

A network diagram with grey nodes and lines, some nodes highlighted in red, is visible in the background. A large red circle is partially visible on the right side of the page.

REPORT

Rechtsextremismus und Gaming

Ein komplexes Verhältnis

November 2020

Gaming ist schon lange keine Nischenbeschäftigung mehr. Viele Erwachsene verbringen heute viel Zeit mit Videospiele, insbesondere aber auch Kinder und Jugendliche. Rechtsextreme versuchen hier, wie auch an andere Facetten jugendlicher Lebenswelten, anzudocken. Sie nutzen ästhetische Bezüge, verkleiden ihren Aktivismus als spielerisches Erlebnis und sind auch in Gaming-Communities präsent. So werden Elemente rechtsextremer, menschenverachtender Propaganda im jugendaffinen Gewand und auf den Diensten, in denen sich junge Menschen bewegen, verbreitet. Sogar rechtsterroristische Gewalt wird als „Spiel“ inszeniert. Während die Diensteanbieter meist nur unzureichenden Schutz bieten, ist Gaming auch in der Extremismusprävention bislang selten Thema.

Gaming und Videospiele sind (Medien-)Alltag junger Menschen

Wer bei Videospiele lediglich an einsame ‚Nerds‘ oder gefährliche „Killerspiele“ denkt, an dem sind die Entwicklungen und Debatten der letzten Jahre wohl vorbeigegangen. Gaming ist mittlerweile keine Hobbyische mehr, sondern gehört für viele, und insbesondere Kinder und Jugendliche zum Alltag. Über 34 Millionen Menschen in Deutschland spielen Videospiele, sei es per Computer, Konsole, Tablet oder Smartphone.

Wenngleich auch immer mehr Ältere dieser Freizeitbeschäftigung nachgehen, ist Gaming insbesondere Teil der Lebenswelt Heranwachsender. Laut [JIM-Studie 2019](#) verbringen Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren zu 63 % täglich bzw. mehrmals pro Woche Zeit mit digitalen Spielen. Wie die [KIM-Studie 2018](#) zeigt, spielen bereits 60 % der Kinder zwischen 6 und 13 Jahren mindestens einmal pro Woche. Die Genres sind dabei breit gefächert: Ob Abenteuer- oder Strategiespiel, Shooter oder Simulation, ob Casual oder Serious Games, die Bandbreite ist kaum zu überschauen.

Neben dem Spielen selbst sind Online-Videospiele mit text- oder voicebasierten In-Game-Chats auch Kommunikationsräume, in denen sich die Spielerinnen und Spieler austauschen können. Daneben existiert eine Vielzahl an Diensten und Software wie Discord oder Teamspeak, die der Vernetzung und dem Austausch dienen. Auch Distributionsplattformen wie Steam haben eigene Community-Features.

Nicht zuletzt ist Gaming ein jugendkulturelles Phänomen, das über das bloße Spielen hinausweist. Ästhetische Bezüge, sprachliche Referenzen oder auch ganze Trends des Gamings werden auf vielfältige Weise in der Popkultur aufgegriffen, wie auch popkulturelle Referenzen Einfluss in Videospiele finden. So sind beispielsweise Tänze, die Teil des äußerst beliebten Videospiele „Fortnite“ sind, zu millionenfach nachgeahmten Memes geworden.

Vielschichtige Bezugspunkte: Rechtsextremismus und Gaming

Das Verhältnis zwischen Rechtsextremismus und Gaming ist ein multidimensionales. Einfache Kausalität oder Rückschlüsse auf alte Diskussionen wie beispielsweise die Verteufelung von „Killerspielen“ gehen dabei fehl. Um die vielschichtigen Bezugspunkte zwischen den beiden Phänomenen begreifen zu können und um Problematiken und Leerstellen sowie präventive Handlungsmöglichkeiten in diesem Themenkomplex zu erarbeiten, bedarf es eines differenzierten Blickes.

Es lassen sich verschiedene Dimensionen identifizieren, die in Hinsicht auf das Verhältnis von Rechtsextremismus und Gaming in den Blick geraten. So nutzen Rechtsextreme ästhetische Elemente, die sie aus dem Gaming kennen, für ihre Propagