)
https://www.schau-hin.info/games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

ist, weil ich ja weiß (...), was es eigentlich alles für Angebote gibt, aber das einfach oftmals (...) die Zielgruppe nicht erreicht.  Das sehe ich als große Schwierigkeit" (Interview 16).

Entscheidend sei außerdem, so die Expert*innen, dass es keine Blaupause im Umgang mit dem Gaming-Bereich gäbe. Eltern müssten individuelle, auf das Kind und mit dem Kind abgestimmte Maßnahmen ergreifen, die für ihren Kontext und die Mediennutzung ihres Kindes passend sind, denn Kinder können trotz gleichen Alters auf sehr unterschiedlichen Entwicklungsständen sein. Dies muss berücksichtigt werden, sowohl wenn es um den Schutz der Kinder und Jugendlichen geht, als auch um Maßnahmen zur Anleitung und Befähigung der jungen Menschen sicher mit dem Gaming-Bereich umzugehen.

## 5.5 Medien und Öffentlichkeit

Auch der gesellschaftliche Diskurs und insbesondere die mediale Berichterstattung haben Einfluss auf den hier diskutierten Themenkomplex. Die Meinung und das Wissen wichtiger Stakeholder, von Politik über pädagogische Fachkräfte, Eltern und Gamer*innen selbst, über extremistische Einflussnahme im Gaming-Bereich, aber auch über den positiven Einfluss digitaler Spiele, ist durch die mediale Berichterstattung geprägt. Oft wird jedoch ausschließlich defizit- und problemorientiert berichtet und mögliche Gefahren des Gamings werden weit öfter thematisiert als positive Nutzer*innenerlebnisse. Dies merken die Autor*innen dieser Studie beispielsweise an den Medienanfragen, die uns erreichen. Diese drehen sich mehrheitlich um Fragen wie "Wie nutzen extremistische Akteur*innen Gaming?", "Wie radikalisieren sich junge Menschen im Gaming-Bereich?", "Welche Gefahren gibt es?" und kaum um positive Einflüsse des Gamings, Chancen für Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug oder neue Formate der Medienkompetenzbildung.

Dies ist kein Einzelfall. Generell ist eine Verschiebung des medialen Diskurses hin zu einer Problematisierung von Gaming und Gaming-Communitys zu beobachten. Dies ist unter anderem auf ein Relikt aus den Diskursen um Spiele mit Gewaltinhalten aus den 1990er und frühen 2000er Jahren zurückzuführen, das sich hartnäckig hält. Diese 'Killerspieldebatte' und die Tatsache, dass digitale Spiele in der öffentlichen Debatte nahezu ausschließlich negativ konnotiert werden, führen zu einer Abwehrhaltung bei Gamer*innen, die bis heute nachwirkt.

Brandenburg und Kolleg*innen sprechen in diesem Zusammenhang vom "Trauma der 'Killerspieldebatte'" (Brandenburg et al., 2025b, S.13), das zu einem "Beißreflex" (ibid., S.12) auf beiden Seiten der Debatte führe. Gamer*innen fühlten sich zu Unrecht als mögliche Gewalttäter*innen denunziert und Gaming als gefährliche Aktivität verunglimpft – insbesondere für Kinder und Jugendliche, die angeblich verroht, süchtig oder mindestens unsozial werden durch den Einfluss digitaler Spiele. Dies habe zur Folge, dass jegliche Diskussion über real existierende Probleme im Gaming-Bereich wie beispielsweise die oben ausgeführte extremistische Einflussnahme, instinktiv 'weggebissen' würden, aus Sorge vor einem erneuten Aufflammen der Killerspieldebatte und aus der Erfahrung heraus, dass digitale Spiele so gut wie immer pauschal als Problem dargestellt werden, das es zu lösen gilt. Die Gesellschaft und insbesondere die Politik solle sich daher aus digitalen Spielen 'heraushalten', so oftmals das Argument derer, die eine Überregulierung oder gar Zensur auf Basis wissenschaftlich nicht haltbarer Annahmen über den Zusammenhang von digitalen Spielen und Gewalt fürchten. Doch der "Beißreflex" existiert auch auf der anderen Seite der Debatte, nämlich bei denjenigen, die immer wieder wissenschaftlich längst widerlegte

Anschuldigungen aus der Killerspielzeit aus der metaphorischen Mottenkiste holen. Dies betrifft auch die teilweise wenig nuancierte mediale Berichterstattung zu extremistischer Einflussnahme im Gaming-Bereich. Daraus resultiere eine "Get-Politics-Out-of-My-Games-Debatte" (Interview 9) innerhalb der Gaming Community. Weder das eine, noch das andere Extrem sind zielführend. Es braucht eine nuancierte Debatte, die Probleme benennen kann ohne digitale Spiele oder Gamer*innen unter Generalverdacht zu stellen, und auch die positiven Aspekte digitaler Spiele prominent beleuchtet statt rein defizitorientiert zu berichten.

"Ich halte es (...) [für] total wichtig, dass man [Gaming] (...) nicht generell verteufelt und wir (...) wieder (...) in diese Falle tappen, dass man halt sagt, ja, aber Killerspieldebatte und Gaming ist aber schon eine grundlegende Gefahr und Gewaltdarstellung und so weiter. Weil man damit (...) ganz viele Leute dann einfach gar nicht mehr erreicht, mit denen man eigentlich darüber sprechen will (...). Und ich glaube, es ist aber dennoch sinnvoll, dass man nicht sagt, dass Gaming total sicher ist und man da eigentlich, also dass man jetzt zum Beispiel Kinder und Jugendliche damit komplett alleine lassen kann" (Interview 8). Zwei Dinge können gleichzeitig wahr sein: Extremistische Akteur*innen versuchen, Gaming zu instrumentalisieren und dies muss benannt, ernst genommen und adäquat begegnet werden. *Gleichzeitig* bieten digitale Spiele viel positives Potenzial und können zu positiven Erfahrungen beitragen. Nur wenn sich ein solch nuancierter Blick auf den Gaming-Bereich auch in der medialen Berichterstattung widerspiegelt, können die Gräben der Killerspieldebatte langfristig überwunden und Gamer*innen als Verbündete gegen extremistische Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen gewonnen werden.

"Responsible media [reporting] is important. (...) It's just baffling, the way that (...) [some media reports are] like 'oh we need to not have gaming anymore and then the problem will be solved.' (...) Demonizing gaming has done no good at all for what we're trying to do, because now we have a large majority of gamers who are not at risk of radicalizing but who are like 'stay out of my computer game because you think I'm a potential danger to society.' (...) After [the] Columbine [shooting], you know, [that kind of reporting] already started. (...) A question I get asked as well [is], why don't (...) the gamers, the influencers, jump on this [issue]? And i'm like: because they think we're twats, (...) they literally think we're blaming them for radicalization [due to the media coverage of the issue]" (Interview 1). "I think media perception is huge. (...) Doing work with journalists to better understand games and the cultures around them, I think is really important. And I think maybe [that] can help push back against some of that [solely negative reporting]" (Interview 6).

Studien bestätigen diese Wahrnehmung. Kilmer und Kolleginnen (2024b) befragten beispielsweise 34 Mitarbeitende der Games-Branche zu Hindernissen, die ihnen einen offenen und effektiven Umgang mit Hass und extremistischer Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen erschweren. Die Angst vor negativer Berichterstattung, vereinfachenden Darstellungen und reißerischen Headlines sowie dem daraus resultierenden Reputationsverlust der Spielestudios wurden als wichtige Barrieren genannt. Dies führe unter anderem dazu, dass niemand bei diesem Thema vorangehen und sich öffentlich äußern wolle. "Participants also noted potential concerns with being some of the first studios to publicly increase transparency around prevalence of and solutions for hate and harassment. (...) [because] 'nobody wants to step in and be the poster child for problems in the industry'" (S.9f). Kilmer und Kolleginnen berichten, dass einige Personen, die für eine Teilnahme an der Studie angefragt waren, aufgrund dieser Befürchtungen nicht an den Fokusgruppen teilnehmen

wollten. ”A few potential participants even pulled out prior to participation because of rumors they heard about the study. It is clear that fear of bad press or retribution for speaking up is pervasive throughout the industry” (S.10). Dies ist eine Erfahrung, die auch die Autor*innen dieses Gutachtens bereits mehrfach gemacht haben und die eine wichtige Hürde für bessere Zusammenarbeit mit der Games-Branche darstellt. Hier muss offenbar noch viel Vertrauensarbeit geleistet werden, die nur mit einer nuancierten öffentlichen Debatte gelingen kann.

Ideal wäre es außerdem, öfter positiv über digitale Spiele zu berichten und Gaming “als tatsächliches Kulturgut zu diskutieren. [Ich denke], (...) dass Gaming eigentlich auch in [den] Feuilleton gehört und auch ernst diskutiert [werden sollte]. (...) Dass gerade auf so kritische Diskurse ums Gaming teilweise so allergisch reagiert wird, [hat] halt auch damit zu tun, dass es (...) an anderen Stellen nicht ernst genommen wird. (...) Ich glaube, es wäre einfacher im Gaming ernsthaft und konkret zu diskutieren, wenn auf der anderen Seite auch (..) die kulturellen Aspekte vom Gaming irgendwie ernster genommen und ernster diskutiert werden [würden]. (...) Wenn die Journalisten, die (...) sonst auch spannend über das Gaming schreiben, dann diejenigen sind, die auch auf die Probleme hinweisen. Ich glaube, das wäre deutlich akzeptierter. (...) [Momentan ist solche Berichterstattung von anderen Journalist*innen geprägt und wird daher] immer (...) so als Angriff von außen wahrgenommen” (Interview 8). Der Wunsch vieler Expert*innen ist eine Debatte, in der “die Problemlage (...) gesehen wird, ohne Gaming aber grundsätzlich zu stigmatisieren. Das ist mir glaube ich immer ganz wichtig, weil ich ja sowohl diese positiven Chancen und Möglichkeiten und auch den hedonistischen Aspekt sehe und nutzen möchte, und gleichzeitig auch das Problematische nicht außer Acht lassen möchte” (Interview 9).

## 5.6 Teilhabe

Bei der Diskussion um Gefahren im Gaming-Bereich und mögliche Gegenmaßnahmen darf der Aspekt der Teilhabe nicht außer Acht gelassen werden. “Zu berücksichtigen sind jedoch auch Befähigungsaspekte und das verfassungsrechtlich geschützte Recht auf Teilhabe von Minderjährigen am digitalen Umfeld, das sowohl im JuSchG [Jugendschutzgesetz] als auch in der VN-Kinderrechtskonvention (...) zum Ausdruck kommt. *Verhältnismäßige* Ansätze (...) sind hier unverzichtbar” (Secker & von Petersdorff, 2025, S.84, Hervorhebung durch die Autor*innen dieses Gutachtens).

Dies betonten auch die interviewten Expert*innen. “Nicht nur Schutz ist (...) wichtig (...) [sondern] eben [auch] die sichere Teilhabe. (...) Kinder und Jugendliche müssen auch die Möglichkeit haben, am digitalen Umfeld mitwirken zu können, teilhaben zu können, aber eben so, dass es angemessen ist” (Interview 12). Es müsse daher eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe sein, Kinder und Jugendliche “auch in dieses digitale Umfeld zu begleiten und dann irgendwann auch (...) zu entlassen. Weil es macht ja auch keinen Sinn, wenn ich bis 18 Jahre komplett geschützt bin [und dann kann ich] plötzlich (...) alles nutzen. Dann ist man ja als Nutzer auch komplett überfordert. Also da geht es dann wirklich darum in diesem Ausgleich der Risiken und Chancen ja sicher den Weg zu finden in dieses digitale Umfeld, um dann entsprechend auch befähigt zu sein, das Ganze sicher nutzen zu können” (Interview 12). “Jugendmedienschutz [muss] auch immer was (...) mit einer (...) Befähigung zu tun haben (...). Also es ist glaube ich nicht die Lösung, im großen Stil beispielsweise die beliebten Games zu verbieten oder die Inhalte darin zu verbieten oder so etwas. Kinder und Jugendliche haben

auch ein Anrecht darauf, (...) ihre Erfahrungen zu machen, diese Spiele zu spielen. Und das ist die Verantwortung von Erwachsenen, dass [den] Kinder[n] und Jugendlichen auch zu ermöglichen, aber halt auch ihre Sicherheit zu gewährleisten" (Interview 4).

Es müsse daher eine altersgerechte Teilhabe ermöglicht werden, ähnlich wie im Straßenverkehr. Auch dort gibt es viele Gefahren, doch die angestrebte Lösung diese Gefahren zu minimieren ist (und kann nicht sein) Kinder und Jugendliche vom Straßenverkehr auszuschließen, sondern sie altersgerecht zu begleiten, anzuleiten und die Teilnahme erlernen zu lassen. Um in der Metapher zu bleiben: Fahrradunfälle mit Beteiligung Minderjähriger haben nicht zu einem Fahrrad-Verbot für junge Menschen geführt, sondern zu Bestrebungen die Verkehrserziehung in den Grundschuljahren anzupassen und, in einigen Fällen, einen 'Fahrradführerschein' anzubieten. Es ist daher wichtig und notwendig bei der Diskussion über jegliche Jugendschutzmaßnahmen, besonders aber bei solchen, die eine Teilhabe einschränken, abzuwägen, ob dies verhältnismäßig und dem Risiko angemessen ist bzw. ob Kompetenz- und Befähigungsmaßnahmen diesen Risiken nicht ebenfalls effektiv entgegenwirken können. Ebenso scheint im Sinne des Rechtes auf Teilhabe ein kompletter Ausschluss von Kindern und Jugendlichen wie es beispielsweise Australien für soziale Medien plant, nicht nur wenig zielführend, sondern steht in Konflikt mit dem Recht junger Menschen auch an der Online-Welt teilzunehmen und zu lernen, sich in diesem Umfeld zu bewegen.

Teilhabe könne jedoch auch wörtlich verstanden werden, so einige Expert*innen, die empfahlen, Kinder und Jugendliche in den Diskurs zu Jugendschutz in digitalen Gaming-Räumen direkt mit einzubeziehen. Man müsse die Perspektiven, Erfahrungen und Einschätzungen junger Menschen ernst nehmen und dürfe sich nicht scheuen, Kindern und Jugendlichen als direkt von den Auswirkungen jeglicher Präventions-, Regulierungs- oder Bildungsmaßnahmen betroffene Personen eine Stimme im Prozess zu geben. Es sei zu beobachten, dass "Kinder- und Jugendbeteiligung unheimlich wertvoll ist und sehr, sehr gut funktioniert. (...) Bei unseren Veranstaltungen (...) [sind] regelmäßig Jugendliche mit dabei. Und dieser Perspektivwechsel und die Perspektiven, die die mit einbringen, sind einfach unglaublich wertvoll, weil die Anregungen, die sie haben, doch noch mal etwas anderes sind, als wenn da nur erwachsene Personen draufschauen. Sie sind einfach naturgemäß näher an den Themen dran, wissen auch ziemlich genau, was sie brauchen und sind (...) erstaunlich engagiert und kundig in dem Bereich. Also das ist wirklich toll (...) [und] sehr gewinnbringend für alle Beteiligten" (Interview 15). Diese Beteiligung sollte frühzeitig, idealerweise bereits in der Entwicklungsphase neuer Spiele und digitaler Gaming-Räume, einbezogen werden. "Eine aktive Kinder- und Jugendbeteiligung im Rahmen der Entwicklung wäre eine gute Möglichkeit, (...) von Anfang an die Bedürfnisse mitzudenken, was dann auch (...) auf das Thema von strukturellen Vorsorgemaßnahmen und Schutz einzahlt, weil man das einfach von Anfang an natürlich wesentlich besser einbauen kann, als wenn man das hinterher versucht, auf ein bestehendes Produkt draufzusetzen" (Interview 15).

## 5.7 Forschung

In den letzten sechs Jahren sind die Forschungsbemühungen ebenso wie die Zahl der veröffentlichten Studien im Themenkomplex Gaming und Extremismus stark angestiegen. Auch wenn es sich noch immer um ein junges, im Aufbau befindliches Forschungsfeld handelt, wissen wir inzwischen einiges darüber welche extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich stattfinden, auf welche vielfältige Art und Weise extremistische Akteur*innen versuchen

Gaming zu instrumentalisieren und Online-Diskurse in digitalen Gaming-Räumen zu beeinflussen, sowie welche Arten von Inhalten in digitalen Gaming-Räumen geteilt werden und welche Form diese annehmen. Doch viele wichtige Fragen, die nicht nur wichtig für ein tiefgreifendes Verständnis extremistischer Einflüsse im Gaming-Bereich sind, sondern auch entscheidend zu besseren Jugendschutzmaßnahmen beitragen können, sind noch unbeantwortet und sollten in den nächsten Jahren verstärkt bearbeitet werden. Dazu gehören folgende Themen:

- Digitale Gaming-Räume sind inzwischen Schauplatz politischer und gesellschaftlicher Diskurse. Doch es gibt bisher kaum Forschung zu Form, Inhalt und Ausprägung solcher Diskurse, vor allem auf den wichtigen Gaming (-nahen) Plattformen, die, so lassen erste Hinweise vermuten, zu Orten politischer Kommunikation geworden sind (Schlegel & von Eyb, 2025; Schlegel et al., 2025d). Dies gilt ausdrücklich nicht nur für extremistische Kommunikation, sondern auch für 'mainstream' politische und gesellschaftliche Diskurse, die zunehmend auch in digitalen Gaming-Räumen stattfinden. Um den Gaming-Bereich nuanciert verstehen und extremistische Inhalte adäquat kontextualisieren zu können, braucht es mehr Informationen über das Wesen politischer und gesellschaftlicher Debatten im Gaming generell.

- Aus den in Abschnitt 2.2.7. vorgestellten Befragungen mit Gamer*innen ist ersichtlich, dass viele Spielende nicht nur auf Gaming (-nahen) Plattformen, sondern auch in sprach- oder textbasierten Chaträumen innerhalb digitaler Spiele *identity-based hate* und extremistischem Material ausgesetzt sind. Hierzu gibt es allerdings noch kaum empirische Studien, da die Erforschung dieser Chaträume sehr herausfordernd ist – vor allem, weil Forschende viele Stunden lang mitspielen müssen und aufgrund fehlender Durchsuchbarkeit darauf angewiesen sind, dass ihnen relevante Inhalte mehr oder minder zufällig begegnen. Dies haben wir auch in unseren eigenen empirischen Erhebungen für dieses Gutachten gesehen. Es wäre jedoch von großer Wichtigkeit und hoher Relevanz, mehr über diese Chaträume und die dort geteilten Inhalte zu erfahren, um diesen blinden Fleck in der empirischen Extremismusforschung adressieren zu können und ein tieferes Verständnis für diese Gaming-Räume aufzubauen.

- Während inzwischen bekannt ist, welche extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich auftreten, ist über deren Wirkung noch so gut wie nichts bekannt. Klar ist, wie oben beschrieben, dass es keinen *mere exposure effect* gibt und daher eine weite Verbreitung solcher Inhalte nicht automatisch mit einem großen Impact gleichzusetzen ist. Es wäre jedoch wichtig, mehr darüber herauszufinden, wann, wie und auf wen, unter welchen Umständen, extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen (besonders wahrscheinlich) persuasive Wirkung entfalten. Dazu braucht es mehr Forschungsbemühungen zur Wirkung von digitalen Spielen (inklusive selbstgenerierten Inhalten wie Mods oder *Roblox experiences*), aber ebenso zur Wirkung von Gaming-Inhalten außerhalb digitaler Spiele (z.B. Gaming Memes und Gamification), sowie zu Meinungsbildungsprozessen innerhalb von Gaming-Communitys. Ziel muss sein, die mögliche Rolle digitaler Gaming-Inhalte und -Räume besser zu verstehen und differenziert einschätzen zu können.

- Eine weitere wichtige Frage ist, wie Nutzer*innen *identity-based hate* und extremistische Inhalte finden, mit ihnen interagieren und wie einige von ihnen über solche Inhalte in Kontakt mit radikalisierten Individuen gelangen. Die Expert*innen-Interviews legen nahe, dass Nutzer*innen über solches Material 'stolpern' können, ohne explizit danach zu suchen (siehe Abschnitt 3.2.7.). Doch wann ist ein solches Stolpern besonders wahrscheinlich? Wo und wie kommen Nutzer*innen (erstmals) in Kontakt mit solchen Inhalten? Gibt es Plattform- oder spielspezifische Unterschiede? Und wenn sie sich für diese Inhalte interessieren, wie bewegen sie sich dann von einer Plattform zur anderen, von einem offenen in einen (semi-)geschlossenen Kommunikationsraum? Dies sind wichtige Fragen für den Jugendschutz und die Extremismusprävention, da sich hier sogenannte *friction points* ergeben, also Ansatzpunkte, an denen Nutzer*innen von ihrem Weg in digitale Gruppen, in denen extremistische Inhalte diskutiert werden, abgebracht werden könnten.

- Des Weiteren sollte sich zukünftige Forschung damit befassen die Unterschiede und Gemeinsamkeiten verschiedener Ausprägungen von *identity-based hate* und extremistischem Material in unterschiedlichen Gaming-Räumen auszudifferenzieren. Dies betrifft Unterschiede zwischen verschiedenen Gaming (-nahen) Plattformen und zwischen verschiedenen digitalen Spielen ebenso wie die Differenzierung zwischen verschiedenen Kommunikationsarten. Kowert und Chittick (2025) unterscheiden beispielsweise zwischen vier threat surfaces in digitalen Gaming-Räumen: Textbasierte Kommunikation, sprachbasierte Kommunikation, (Live-)Streaming, sowie user-generated content. Zur Entwicklung geeigneter Schutz- und Präventionsmaßnahmen ist es entscheidend zu verstehen, welche Formen und Arten von *identity-based hate* und extremistischem Gedankengut sich (besonders häufig) in verschiedenen Kommunikationskanälen finden und welche (möglicherweise unterschiedlichen) Auswirkungen diese Unterschiede auf Nutzer*innen haben.

- Dieses Gutachten reiht sich in eine lange Reihe aktueller Studien zu extremstischer Einflussnahme im Gaming-Bereich, die sich vornehmlich mit *Rechts*extremismus und angrenzenden Formen von *identity-based hate* wie Rassismus und Antisemitismus befassen. Es wäre jedoch fatal, die Forschungsbemühungen dauerhaft auf diesen Phänomenbereich zu beschränken. Es braucht unbedingt mehr Forschung zur Verbreitung anderer Formen von *identity-based hate* und extremistischem Gedankengut im Gaming-Bereich, u.a. zu islamistischen Inhalten, Misogynie und der sogenannten Incel-Community bzw. Manosphere, Verschwörungserzählungen, sowie neuen Formen von Extremismus wie beispielsweise Akzelerationismus – eine Variante des *white supremacism*, deren Anhänger*innen einen totalen Kollaps der Gesellschaft herbeiführen wollen, um danach einen sogenannten *white ethno-state* (einen Staat, in dem weiße Menschen die alleinige Macht haben) zu gründen (Anti-Defamation League, 2025c) – oder *nihilistic extremism* – eine Form des Extremismus, deren Anhänger*innen ebenfalls die Gesellschaft gewaltsam zerstören wollen, jedoch ohne erkennbares ideologisches Gerüst (Gill, 2025). Auch andere Gefahren für Kinder und Jugendliche in digitalen Gaming-Räumen wie beispielsweise (sexuell motiviertes) Cybergrooming oder die sadistische 764 Bewegung (Tagesschau, 2025), bedürfen weiterer Forschung.

- Im Bereich Radikalisierungsprävention sollte, wie oben beschrieben, zunächst die Präventionspraxis aktiv werden und vielfältige Ansätze für Präventions- und Interventionsmaßnahmen mit Gaming-Bezug testen. Diese sollten jedoch wissenschaftlich begleitet und, wenn möglich, evaluiert werden. Dabei geht es nicht nur um Wirkungsevaluationen, sondern auch um Prozessevaluationen, um noch besser zu verstehen, welche Herausforderungen, Hürden und Bedarfe es für effektive Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug gibt. Gleiches gilt für die Bereiche politische Bildung und Medienkompetenz, in denen ebenfalls verschiedenste Formate mit wissenschaftlicher Begleitung entwickelt und getestet werden sollten.

- Außerdem sollten die (gewünschten wie unerwünschten) Auswirkungen von Moderationsbemühungen, Community Management und Maßnahmen gegen einzelne User*innen eingehender untersucht werden. “The research in this space is super um super behind because we don't have access to any of the data (...) [for example the type and] the timeline of penalties that are actually effective in reducing (...) recidivism among abusive players” (Interview 2). Hier braucht es mehr Forschung, auch zu möglicherweise unerwünschten Effekten solcher Maßnahmen. Einige Studien zu Moderationsansätzen auf Social Media deuten beispielsweise darauf hin, dass in einigen Fällen Sperrungen von Nutzer*innen, die extremistische Inhalte posten, möglicherweise zum Fortschreiten von Radikalisierungsprozessen beitragen können (Ali et al., 2021). Deshalb plädiert Olaizola Rosenblat (2025) für weitere Forschung zu den Auswirkungen verschiedener Sanktionsansätze, der Frage, unter welchen Umständen diese kontraproduktiv sein können und wie solche unerwünschten Auswirkungen verhindert werden können. Dies könnte auch auf Ansätze ausgeweitet werden, die Nutzer*innen für sozialadäquates Verhalten belohnen und positive Diskussionskultur zu fördern versuchen.

## 5.8 Extremismusprävention als gesamtgesellschaftliche Aufgabe

Die diskutierten Maßnahmen sollten nicht in Isolation betrachtet werden und die Verantwortung für die Präventions- und Interventionsmaßnahmen gegen extremistische Einflussnahme nicht einem einzigen Akteur oder einem einzelnen Bereich zufallen. “Ich glaube, dass es nicht reicht, wenn wir uns immer nur auf einen Sektor beschränken. Also wir dürfen jetzt irgendwie nicht sagen, nur die Spieler*innen müssen irgendwie mehr machen, oder die Plattformen müssen mehr machen, oder die Sozialarbeiter*innen müssen mehr machen, sondern (...) es muss Gaming (...) ganzheitlich betrachtet werden. (...) Es reicht nicht, wenn wir da immer nur einen Sündenbock versuchen zu finden” (Interview 9). Das Thema verlange ein “ganzheitliches Zusammenwirken, nicht jeder in seiner Säule. (...) [Man muss] sich gemeinsam auf den Weg (...) machen” (Interview 15). Deshalb: “Ganz wichtig ist, dass wir wirklich einfach groß denken und das Ganze im Blick haben und nicht nur einzelne Aspekte. (...) Wir können den Gefahren nur begegnen, wenn da ein Konzept hinter steht, was wirklich alle Aspekte beinhaltet. Das ist natürlich die ganz große Herausforderung” (Interview 16). In den letzten Jahren habe sich diesbezüglich bereits viel getan und es “gibt (..) schon wertvolle Kooperationen in dem Bereich, aber man kann nie genug haben” (Interview 15).

Die Prävention von und Maßnahmen gegen extremistische Einflussnahme im Gaming sind eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe, die die Kooperation verschiedener Sektoren und Akteur*innen aus Politik, Regulierung, Games-Branche, Radikalisierungsprävention, Bildungseinrichtungen, Zivilgesellschaft und Gaming-Communitys verlangt. Keine Maßnahme ist alleine ausreichend und kein Sektor kann alleine angemessen wirkungsvolle Ansätze für den Gaming-Bereich in seiner gesamten Vielfalt implementieren. Vielmehr braucht es ein ganzes Netz an verschiedenen Ansätzen auf verschiedenen Ebenen, die wie Zahnräder ineinandergreifen und zusammen eine holistische Strategie zur Prävention und Bekämpfung extremistischer Aktivitäten im Gaming-Bereich aber auch zur positiven Gestaltung digitaler Gaming-Räume und Nutzung des demokratiefördernden Potenzials des Gamings, bilden.

Damit dies gelingen kann, braucht es cross-sektoralen Austausch und Zusammenarbeit auf Augenhöhe, die die Stärken, Grenzen und Eigenheiten jedes Bereiches bzw. jedes Akteurs ernst nimmt und zu nutzen versucht. Dazu braucht es Vertrauensaufbau und das gemeinsame Ziel, Hand in Hand statt gegeneinander oder aneinander vorbei zu arbeiten. Nur wenn jeder Akteur seiner eigenen Verantwortung gerecht wird und sich gleichzeitig der gesamtgesellschaftlichen Anstrengung verpflichtet, können die notwendigen vielschichtigen Maßnahmen getroffen und koordiniert werden, um die Extremismusprävention im Gaming-Bereich bestmöglich zu gestalten.

# 6. Schlussbemerkungen

Ziel dieses Forschungsgutachtens war es, einen umfangreichen Überblick über extremistische Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen zu bieten. Es zeigte sich, dass extremistische Akteur*innen den Gaming-Bereich auf vielfältige Art und Weise zu instrumentalisieren versuchen. *Identity-based hate* und extremistisches Gedankengut ist relativ einfach in öffentlich zugänglichen Gaming-Räumen auffindbar, was darauf schließen lässt, dass möglicherweise eine große Zahl von Nutzer*innen solchem Material ausgesetzt sein könnte. Dies macht rechtsextreme Einflussnahme im Gaming-Bereich zu einer ernstzunehmenden, gesamtgesellschaftlichen Herausforderung.

Ebenso prominent wurde diskutiert wie der Gaming-Bereich genutzt werden kann, um die Medienkompetenz junger Menschen zu stärken, die politische Bildungsarbeit um neue Ansätze zu ergänzen und innovative Präventions- und Interventionsmaßnahmen gegen digitale Ausprägungen extremistischer Einflussnahme ansprechend zu gestalten. Digitale Spiele, Gaming-Räume und -Inhalte bieten großes Potenzial Kinder und Jugendliche für wichtige politische und gesellschaftliche Themen zu begeistern und resilienter gegen extremistische Beeinflussungsversuche zu machen. Noch stecken viele solcher Ansätze in den Kinderschuhen bzw. eine Vielzahl an Einsatzmöglichkeiten wurde noch nicht erprobt. Hier braucht es in den nächsten Jahren verstärkten Einsatz, um die positiven Effekte digitaler Gaming-Räume sinnvoll und effektiv zum Schutz der Demokratie und zur Befähigung von Kindern und Jugendlichen zu sicherer, mündiger digitaler Teilhabe zu nutzen.

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, Regulierungsorganen, Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen, sowie der Zivilgesellschaft getragen werden. Eine differenzierte Betrachtungsweise darf sich vor den Problemen im Gaming-Bereich nicht verschließen, sollte Gaming aber unbedingt auch als Chance begreifen: Als Chance für moderne Medienkompetenzbildung, als Chance für neue, innovative Ansätze politischer Bildungsarbeit, als Chance für bessere Präventions- und Interventionsmaßnahmen gegen alle Formen von Extremismus. Dies kann nur durch holistische, gesamtgesellschaftliche Bemühungen gelingen, die sowohl Regulierungs- und Gegenmaßnahmen als auch die verstärkte positive Nutzung des digitalen Gaming-Ökosystems umfassen. Repressive Maßnahmen und Regulierungen allein sind nie ausreichend zur effektiven, langfristigen Bekämpfung extremistischer Einflussnahme; es bedarf vielmehr auch proaktiver, positiver Gestaltung digitaler Gaming-Räume und die Schaffung attraktiver Angebote, die eine echte Alternative zu extremistischen Versprechungen bieten. Hierzu ist Einsatz auf allen Ebenen notwendig und Akteur*innen aus verschiedenen Sektoren müssen sich gemeinsam für eine Stärkung demokratischer Stimmen in digitalen Gaming-Räumen einsetzen. Wir hoffen, dass dieses Gutachten einen Beitrag zu dieser wichtigen gesamtgesellschaftlichen Aufgabe leisten kann.

# 7. Empfohlene weiterführende Literatur


Amadeu Antonio Stiftung (2021). Unverpixelter Hass: Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys, https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2022/02/unverpixelter-hass-netz-final.pdf

Amadeu Antonio Stiftung (2025). Gaming und Rechtsextremismus (Remake 2025), https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-rechtsextremismus-remake-2025/

Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (2025). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege*. Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, https://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/563171/handbuch-gaming-rechtsextremismus/

Hoang, V. und Prinz, M. (2021). Gaming und Rechtsextremismus, https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/publikationen/gaming-und-rechtsextremismus-25-fragen-antworten-zum-thema/

jugendschutz.net (2021). *Tagungsband: Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen – Digitale Spiele und Communitys im Fokus von Propaganda und Prävention*, https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/weitere_publikationen/tagungsband_re_und_gaming-kulturen.pdf

Lamphere-Englund, G. (2025). 2024 Resource List: Violent Extremism, Radicalization, and Gaming, GIFCT Working Group Gaming Community of Practice, https://gifct.org/wp-content/uploads/2025/02/GIFCT-25WG-0225-EG-Resources-1.1.pdf

Schlegel, L. und Kowert, R. (2024). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge: New York, https://www.routledge.com/Gaming-and-Extremism-The-Radicalization-of-Digital-Playgrounds/Schlegel-Kowert/p/book/9781032482996

Schlegel, L., Heider, M. und Ohlenforst, V. (2025). Extremismusprävention mit Gaming-Bezug: Ansätze, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten, https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_2025_Handreichung1.pdf

Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L. und Jaskowski, J. (2024). Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen, https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_Report1.pdf

# 8. Literaturverzeichnis


Ali, R., Šibljaković, D., Lippe, F., Neuburg, U. & Neuburg, F. (2020). ''You're Against Dawla, But You're Listening to Their Nasheeds?' Appropriating Jihadi Audiovisualities in the Online Streetwork Project Jamal Al-Khatib – My Path!', in: Günther, C. & Pfeifer, S. (Hrsg.). *Jihadi Audiovisuality and its Entanglements: Meanings, Aesthetics, Appropriations*, Edinburgh University Press: Edinburgh, 222-246

Ali, S., Hammas Saeed, M., Aldreabi, E., Blackburn, J., De Cristofaro, E., Zannettou, S. & Stinghini, G. (2021). Understanding the Effect of Deplatforming on Social Networks, *Proceedings of the 13th ACM Web Science Conference 2021 (WebSci '21). Association for Computing Machinery,* New York, NY, USA, 187-195

Allchorn, W. & Orofino, E. (2025). Policing extremism on gaming-adjacent platforms: awful but lawful?, *Frontiers in Psychology – Section Media Psychology 16*, 1537460

Allen, K. (2025). Building Community, Spreading Hate: Extremism, Hate, and Arma 3, *GNET (26.08.2025)*, https://gnet-research.org/2025/08/26/building-community-spreading-hate-extremism-hate-and-arma-3/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Allyn, B. (2021). Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities, *National Public Radio (05.04.2021)*, https://www.npr.org/2021/04/05/983855753/group-chat-app-discord-says-it-banned-more-than-2-000-extremist-communities (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0, *Terrorism and Political Violence 30*(4), 740-760

American Psychological Association (2020). APA RESOLUTION on Violent Video Games: February 2020 Revision to the 2015 Resolution, https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Andrews, S. & Skoczylis, J. (2022a). Exploring Extreme Language in Gaming Communities, https://gnet-research.org/2022/01/20/exploring-extreme-language-in-gaming-communities/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Andrews, S. & Skoczylis, J. (2022b). Understanding Attitudes to Extremism in Gaming Communities, https://gnet-research.org/2022/02/17/understanding-attitudes-to-extremism-in-gaming-communities/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Andrews, S. (2023). The 'First Person Shooter' Perspective: A Different View on First Person Shooters, Gamification, and First Person Terrorist Propaganda, *Games and Culture 19*(1), 55-74

Anti-Defamation League (2019). Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games, https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2020a). This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists, https://www.adl.org/resources/report/not-game-how-steam-harbors-extremists (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2020b). Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games 2020, https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experience-online-games-2020 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2020c). Disruption and Harms in Online Gaming Framework, https://www.adl.org/resources/report/disruption-and-harms-online-gaming-framework (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2020d). Disruption and Harms in Online Gaming Resource: Assessing the Behaviour Landscape, https://www.adl.org/resources/report/disruption-and-harms-online-gaming-resource-assessing-behaviour-landscape (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2022). Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022, https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2022 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2023). Hateful Usernames in Online Multiplayer Games, https://www.adl.org/resources/article/hateful-usernames-online-multiplayer-games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2024a). Playing with Hate: How People with Jewish Usernames are Abused in Online Competitive Games, https://www.adl.org/resources/report/playing-hate-how-people-jewish-usernames-are-abused-online-competitive-games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2024b). Steam-Powered Hate: Top Gaming Site Rife with Extremism & Antisemitism, https://www.adl.org/resources/report/steam-powered-hate-top-gaming-site-rife-extremism-antisemitism (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2024c). Hate Is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023, https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2024d). Addressing Extremism in Online Games Through Platform Policies, https://www.adl.org/resources/report/addressing-extremism-online-games-through-platform-policies (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2025a). Playing with Hate: How Online Gamers With Diverse Identity Usernames are Treated, https://www.adl.org/resources/report/playing-hate-how-online-gamers-diverse-identity-usernames-are-treated (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2025b). The Dark Side of Roblox: ‘Active Shooter Studios’ Create Maps Based on Real-Life Mass Shooting, https://www.adl.org/resources/article/dark-side-roblox-active-shooter-studios-create-maps-based-real-life-mass (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2025c). Accelerationism, https://www.adl.org/resources/backgrounder/accelerationism (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Anti-Defamation League (2025d). Private Online Spaces Pose Serious Content Moderation Challenges, https://www.adl.org/resources/report/private-online-spaces-pose-serious-content-moderation-challenges (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Arigayota, A., Duffek, B., Hou, C., & Eisingerich, A. B. (2025). Effects of The Legend of Zelda: Breath of the Wild and Studio Ghibli Films on Young People's Sense of Exploration, Calm, Mastery and Skill, Purpose and Meaning, and Overall Happiness in Life: Exploratory Randomized Controlled Study, *JMIR Serious Games 13*, e76522

Argentino, M-A., G, Barret & Tyler, M.B. (2024). 764: The Intersection of Terrorism, Violent Extremism, and Child Sexual Exploitation, https://gnet-research.org/2024/01/19/764-the-intersection-of-terrorism-violent-extremism-and-child-sexual-exploitation/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Arte (2025). Mit offenen Daten: Vom Controller zum Abzugshebel: Wenn Radikale Videospiele unterwandern, https://www.arte.tv/de/videos/118582-008-A/mit-offenen-daten/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Australian Associated Press (2023). Online gaming platforms such as Roblox used as ‘Trojan horse’ for extremist recruitment of children, AFP warns, *The Guardian (03.12.2023)*, https://www.theguardian.com/australia-news/2023/dec/03/online-gaming-platforms-such-as-roblox-used-as-trojan-horse-for-extremist-recruitment-of-children-afp-warns (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Ayyadi, K. (2018). Wie „Reconquista Germanica“ auf Discord seine “Troll-Armee” organisiert, *Belltower News (15.02.2018)*, https://www.belltower.news/wie-reconquista-germanica-auf-discord-seine-troll-armee-organisiert-47020/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Ayyadi, K. (2019a). The „Gamification“ of Terror – when hate becomes a game, *Belltower News (11.10.2019)*, https://www.belltower.news/anti-semitic-attack-in-halle-the-gamification-of-terror-when-hate-becomes-a-game-92439/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Ayyadi, K. (2019b). „Red Pill“ und „Blue Pill“ – Was ist das?, *Belltower News (15.04.2019)*, https://www.belltower.news/rechte-cyberkultur-red-pill-und-blue-pill-was-ist-das-83975/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Backlinko (2025a). Steam Usage and Catalog Stats, https://backlinko.com/steam-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Backlinko (2025b). Reddit User and Growth Stats, https://backlinko.com/reddit-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Backlinko (2025c). Roblox User and Growth Stats You Need to Know, https://backlinko.com/roblox-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Badalich, S. (2023). Schaffung eines sicheren Ortes zum Abhängen für Jugendliche, *Discord (24.10.2023)*, https://discord.com/safety/safer-place-for-teens (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Baeck, J-P. & Speit, A. (2020). "Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat", in: Baeck, J-P. & Speit, A. (Hrsg.). *Rechte Ego-Shooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn, Schriftenreihe Band 10555, 7-25

Ball, J. (2013). Xbox Live among game services targeted by US and UK spy agencies, *The Guardian (10.12.2013)*, https://www.theguardian.com/world/2013/dec/09/nsa-spies-online-games-world-warcraft-second-life (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs, https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Beauchamp, Z. (2019). White supremacists are trying to recruit American teens through video games, *Vox (09.04.2019)*, https://www.vox.com/policy-and-politics/2019/4/9/18296864/gamer-gaming-white-supremacist-recruit (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Bishop, S. (2019). How 4chan is using video games to recreate the Christchurch Massacre., *Medium (23.03.2019)*, https://medium.com/@kalirunner77/how-4chan-is-using-video-games-to-recreate-the-christchurch-massacre-bfff7495154e (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Bogerts, L. & Fielitz, M. (2019). "'Do you want Meme war?' Understanding the visual Memes of the German far right", in: Fielitz, M. & Thurston, N. (Hrsg.). Post-digital cultures of the far right: Online actions and offline consequences in Europe and the US, Transcript: Bielefeld, 137-154

Bogost, I. (2006). Videogames and Ideological Frames, *Popular Communication 4*(3), 165-183

Bogost, I. (2008). "The Rhetoric of Video Games", in: Salen, K. (Hrsg.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning – The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning*. MIT Press: Cambridge, 117-140

Bogost, I. (2021). "Persuasive Games, A Decade Later", in: de la Hera, T., Jansz, J., Raessens, J. & Schouten, B. (Hrsg.). *Persuasive Gaming in Context*. Amsterdam University Press: Amsterdam, 29-40

Borgonovo, F., Rizieri Lucini, S. & Porrino, G. (2024a). Weapons of Mass Hate Dissemination: The Use of Artificial Intelligence by Right-Wing Extremists, https://gnet-research.org/2024/02/23/weapons-of-mass-hate-dissemination-the-use-of-artificial-intelligence-by-right-wing-extremists/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Borgonovo, F., Bolpagni, A. & Rizieri Lucini, S. (2024b). AI-Powered Jihadist News Broadcasts: A New Trend In Pro-IS Propaganda Production?, https://gnet-research.org/2024/05/09/ai-powered-jihadist-news-broadcasts-a-new-trend-in-pro-is-propaganda-production/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Bowes, J. (2024). 'It's Over! White People are Finished': Accelerationist Memes using Generative AI on 4chan's '/pol', https://gnet-research.org/2024/03/20/its-over-white-people-are-finished-accelerationist-memes-using-generative-ai-on-4chans-pol/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

boyd, d. (2015). "Making sense of teen life: strategies for capturing ethnographic data in a networked era" in: Hargattai, E. & Sandvig, C. (Hrsg.). *Digital research confidential: The secrets of studying behavior online*, MIT Press: Cambridge, 79-102

Bracket Foundation, UNICRI Centre for AI & Robotics, Ragab, A. & Péron, C. (2022). Gaming and the Metaverse: The Alarming Rise of Online Sexual Exploitation and Abuse of Children Within the New Digital Frontier, https://unicri.org/sites/default/files/2022-11/Gaming%20and%20the%20Metaverse.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (2025a) *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn

Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (2025b). "Einleitung", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 11-20

Bundeszentrale für politische Bildung (o.D.b). Blood&Honour, https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/500766/blood-honour/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Bundeszentrale für politische Bildung (o.D.c). Identitäre Bewegung, https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/500787/identitaere-bewegung/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Bundeszentrale für politische Bildung (2020). *Taking The Red Pill*, Podcast-Serie, https://www.bpb.de/mediathek/podcasts/taking-the-red-pill/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Burak, A. & Parker, L. (2017). *Power Play: How Video Games Can Save The World*, St. Martin's Press: New York

Carville, O. & D'Anastasio, C. (2024). Roblox's Pedophile Problem, *Bloomberg (22.07.2024)*, https://www.bloomberg.com/features/2024-roblox-pedophile-problem/?embedded-checkout=true (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Caughbers, O. (2023). For the Lulz?: AI-generated Subliminal Hate is a New Challenge in the Fight Against Online Harm, https://gnet-research.org/2023/11/13/for-the-lulz-ai-generated-

subliminal-hate-is-a-new-challenge-in-the-fight-against-online-harm/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Chou, Y-K. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*, Octalysis Media: Milpitas

Cooke, D. & Marshall, A. (2024). Money laundering through video games, a criminals' playground, https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666281724001264 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Corech, M. (2025). A New Satanic Neo-Nazi Group Is Recruiting Children as Young as 12, *Vice (31.07.2025)*, https://www.vice.com/en/article/a-new-satanic-neo-nazi-group-is-recruiting-children-12-milikolosskrieg/?utm_source=substack&utm_medium=email (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Counter Extremism Project (2019). Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram, https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Counter Extremism Project (2025). Extremist Content Online: Files For Simulating Christchurch Terrorist Attack in Roblox Located; Clips of Recreations of Christchurch and Buffalo Attack Videos Using Videogames Located on TikTok, https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-files-simulating-christchurch-terrorist-attack-roblox-located-clips (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Criezis, M. (2024). AI Caliphate: The Creation of Pro-Islamic State Propaganda Using Generative AI, https://gnet-research.org/2024/02/05/ai-caliphate-pro-islamic-state-propaganda-and-generative-ai/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Curry, D. (2025). Discord Revenue and Usage Statistics (2025), https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

D'Anastasio, C. (2021a). How Roblox Became a Playground for Virtual Fascists, *Wired (10.06.2021)*, https://www.wired.com/story/roblox-online-games-irl-fascism-roman-empire/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

D'Anastasio, C. (2021b). A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven, *Wired (07.01.2021)*, https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

D'Anastasio, C. (2025). Roblox User Group Re-Creates Real-Life Mass Shooting Events, *Bloomberg (21.04.2025)*, https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-04-21/roblox-user-group-re-creates-real-life-mass-shooting-events?embedded-checkout=true (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Darvasi, P. (2016). Empathy, perspective and complicity: how digital games can support peace education and conflict resolution, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259928 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Dauber, C., Robinson, M., Basilious, 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

Davey, J. (2021). Gamers Who Hate: An Introduction to ISD's Gaming and Extremism Series, https://www.isdglobal.org/isd-publications/gamers-who-hate-an-introduction-to-isds-gaming-and-extremism-series/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Dean, B. (2025). Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch?, https://backlinko.com/twitch-users (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Dean, L. (2025a). AI or Aryan Ideals? A Thematic Content Analysis of White Supremacist Engagement with Generative AI, https://gnet-research.org/2025/01/13/ai-or-aryan-ideals-a-thematic-content-analysis-of-white-supremacist-engagement-with-generative-ai/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Dean, L. (2025b). AI or Aryan Ideals? Part Two: A Thematic Content Analysis of White Supremacist Engagement with Generative AI: Discourse, https://gnet-research.org/2025/02/25/ai-or-aryan-ideals-part-two-a-thematic-content-analysis-of-white-supremacist-engagement-with-generative-ai-discourse/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Der Spiegel (2000). Erfolgreich geklagt: "Jagd auf Juden" ist endlich offline, *Der Spiegel (19.10.2000*), https://www.spiegel.de/netzwelt/web/erfolgreich-geklagt-jagd-auf-juden-ist-endlich-offline-a-98921.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Deterding, S. Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification", *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11)*, Association for Computing Machinery: New York, 9-15

Discord (2022). Das Engagement von Discord für ein sicheres und vertrauensvolles Erlebnis, https://discord.com/safety/360043700632-discords-commitment-to-a-safe-and-trusted-experience (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Discord (2023). Sicherheitsmeldenetzwerk: Unser Engagement für Sicherheit und Zusammenarbeit, https://discord.com/safety/safety-reporting-network-commitment (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Discord (2024). Unser Ansatz zur Moderation von Inhalten, https://discord.com/safety/our-approach-to-content-moderation (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Donick, M. (2025). "Microsoft Flight Simulator (1982)", in: Feige, D.M. & Inderst, R. (Hrsg.). *Computer Spiele: 50 Zentrale Titel*. Transcript: Bielefeld, 158-167

Dye, M. (2024). 5+ Video Games Where Predators Target Kids, *GabbNow (24.09.2024)*, https://gabb.com/blog/predators-on-video-games/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Ebner, J. (2019). *Radikalisierungsmaschinen: Wie Extremisten die neuen Technologien nutzen und uns manipulieren*, Suhrkamp Nova: Berlin

Edelman, N. (2013). Reviewing the Definitions of "Lurkers" and Some Implications for Online Research, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 16*(9), 645 – 649

Edwards, C. & Pradier, P. (2025). Police investigating death of French streamer seize equipment and videos, *BBC (20.08.2025)*, https://www.bbc.com/news/articles/cd0d31r423ko (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

European Union Agency for Law Enforcement Cooperation (2025). Policing in an Online World: Relevance in the 21st Century, https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/Policing-in-an-online-world.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Evans, R. (2019). The El Paso Shooting and the Gamification of Terror, https://www.bellingcat.com/news/americas/2019/08/04/the-el-paso-shooting-and-the-gamification-of-terror/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Feige, D.M. & Inderst, R. (2025). *Computer Spiele: 50 Zentrale Titel*. Transcript: Bielefeld

Feta, B. & Armakolas, I. (2024). Gaming Stakeholders Mapping Report, https://agskk.de/wp-content/uploads/2025/06/GEMS-Publication-02-ELIAMEP-Mapping-Report-June-2024.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Fielitz, M. & Ahmed, R. (2021). It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour, https://www.utveier.no/wp-content/uploads/sites/6/2021/10/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Fleisch, H. (2018). *Gamification4Good: Gemeinwohl spielerisch stärken*, Erich Schmidt Verlag: Berlin

Gagandeep (2025). Playing with Hate: How Far-Right Extremists Use Minecraft to Gamify Radicalisation, https://gnet-research.org/2025/07/02/playing-with-hate-how-far-right-extremists-use-minecraft-to-gamify-radicalisation/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Gais, H. & Hayden, M. (2020). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website, https://www.splcenter.org/resources/hatewatch/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Gallagher, A., O'Connor, C., Vaux, P., Thomas, E. and Davey, J. (2021). The Extreme Right on Discord, https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/04-gaming-report-discord.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

game – Verband der deutschen Games-Branche (2024a). Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024, https://www.game.de/publikationen/jahresreport-2024/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

game – Verband der deutschen Games-Branche (2024b). Durchschnittsalter der Spielenden in Deutschland steigt erstmals auf über 38 Jahre, https://www.game.de/durchschnittsalter-der-spielenden-in-deutschland-steigt-erstmals-auf-ueber-38-jahre/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Gaudette, T., Scrivens, R., Davies, G. & Frank, R. (2020). Upvoting extremism: Collective identity formation and the extreme right on Reddit, *New Media & Society 23*(12), 3491-3508

Gill, G. (2025). Meaning Through Its Opposite: Significance Quest Theory and Nihilistic Violent Extremism, *GNET (18.07.2025)*, https://gnet-research.org/2025/07/18/meaning-through-its-opposite-significance-quest-theory-and-nihilistic-violent-extremism/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Global Project Against Hate and Extremism (2024a). Fortnite's Political Content Encourages Violence and Allows Players to Stage a Capitol Insurrection, https://globalextremism.org/post/fortnites-political-content-encourages-violence/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Global Project Against Hate and Extremism (2024b). Despite Previous Reporting, Fortnite Continues to Platform Violent Political and Antisemitic Content, https://globalextremism.org/post/fortnite-to-platform-violent-content/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Global Project Against Hate and Extremism (2024c).Roblox's Election Simulator is Swarming with Fascists, https://globalextremism.org/post/robloxs-election-simulator-is-swarming-with-fascists/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Global Project Against Hate and Extremism (2025a). New Investigation Uncovers Monetized Extremist Material On Roblox, https://globalextremism.org/post/new-investigation-uncovers-monetized-extremist-material-on-roblox/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Global Project Against Hate and Extremism (2025b). Online Neo-Nazi Group Using Children's Video Games For Recruiting And Propaganda, https://globalextremism.org/post/online-neo-nazi-group-using-childrens-video-games/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Gómez-García, S., Moreno-Cantano, A.-C., & Quevedo-Redondo, R. (2024). Gaming the conflict: Fursan Al-Aqsa's narrative of the Israeli-Palestinian struggle and its reception through moral disengagement, *Convergence*, online first

Grace, T., Larson, I. & Salen, K. (2022). Policies of Misconduct: A Content Analysis of Codes of Conduct for Online Multiplayer Games, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 6* (CHI PLAY), 250

Granow, V.C. (2025). Gesellschaftliche Teilhabe und Meinungsbildung auf Twitch: Von einer reinen Gaming-Plattform zum Ort für politischen Austausch?, https://www.media-

perspektiven.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2025/MP_15_2025_Gesellschaftliche_Teilhabe_und_Meinungsbildung_auf_Twitch.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Grayson, N. (2022). How Twitch took down Buffalo shooter's stream in under two minutes, *The Washington Post (20.05.2022)*, https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/05/20/twitch-buffalo-shooter-facebook-nypd-interview/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Greer, R. & Ramalingam, V. (2020). The Search for Extremism: Deploying the Redirect Method, https://www.washingtoninstitute.org/policy-analysis/search-extremism-deploying-redirect-method (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Grossman, M., Ungar, M., Brisson, J., Gerrand, V., Hadfield, K. & Jefferies, P. (2017). Understanding Youth Resilience to Violent Extremism: A Standardised Research Measure FINAL RESEARCH REPORT, https://www.researchgate.net/publication/330701237_Understanding_Youth_Resilience_to_Violent_Extremism_A_Standardised_Research_Measure_FINAL_RESEARCH_REPORT?channel=doi&linkId=5c4fc466a6fdccd6b5d16bf0&showFulltext=true (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Grossman, M., Hadfield, K., Ungar, M., Jefferies, P. & Gerrand, V. (2022). Youth resilience to violent extremism: development and validation of the BRAVE measure, *Terrorism and Political Violence 34*(3), 468-488

Grover, T. & Mark, G. (2019). Detecting Potential Warning Behaviors of Ideological Radicalization in an Alt-Right Subreddit, *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media 13*(01), 193-204

Grüner Vogel (2025). "Die Attentäter*innen werden immer jünger" – Herausforderungen für die Präventionsarbeit im Spannungsfeld von Jugendschutz und öffentlicher Sicherheit, https://gruenervogel.de/wp-content/uploads/2025/07/GruenerVogel_Fachtag_2025_Jugendradikalisierung.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Guhl, J. (2023a). Case study: Alt-platform Discord, a haven for Islamist and Catholic extremist activity, https://www.isdglobal.org/digital_dispatches/case-study-alt-platform-discord-havens-islamist-and-catholic-extremist-activity/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Guhl, J. (2023b). Discord & Extremism, https://www.isdglobal.org/explainers/discord-extremism/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Halilovic-Pastuovic, M., Wylie, G. & Vukic, N. (2024). Towards a Sociology of Gaming and Radicalisation: A report on the state of the art, https://agskk.de/wp-content/uploads/2025/06/775874383-Towards-a-Sociology-of-Gaming-and-Radicalisation-A-Report-on-the-State-of-the-Art.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Hartgens, M. & Leidig, E. (2023). Fighting extremism in gaming platforms: a set of design principles to develop comprehensive P/CVE strategies, https://icct.nl/publication/fighting-extremism-gaming-platforms-set-design-principles-develop-comprehensive-pcve (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Hartmann, T., Krakowiak, K.M. & Tsay-Vogel, M. (2014). How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors, *Communication Monographs 81*(3), 310-332

Hayden, M. (2021). Meet DLive: The Livestreaming Platform Used by Trump's Capitol Insurrectionists, https://www.splcenter.org/resources/hatewatch/meet-dlive-livestreaming-platform-used-trumps-capitol-insurrectionists/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Hayse, M. "Ideology", in: Wolf, M. & Perron, B. (Hrsg.). *The Routledge Companion to Video Game Studies.* Second Edition. Routledge: New York, 555-563

Heider, M. (2025). "Rechtsextreme Aktivitäten auf Gaming(-nahen)-Plattformen", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 175-184

Heinz, D. (2025). "Kinderradikalisierung & Cybergrooming", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 213-222

Helm, B., Scrivens, R., Holt, T. J., Chermak, S. & Frank, R. (2024). Examining incel subculture on Reddit, *Journal of Crime and Justice 47*(1), 27-45

Helmus, T. & Klein, K. (2018). Assessing Outcomes of Online Campaigns Countering Violent Extremism: A Case Study of the Redirect Method, https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR2813.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Herd, G. (2017). Minecraft: Grooming dangers for children gaming online, *BBC (20.01.2017)*, https://www.bbc.com/news/uk-wales-38284216 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Heslep, D. G. & Berge, P. (2021). Mapping Discord's darkside: Distributed hate networks on Disboard, *New Media & Society 26*(1), 534-555

Hiaeshutter-Rice, D. & Hawkins, I. (2022). The Language of Extremism on Social Media: An Examination of Posts, Comments, and Themes on Reddit, *Frontiers in Political Sociology: Section Elections and Representation 4*, Artikel 805008

Hickman, M. (2023). Protagonists of terror: the role of ludology and narrative in conceptualising extremist violence, *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression 16*(3), 428-444

Hodent, C. (2021). *The Psychology of Video Games*, Routledge: Oxon

Hume, T. (2020). A German Far-Right Group Is Trying to Recruit Kids with a Free Video Game, *Vice News (21.09.2021)*, https://www.vice.com/en/article/germany-game-heimat-defender-identitarian/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Hunter, S., d'Amato, A., Elson, J., Doctor, A. & Linnell, A. (2024). The Metaverse as a Future Threat Landscape: An Interdisciplinary Perspective, *Perspectives on Terrorism 18*(2), 100-118

Hutchinson, J., Yuzva Clement, D., Gheorghe, R., Kellum, L. & Shuttleworth, A. (2025). "I'm Not Super Familiar with Children's Ecosystems Online": Expert Assessments on the Effects of Early Childhood Exposure to Extremism Online, *Perspectives on Terrorism XIX* (1), 64-90

Iau, J. (2024). 2 teens dealt with under ISA: How terrorist groups target youth online through games, chats, https://www.straitstimes.com/singapore/2-teens-dealt-with-under-isa-how-terrorist-groups-target-youth-online-through-games-chats (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Institute for Strategic Dialogue (2022). Groypers, https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2022/10/Groypers-External-October-2022-1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

International Trade Association (2023). Media and Entertainment: Video Games Sector, https://www.trade.gov/media-entertainment-video-games-sector (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

iXie Gaming (2024). Technology Advancements Impacting Esports Gaming, *iXie Gaming (12.02.2024)*, https://www.ixiegaming.com/blog/technology-advancements-in-esports-gaming/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Jäger, M. & Bahman, K. (2024). Phänomenübergreifende Extremismusprävention mittels Gaming: Das Projekt Call of Prev, *merz – Zeitschrift für Medienpädagogik 68*(1), 75-81

Jaskowski, J. & Schlegel, L. (2024). Von Hate Huntern und schleimigen Monstern: Ein Praxisbericht des Projekts GameD – Gaming for Democracy, *ZepRa – Zeitschrift für praxisorientierte (De)Radikalisierungsforschung 3*(1), 122-154

Jaskowski, J. & Schlegel, L. (2025a). Herausforderungen für die Radikalisierungsprävention in digitalen Gaming-Räumen, https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2025/01/2025_modus-SPOTLIGHT_radigame.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Jaskowski, J. & Schlegel, L. (2025b). Scouting Uneven Terrain: Challenges for Prevention and Counter-Extremism Practitioners in Digital Gaming Spaces, https://gnet-research.org/2025/01/29/scouting-uneven-terrain-challenges-for-prevention-and-counter-extremism-practitioners-in-digital-gaming-spaces/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

jugendschutz.net (2024). Demokratiefeindliche Anbahnungsrisiken auf Discord: Extremist:innen können direkten Kontakt mit Kindern und Jugendlichen suchen, https://www.jugendschutz.net/fileadmin/daten/publikationen/praxisinfos_reports/report_demokratiefeindliche_anbahnungsrisiken_auf_discord_neu.pdf

jugendschutz.net (2025a). KI-Bildertrends: Wie Extremist:innen aktuelle Filter und Stile für ihre Zwecke einsetzen, https://www.jugendschutz.net/themen/politischer-extremismus/artikel/ki-bildertrends-wie-extremistinnen-aktuelle-filter-und-stile-fuer-ihre-zwecke-einsetzen (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

jugendschutz.net (2025b). Der Fall „White Tiger“, https://www.jugendschutz.net/themen/sexualisierte-gewalt/artikel/der-fall-white-tiger (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kampf, R. & Prinz, M. (2022). Die Gaming-Plattform Steam und ihr verhaltener Umgang mit Rechtsextremismus, *Belltower News (23.08.2022)*, https://www.belltower.news/zur-gamescom-die-gaming-plattform-steam-und-ihr-verhaltener-umgang-mit-rechtsextremismus-137639/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kavenagh, M. (2023). Child Sexual Exploitation in Online Gaming: Risks and Realities, https://www.unicef.org/eap/blog/child-sexual-exploitation-online-gaming (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Keinen Pixel Dem Faschismus (2024). GamerGate 2.0? – Eine Fußnote, https://keinenpixel.de/2024/05/14/gamergate-2-0-eine-fussnote/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Khosravi, R. (2017). Neo-Nazi gamers are modding their favorite titles to make them explicitly racist, *Mic (12.04.2017)*, https://www.mic.com/articles/173392/neo-nazi-gamers-are-modding-their-favorite-titles-to-make-them-explicitly-racist (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kilmer, E. & Kowert, R. (2024). Grooming for Violence: Similarities Between Radicalisation and Grooming Processes in Gaming Spaces, https://gnet-research.org/2024/02/08/grooming-for-violence-similarities-between-radicalisation-and-grooming-processes-in-gaming-spaces/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kilmer, E., Aslan, Z. & Kowert, R. (2024a). Addressing Toxicity and Extremism in Games: Conversations with the Video Game Industry, *Games and Culture*, online first

Kilmer, E., Aslan, Z. & Kowert, R. (2024b). From Avoidance to Action: A Call for Open Dialogue on Hate, Harassment, and Extremism in the Gaming Industry, *ACM Games 2*(2), 11

Kilpatrick, M. (2021). Christchurch terror attack recreations found in Roblox could radicalise terrorists, re-traumatise victims – expert, *Stuff (23.08.2021)*, https://www.stuff.co.nz/business/350520328/christchurch-terror-attack-recreations-found-in-roblox-could-radicalise-terrorists-re-traumatise-victims-expert (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kim, J.W., Lellock, J.S. & Brunsma, D. (2023). Whiteness as a Social Lounge: The Case of White Supremacy and Discord Communities, *Sociation 22*(1), 21-31

Kingdon, A. (2023). God of Race War: The Utilisation of Viking-Themed Video Games in Far-Right Propaganda, https://gnet-research.org/2023/02/06/god-of-race-war-the-utilisation-of-viking-themed-video-games-in-far-right-propaganda/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kingdon, A. (2024). “Beauty is Power: The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda”, in: Schlegel, L. & Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge: New York, 130-147

Klein, M. (2024). Video Games Might Matter for Terrorist Financing, https://www.lawfaremedia.org/article/video-games-might-matter-for-terrorist-financing (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Koehler, D., Fiebig, V. & Jugl, I. (2023). From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms, *Political Psychology 44*(2), 419-434

Koopmann, J-P. (2020). “Alles nur ein Spaß? Über die Debatte um ‘Killerspiele’ und den Zusammenhang von gespielter und realer Gewalt”, in: Baeck, J-P. & Speit, A. (Hrsg.). *Rechte Ego-Shooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn, Schriftenreihe Band 10555, 154-174

Kowert, R., Botelho, A., Newhouse, A. & GamerSafer (2022a). Breaking the Building Blocks of Hate: A Case Study of Minecraft Servers, https://www.adl.org/resources/report/breaking-building-blocks-hate-case-study-minecraft-servers (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kowert, R., Martel, A. & Swann, W. (2022b). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures, *Frontiers in Psychology: Section Culture and Communication 7*, Artikel 1007128

Kowert, R. & Kilmer, E. (2023). Extremism in Games: A Primer, https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/10/ExtremismInGames_APrimer_FINAL-1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kowert, R. & Kilmer, E. (2024). Toxicity and the Bottom Line: The impact of hate and harassment on player retention and in-game purchases, https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2024/03/ToxicityBottomLine_Final.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kowert, R., Kilmer, E. & Newhouse, A. (2024). Taking it to the extreme: prevalence and nature of extremist sentiment in games, *Frontiers in Psychology: Section Media Psychology 14*, Artikel 1410620

Kowert, R. & Schlegel, L. (2024). The Radicalisation of Digital Playgrounds: The Need for Multistakeholder Dialogue, https://gnet-research.org/2024/04/17/the-radicalisation-of-digital-playgrounds-the-need-for-multistakeholder-dialogue/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kowert, R. & Chittrick, S. (2025).Threat Surfaces in Games: Challenges and Best Practices, https://gifct.org/wp-content/uploads/2025/02/GIFCT-25WG-0225-Threat-Surfaces-1.1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kracher, V. (2020). *Incels: Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults*, Ventil Verlag: Mainz

Kracher, V. (2025). “Misogynie & Antifeminismus”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 97-108

Kriner, M. (o.D.). An Introduction to Militant Accelerationism, https://www.accresearch.org/shortanalysis/an-introduction-to-militant-accelerationism (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kruglanski, A., Bélanger, J. & Gunaratna, R. (2019). *The Three Pillars of Radicalization: Needs, Narratives, and Networks*, Oxford University Press: New York

Kudlacek, D., Kudlacek, J., John, L. & Vrdoljak, T. (2025a). (Non-EU) Citizen Awareness Campaigns, Youth Protection, and Gaming, https://agskk.de/wp-content/uploads/2025/06/AGSKK_GEMS_D4.2_Non-EU-Citizen-Awareness-Campaigns-Youth-Protection-and-Gamification.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kudlacek, D., Kudlacek, J., John, L. & Vrdoljak, T. (2025b). Preventing/countering violent extremism and youth protection in gaming outside the European Union, https://agskk.de/wp-content/uploads/2025/06/AGSKK_GEMS_D4.1_Report-on-CVE-outside-EU.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kumar, N. (2025). Virtual Reality Statistics 2025: Users & Trends, https://www.demandsage.com/virtual-reality-statistics/#:~:text=Virtual%20Reality%20Statistics%202025%3A%20At,is%20anticipated%20to%20reach%2052.8%25 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kupper, J. Christensen, T.K., Wing, D., Hurt, M., Schumacher, M. and Meloy, R. (2022). The Contagion and Copycat Effect in Transnational Far-right Terrorism: An Analysis of Language Evidence, https://pt.icct.nl/sites/default/files/2023-04/Article%201_0.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Kutscher, N. (2024). Die Erzählung vom ‘großen Austausch’, https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/549525/die-erzaehlung-vom-grossen-austausch/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lakhani, S. (2023). When Digital and Physical World Combine: The Metaverse and Gamification of Violent Extremism, *Perspectives on Terrorism 17*(2), 108-125

Lakhani, S., White, J. & Wallner, C. (2022). The Gamification of (Violent) Extremism: An Exploration of Emerging Trends, Future Threat Scenarios and Potential P/CVE Solutions, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-09/RAN%20Policy%20Support-%20gamification%20of%20violent%20extremism_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lakhani, S. & Wiedlitzka, S. (2023). “Press F to Pay Respects”: An Empirical Exploration of the Mechanics of Gamification in Relation to the Christchurch Attack. *Terrorism and Political Violence 35*(7), 1586-1603

Lakomy, M. (2019). Let's Play a Video Game: *Jihadi* Propaganda in the World of Electronic Entertainment, *Studies in Conflict & Terrorism 42*(4), 383-406

Lamphere-Englund, G. (2025). Prevent, Detect, and React: A Framework for Countering Violent Extremism on Gaming Surfaces, https://gifct.org/wp-content/uploads/2025/02/GIFCT-25WG-0225-PDR-Surfaces-1.1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lamphere-Englund, G. & White, J. (2022). The Buffalo Attack and the Gamification of Violence, https://www.rusi.org/explore-our-research/publications/commentary/buffalo-attack-and-gamification-violence (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lamphere-Englund, G. & White, J. (2023). The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts, https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2023/05/GNET-37-Extremism-and-Gaming_web.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lamphere-Englund, G. & Hartgens, M. (2024). CTRL+ALT+COLLABORATE: Public-Private Partnerships to Prevent Extremism in Gaming, https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/e446f013-34e1-4f74-bce6-90f661937ce9_en (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lamphere-Englund, G., Wilson, M., White, J., Wallner, C., Kowert, R., Kaewbuadee, N., Regeni, P. & Newhouse, A. (2025). Building resilience against violent extremism digitally: trialing a new gender-based approach among gamers, *Frontiers in Psychology – Section Media Psychology*, 1537492

Lankford, A., Allely, C. S. & McLaren, S. A. (2024). The Gamification of Mass Violence: Social Factors, Video Game Influence, and Attack Presentation in the Christchurch Mass Shooting and Its Copycats, *Studies in Conflict & Terrorism, online first*, 1-25

Le Ngoc, M.T. (2024). Spotlighting women gamers and how they play and spend on video games, https://newzoo.com/resources/blog/spotlighting-women-gamers-and-how-they-play-and-spend-on-video-games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Loh, W. (2025). "Digitale Spiele und ihr Verhältnis zu Politik und Demokratie", Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 67-76

Lopes, H. (2024). Melodies of Malice: Understanding How AI Fuels the Creation and Spread of Extremist Music, https://gnet-research.org/2024/12/11/melodies-of-malice-understanding-how-ai-fuels-the-creation-and-spread-of-extremist-music/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Lopez Naranjo, F., Maldonado, M. A., Cuadrado, E., & Moyano, M. (2024). Video Games Interventions to Reduce Radicalization and Violent Extremism in Young People: A Systematic Review, *Games and Culture 20*(6), 787-812

Mackintosh, E. & Mezzofiore, G. (2019). How the extreme-right gamified terror, *CNN (10.10.2019)*, https://edition.cnn.com/2019/10/10/europe/germany-synagogue-attack-extremism-gamified-grm-intl/index.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Macklin, G. (2019). The Christchurch Attacks: Livestream Terror in the Viral Video Age, *CTC Sentinel 12*(6), 18-29

Mahmoud, F. (2022). Playing with Religion: The Gamification of Jihad, *Danish Institute for International Studies DIIS Report 2022/06*, https://pure.diis.dk/ws/files/9007170/The_gamification_of_jihad_DIIS_Report_2022_06.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Manemann, T. (2025). Nihilistic Violent Extremism: Wenn das Ziel Zerstörung ist, https://cemas.io/blog/nihilistic-violent-extremism/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Mann, M., Zulli, D., Foote, J., Ku, E. & Primm, E. (2023). Unsorted Significance: Examining Potential Pathways to Extreme Political Beliefs and Communities on Reddit, *Socius 9*, ohne Seitenangabe

Manzi, Z. (2024). 'Saints Culture', https://www.isdglobal.org/explainers/saints-culture/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Marczewski, A. (2018). *Gamification: Even Ninja Monkeys Like to Play*, Gamified UK

Matias, J. N. (2019). Preventing harassment and increasing group participation through social norms in 2,190 online science discussions, *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America 116* (20), 9785-9789

Mattheis, A. & Kingdon, A. (2023). Moderating manipulation: Demystifying extremist tactics for gaming the (regulatory)system, *Policy & Internet 15* (4), 478-497

Marx, M. (2025). "Community-Management", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 251-260

McDonald, K. (2018). *Radicalization*. Polity Press: Cambridge

McGonigal, J. (2012). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How THey Can Change the World*, Vintage: London

McCauley, C. & Moskalenko, S. (2017). Understanding Political Radicalization: The Two-Pyramids Model, *American Psychologist 72*(3), 205-216

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024a). JIM-Studie 2024: Jugend, Informationen, Medien, https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2024b). KIM-Studie 2024: Kindheit, Internet, Medien, https://medienanstalt-rlp.de/fileadmin/materialien/KIM-Studie_2024.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Miller, C. & Silva, S. (2021). Extremists using video-game chats to spread hate, https://www.bbc.com/news/technology-58600181 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Miller-Idriss, C. (2025). Misogyny incubators: how gaming helps channel everyday sexism into violent extremism, *Frontiers in Psychology: Section Media Psychology 16*, Artikel 1537477

Möbus, B. (2023). „Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun“: Die Identitäre Bewegung und das propagandistische Potential von Computerspielen am Beispiel von Heimat Defender: Rebellion, *ZepRa – Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung 2*(1), 4-49

Moonshot (2024). Extremism across the online gaming ecosystem, https://agskk.de/wp-content/uploads/2025/06/GEMS_Moonshot_Final-report_D2.4_rev.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Mühlbauer, A. (2025). YouTube Statistiken (2025), *Digitales Mojo (02.07.2025)*, https://www.digitalesmojo.de/youtube-statistiken/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Munn, L. (2023). Toxic play: Examining the issue of hate within gaming, *First Monday 28*(9), ohne Seitenzahlen

Nacke, L., Bateman, C. & Mandryk, R. (2014). BrainHex: A neurobiological gamer typology survey, *Entertainment Computing 4*(1), 55 – 62

Nagle, A. (2017). *Kill All Normies: Online Culture Wars From 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*, Zero Books: Alresford

Nemer, D. & Coelho Bezerra, A. (2025). Lady Gaga bomb plot: Thwarted plan lifts veil on the gamification of hate and gendered nature of online radicalization, *The Conversation (14.05.2025)*, https://theconversation.com/lady-gaga-bomb-plot-thwarted-plan-lifts-veil-on-the-gamification-of-hate-and-gendered-nature-of-online-radicalization-256199 (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Network Contagion Research Institute (2020). The QANON Conspiracy: Destroying Families, Dividing Communities, Undermining Democracy, https://networkcontagion.us/wp-content/uploads/NCRI-%E2%80%93-The-QAnon-Conspiracy-FINAL.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Newhouse, A. & Kowert, R. (2024). “Digital Games as Vehicles for Extremist Recruitment and Mobilization”, in: Schlegel, L. & Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge: New York, 72-94

Newhouse, A. & Kowert, R. (2025). Extremist identity creation through performative infighting on Steam, *Frontiers in Psychology – Section Media Psychology 16*, 1586566

New Zealand Classification Office (2025). Content that Crosses the Line: Conversations with young people about extremely harmful content online, https://www.classificationoffice.govt.nz/resources/research/content-that-crosses-the-line/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Nowotny, J. (2025). "Rechte Meme-Kultur", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 185-196

O'Connor, C. (2021). The Extreme Right on Twitch, https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/05-gaming-report-twitch.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Olaizola Rosenblat, M. & Barrett, P. (2023). Gaming The System: How Extremists Exploit Gaming Sites And What Can Be Done To Counter Them, https://bhr.stern.nyu.edu/wp-content/uploads/2024/01/NYUCBHRGaming_ONLINEUPDATEDMay16.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Olaizola Rosenblat, M. (2025). "Politische Maßnahmen, Strategien und Interventionen aus internationaler Perspektive" in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 299-310

Olson, S. & Ware, J. (2025). Modern-Day Lynchings: The Long History of Gamified White Supremacist Terrorism, https://gnet-research.org/2025/05/19/modern-day-lynchings-the-long-history-of-gamified-white-supremacist-terrorism/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Online Hate Prevention Institute (2019). Hate and Violent Extremism from an Online Sub-Culture: The Yom Kippur Terrorist Attack in Halle, Germany, https://www.gedenkstaettenforum.de/fileadmin/forum/2019-4_Report_on_Halle.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Oreskovic, E. (2024). More than Sports: Building Resilience against Extremism in Esports, https://gnet-research.org/2024/06/05/more-than-sports-building-resilience-against-extremism-in-esports/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Pech, G. & Caspar, E. (2024). Can a Video Game with a Fictional Minority Group Decrease Intergroup Biases towards Non-Fictional Minorities? A Social Neuroscience Study, *International Journal of Human – Computer Interaction 40*(2), 482-496

Peckford, A. (2020). "Right Wing Extremism in a Video Game Community? A Qualitative Content Analysis Exploring the Discourse of the Reddit GamerGate Community r/KotakuInAction", in: Simon Fraser University (Hrsg.). *A Closer Look in Unusual Times: Criminological*

*Perspectives from Crim 862*, 65-81, https://www.sfu.ca/~palys/ACloserLookInUnusualTimes-2020-HR.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Pengelly, M. & Agencies (2023). Far-right influencer known as ‘Baked Alaska’ sentenced over Capitol attack, *The Guardian (10.01.2023)*, https://www.theguardian.com/us-news/2023/jan/10/baked-alaska-anthime-gionet-sentenced-capitol-attack (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Phang, C. W., Kankanhalli, A. & Tan, B. (2015) What Motivates Contributors vs. Lurkers? An Investigation of Online Feedback Forums, *Information Systems Research 26*(4), 773-792

Pidd, H. (2012). Anders Breivik 'trained' for shooting attacks by playing Call of Duty, *The Guardian (19.04.2012)*, https://www.theguardian.com/world/2012/apr/19/anders-breivik-call-of-duty (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Piosu, D. & Lippe, F. (2022). The name of the game: Promoting resilience against extremism through an online gaming campaign, *First Monday 27*(5), ohne Seitenangabe

Pozzoli, M. (2024). POV: Wearable Cameras and the Gamification of Lone-Actor Terrorist Violence, https://gnet-research.org/2024/02/28/pov-wearable-cameras-and-the-gamification-of-lone-actor-terrorist-violence/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Preisinger, A. (2025). “Computerspiele im edukativen Einsatz”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 271-282

Prinz, M. (2017). „Patriot Peer“ als Mischung aus Tinder und Pokemon Go, *Belltower News (28.02.2017)*, https://www.belltower.news/heimatliebe-im-app-store-patriot-peer-als-mischung-aus-tinder-und-pokemon-go-43312/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Prinz, M. (2023). Von Halle bis Buffalo: Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt, *Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken 14*, 90-103

Prinz, M. (2024). “Extremist Games and Modifications: The ‘Metapolitics’ of Anti-Democratic Forces”, in: Schlegel, L. & Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge: New York, 57-71

Prinz, M. (2025). “GamerGate”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 197-204

Prinz, M. & Schwalb, S. (2025). Gamescom 2025: Wie Rechtsextreme Gaming instrumentalisieren, https://www.belltower.news/gamescom-2025-wie-rechtsextreme-gaming-instrumentalisieren-161669/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Puls, H. (2023). “Gamifizierung des Terrors?”, in: Coester, M., Daun, A., Hartleb, F., Kopke, C. & Leuschner, V. (Hrsg.). *Rechter Terrorismus: international – digital – analog*, Springer VS: Wiesbaden, 273-291

Puls, H. (2024). “Gamifizierung des Terrors”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 233-240

Radicalisation Awareness Network (2020a). The Role of Hotbeds of Radicalisation, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-01/ran_small_scale_meeting_hotbeds_conclusion_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Radicalisation Awareness Network (2020b). Extremists’ Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Radicalisation Awareness Network (2021). Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-05/ran_c-n_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Rafael, S. (2020). “Vom Bildschirm zur Tat: Radikalisierung im Internet”, in: Baeck, J-P. & Speit, A. (Hrsg.). *Rechte Ego-Shooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn, Schriftenreihe Band 10555, 132-143

Reuters (2015). Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years, https://www.reuters.com/article/world/teenager-in-austrian-playstation-terrorism-case-gets-two-years-idUSKBN0OB0LK/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Robinson, N. & Whittaker, J. (2021). Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames. *Studies in Conflict & Terrorism, online first*, 1-36

Rother, J., Gerke, J., Brandenburg, A. & Wimmer, J. (2025). Spielräume für Demokratie Potenziale und Spannungsfelder im Gaming, https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/spielraeume-fuer-demokratie (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Saiz, G. (2025). Virtual Threats: Terrorist Financing via Online Gaming, https://static1.squarespace.com/static/5e399e8c6e9872149fc4a041/t/681ccf124419647df74eb0ac/1746718484160/594-CRAAFT-II-BP1-Terrorist-Financing.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Sageman, M. (2004). *Understanding Terror Networks*, University of Pennsylvania Press: Philadelphia

Saleh, N.F., Roozenbeek, J., Makki, F.A., McClanahan, W.P. & van der Linden, S. (2024). Active inoculation boosts attitudinal resistance against extremist persuasion techniques: a novel approach towards the prevention of violent extremism, *Behavioural Public Policy 8*(3) 548-571

Saltman, E. & El Karhili, N. (2024). "Level Up: Policies, Practices, and Positive Interventions to Counter Terrorism and Violent Extremism in Gaming Spaces", in: Schlegel, L. & Kowert, R. (Hrsg.). Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds, Routledge: New York, 163-184

Salvati, A. (2019). "Fantasies of control: Modding for ethnic violence and Nazi fetishism in historical strategy games", in: A. Lünenvon, K. Lewis, B. Litherland, and P. Cullum (Hrsg.). *Historia Ludens: The playing historian*, Routledge: New York, 155-169

Scaife, L. (2017). *Social Networks as the New Frontier of Terrorism: #Terror*, Routledge: Oxon

Scheuble, S. & Oezmen, F. (2022). Extremists' Targeting of Young Women on Social Media and Lessons for P/CVE, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-03/ad_hoc_young_women_social_media_Lessons-p-cve_022022_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2020a). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes, *Journal for Deradicalization 23*, 1-44

Schlegel, L. (2020b). No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game, https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2021a). Extremists' use of gaming (adjacent) platforms – Insights regarding primary and secondary prevention measures, https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2021b). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE, https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2021c). modusIzad Working Paper 1/2021 – The Role of Gamification in Radicalization Processes, https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2021/01/modus-working-paper-12021.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2021d). Connecting, Competing, and Trolling: "User Types" in Digital Gamified Radicalization Processes, *Perspectives on Terrorism 15*(4), 54-64

Schlegel, L. (2022a). Playing Against Radicalization: Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization,

https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e2b0a7eac8c33f.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2022b). Countering the misuse of gamingrelated content & spaces: Inspiring practices and opportunities for cooperation with tech companies, https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/f355fa6c-41f0-431c-96ac-948ba765b990_en?filename=countering_misuse_gaming-related_content_spaces_inspiring-practices_112022_en.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2024a). "Preventing and Countering Extremism in Gaming Spaces", in: Schlegel, L. & Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge: New York, 187-201

Schlegel, L. (2024b). The Future is Now: New Frontiers in Digital P/CVE, https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2024/12/Abschlusspublikation_The-Future-Is-Now-New-Frontiers-in-Digital-PCVE.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. (2025). "Extremismusprävention und politische Bildungsangebote mit Gaming-Bezug", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 291-298

Schlegel, L. & Amarasingam, A. (2022). Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism, https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. & Kowert, R. (2024). "Introduction: Extremism in Digital Gaming Spaces", in: Schlegel, L. & Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge: New York, 1-8

Schlegel, L. & von Eyb, J. (2024). Pixel, Politik, Polemik – Digitale Gaming-Welten als politische und gesellschaftliche Diskursräume, *PRIF Blog (15.08.2024)*, https://blog.prif.org/2024/08/15/pixel-politik-polemik-digitale-gaming-welten-als-politische-und-gesellschaftliche-diskursraeume/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L. & Ohlenforst, V. (2025). Can Gaming Support Disengagement? Exploring Opportunities and Challenges for Innovative Disengagement Approaches, *GNET (08.09.2025)*, https://gnet-research.org/2025/09/08/can-gaming-support-disengagement-exploring-opportunities-and-challenges-for-innovative-disengagement-approaches/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L., Wiegold, L., Winkler, C. & Junk, J. (2025a). Exploring the digital extremist ecosystem: a preliminary analysis of hateful posts on Mod DB, *Frontiers in Psychology 15*, Artikel 1502098

Schlegel, L., Heider, M. & Ohlenforst, V. (2025b). Extremismusprävention im Gaming-Bereich: Ansätze, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten,

https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_2025_Handreichung1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L., Moonshot, White, J. & Regeni, P. (2025c). Implementing Positive Gaming Interventions: A Toolkit for Practitioners, https://static.rusi.org/implementing-positive-gaming-interventions-toolkit_0.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schlegel, L., Wiegold, L. & Winkler, C. (2025d). Wahlkampf auf digitalen Spielfeldern: Diskurse zu Wahlkampf und Politik in Gaming-Welten, *PRIF Blog (20.02.2025)*, https://blog.prif.org/2025/02/20/wahlkampf-auf-digitalen-spielfeldern-diskurse-zu-wahlkampf-und-politik-in-gaming-welten/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schmitz, M., Muric, G., Hickey, D. & Burghardt, K. (2024). Do users adopt extremist beliefs from exposure to hate subreddits?, *Social Network Analysis and Mining 14*, Artikel 22

Schnabel, B. & Berendsen, E. (2025). Der Holocaust als Meme: Wie in digitalen Räumen Geschichte umgedeutet wird, https://www.bs-anne-frank.de/fileadmin/content/Publikationen/2025_Report_Holocaust_als_Meme.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Schölzel, S. (2025). “Jugendarbeit”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 283-290

Secker, E. & von Petersdorff, L. (2025). “Rechtliche Vorgaben in Deutschland”, in Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 77-86

Selepak, A. (2010). Skinhead Super Mario Brothers: An Examination of Racist and Violent Games on White Supremacist Web Sites, *Journal of Criminal Justice and Popular Culture 17*(1), 1-47

Shah, M. (2024). The Digital Weaponry of Radicalisation: AI and the Recruitment Nexus, https://gnet-research.org/2024/07/04/the-digital-weaponry-of-radicalisation-ai-and-the-recruitment-nexus/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Shrum, L. J. (2017). *The Psychology of Entertainment Media: Blurring the Lines Between Entertainment and Persuasion*, Second Edition, Routledge: Oxon

Sicart, M. A. (2009). The banality of simulated evil: designing ethical gameplay, *Ethics and Information Technology 11*, 191-202

Sicart, M. A. (2019). “Papers, Please: Ethics”, in:Huntemann, N. & Payne, M. (Hrsg.). *How To Play Videogames*, New York University Press: New York, 149-156

Sieber, R. (2020). “Terror als Spiel: Virtuell vernetzter Rechtsterrorismus rund um den Globus”, in: Baeck, J-P. & Speit, A. (Hrsg.). *Rechte Ego-Shooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn, Schriftenreihe, Band 10555, 46-67

Spies, T. (2025). “Militarismus”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 147-157

Steinkuehler, C. (2025). The Price of Hate in Online Games, https://www.adl.org/resources/article/price-hate-online-games (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Stelter, B. & Paget, S. (2022). Twitch says livestream of Buffalo mass shooting was removed in less than 2 minutes, *CNN (15.05.2022)*, https://edition.cnn.com/2022/05/15/business/twitch-livestream-buffalo-massacre/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Stürenburg, M. (2025). “Rechte Games & Modifikationen”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung Band 11260, bpb: Bonn, 167-175

Sukalla, F. (2019). *Narrative Persuasion*. Nomos: Baden-Baden

Sun, N., Pei-Luen Rau, P. & Ma, L. (2014). Understanding lurkers in online communities: A literature review, *Computers in Human Behavior 38*, 110-117

Tagesschau (2024). Was ist die Aufgabe von Trusted Flaggern?, https://www.tagesschau.de/faktenfinder/kontext/bundesnetzagentur-trusted-flagger-dsa-100.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Tagesschau (2025). Sadistisches Online-Netzwerk 764 – Mehr Tatverdächtige und Opfer (Stand: 30.07.2025), https://www.tagesschau.de/investigativ/ndr/sadismus-online-netzwerk-manipulation-kinder-jugendliche-100.html (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Takahashi, M., Fujimoto, M. & Yamasaki, N. (2003). The active lurker: influence of an in-house online community on its outside environment, *ACM SIGGROUP Bulletin 24*(1), 4

Tassi, P. (2015). How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated], *Forbes (20.11.2015)*, https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Thibaut (2025). Die Streaming-Plattform Kick erreicht 50 Millionen Nutzer ... und würde gerne TikTok kaufen, *Instant Gaming News (16.01.2025)*, https://news.instant-gaming.com/de/artikel/10177-die-streaming-plattform-kick-erreicht-50-millionen-nutzer-und-wurde-gerne-tiktok-kaufen (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Thomas, E. (2021). The Extreme Right on DLive, https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/03-gaming-report-dlive-1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Thompson, E. & Lamphere-Englund, G. (2024). 30 Years of Trends in Terrorist and Extremist Games, https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2024/10/GNET-47-Extremist-Games_web.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Thurrott, P. (2001). Microsoft Flight Simulator in Terrorist Controversy, *ITPro Today (17.09.2001)*, https://www.itprotoday.com/microsoft-windows/microsoft-flight-simulator-in-terrorist-controversy (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Tyzak, S. & Dietrich, M. (2025). Gefährliches Videospiel? So nutzen Täter Roblox, *ZDF Die Spur (19.03.2025)*, https://www.youtube.com/watch?v=kZCLiiO7bvc (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Unterhuber, T. (2025). "Ansätze einer Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels", in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 57-66

Vaux, P., Gallagher, A. & Davey, J. (2021). The Extrem Right on Steam, https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-steam/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Vergani, M., Iqbal, M., Ilbahar, E., & Barton, G. (2020). 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, 43*(10), 854

Violence Prevention Network (2025). Politische Meinungsbildung im Kontext von Gaming-Communitys Abschlussbericht, https://violence-prevention-network.digital/wp-content/uploads/REGAIN-Abschlussbericht.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Wagner, P.M. (2022). "Wie Neurechte das Internet sprachlich prägen", in: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.). *Unverpixelter Hass Toxische und rechtsextreme Gaming-Communitys*, 43-46, https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2022/02/unverpixelter-hass-netz-final.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Wallner, C., White, J., Regeni, P. & RAN Policy Support (2023). Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and Addressing Toxicity in Gaming Culture, https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/dda185bb-9132-4c1b-9cdc-8deed2085b3c_en?filename=RAN-building-resilience-extremism-gaming_en.pdf&prefLang=el (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Weimann, G. & Dimant, R. (2023). The Metaverse and Terrorism: Threats and Challenges, *Perspectives on Terrorism 17*(2), 92-107

Wells, G. Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K. & Steinkuehler, C. (2023). Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature, *Games and Culture 19*(4), 469-492

Wells, G., Romhanyi, A. & Steinkuehler, C. (2025). Hate speech and hate-based harassment in online games, Frontiers in Psychology: Section Media Psychology 15, Artikel 1422422

Werbach, K. & Hunter, D. (2020). *For The Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact* (Revised and Updated Edition), Wharton School Press: Philadelphia

White, C. & Melnick, J. (2022). Antisemitism in the Gaming Community: The Types of Jewish Hate within Video Games, *International Journal of Arts, Humanities & Social Science 3*(2), 12-17

White, J., Wallner, C., Lamphere-Englund, G., Love Frankie, Kowert, R., Schlegel, L., Kingdon, A., Phelan, A., Newhouse, A., Saiz Erausquin, G. & Regeni, P. (2024). Radicalisation through Gaming: The Role of Gendered Social Identity, https://www.rusi.org/explore-our-research/publications/whitehall-reports/radicalisation-through-gaming-role-gendered-social-identity (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Wiegold, L. (2025a). “Wie Spielende Hass und Extremismus wahrnehmen”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 241-250

Wiegold, L. (2024b). Trump, White, Rogan – Männlichkeit, Härte und Faschismus: eine nicht ganz so neue Verbindung toxischer Männlichkeitskultur, *PRIF-Blog (17.12.2024)*, https://blog.prif.org/2024/12/17/trump-white-rogan-maennlichkeit-haerte-und-faschismus-eine-nicht-ganz-so-neue-verbindung-toxischer-maennlichkeitskultur/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Wimmer, J. (2025). “Die sozialen Kontexte von Computerspielkulturen”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 49-56

Winkler, C. (2023). Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys, *Wissen schafft Demokratie – Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken 14*, 78-89, https://www.idz-jena.de/fileadmin/user_upload/PDFs_WsD14/WsD14_Beitrag_Constantin_Winkler.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Winkler, C. (2025). “Antisemitismus”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 127-136

Winkler, C. & Wiegold, L. (2024). Gaming the System: The Use of Gaming-Adjacent Communication, Game and Mod Platforms by Extremist Actors, https://gnet-research.org/2024/06/10/gaming-the-system-the-use-of-gaming-adjacent-communication-game-and-mod-platforms-by-extremist-actors/ (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L. & Jaskowski, J. (2024). Streaming, Chatting, Modding: Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen, https://www.radigame.de/fileadmin/DatenRadigame/Publikationen/RadiGaMe_Report1.pdf (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Wörner-Schappert, M. (2020). “Recht gegen rechts: Gesetze gegen Hass im Netz” in: Baeck, J-P. und Spiet, A. (Hrsg.). *Rechte Egoshooter: Von der virtuellen Hetze zum Livestream-Attentat*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 10555, bpb: Bonn, 175-193

Wong, J., Safi, M. & Rahman, S. (2017). Facebook bans Rohingya group's posts as minority faces 'ethnic cleansing', *The Guardian (20.09.2017)*, https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/20/facebook-rohingya-muslims-myanmar (Letzter Aufruf: 25.11.2025)

Zimmermann, F. (2025). “(Warum) ein Thema für die (Bundeszentrale für) politische Bildung?”, in: Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (Hrsg.). *Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege*, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260, bpb: Bonn, 33-40

# 9. Autor*innen

*Dr. Linda Schlegel* ist PostDoc am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), wo sie Co-Leiterin des RadiGaMe-Projektes (Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger Diensten) ist, sowie wissenschaftliche Mitarbeiterin bei modusIzad (Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH). Sie ist Gründungsmitglied des Extremism and Gaming Research Networks (EGRN) und forscht zu extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug, Gamification, sowie Radikalisierungsprävention im digitalen Raum.

*Constantin Winkler* ist Sozialwissenschaftler und forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communities digitaler Spiele. Er ist Doktorand bei Karin Stögner an der Universität Passau und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt RadiGaMe am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF). Seine Schwerpunkte sind Antisemitismusforschung, Kultursoziologie und Kritische Theorie.

*Lars Wiegold* ist Islam- und Nahostwissenschaftler sowie wissenschaftlicher Mitarbeiter am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), wo er in den Projekten RadiGaMe und RADIS tätig ist. Seine Forschungsschwerpunkte liegen auf digitalen Radikalisierungsprozessen und extremistischen Dynamiken in Online-Räumen, mit einem besonderen Fokus auf Gaming-Communities.

*Vivienne Ohlenforst* ist wissenschaftliche Mitarbeiterin bei modusIzad (Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH) u.a. im Projekt RadiGaMe. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind sowohl die Erforschung neuer Distanzierungsansätze für verschiedene Phänomenbereiche als auch die Erstellung von unterstützenden Tools für die praktische Beratungs- und Distanzierungsarbeit.

*Judith Jaskowski* ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt RadiGaMe bei modus|zad (Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH). Mit Hintergrund in der Spieleentwicklung und Erfahrungen mit Game-Entwicklerstudios untersucht sie Präventionsmöglichkeiten in digitalen Spielumgebungen.

**Impressum**

Herausgeberin:
Bayerische Landeszentrale
für neue Medien (BLM), München

Auftraggeberinnen:
Bayerische Landeszentrale
für neue Medien (BLM), München

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales, München

Autorinnen und Autoren:
Linda Schlegel, Constantin Winkler, Lars Wiegold,
Vivienne Ohlenforst, Judith Jaskowski

Redaktion:
Gruppe Jugend- & Nutzerschutz der BLM

Gestaltung Cover:
Mellon Design Augsburg

Druck:
Druckerei Joh. Walch, Augsburg

München, August 2026 – 1. Auflage

Das Forschungsgutachten wurde im Rahmen
einer Kooperation zusätzlich aus Mitteln
des Bayerischen Staatsministeriums für Familie,
Arbeit und Soziales finanziert.

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)
Rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts
Heinrich-Lübke-Straße 27
Tel. +49 (0)89 638 08-0 · Fax +49 (0)89 638 08-140
info@blm.de · www.blm.de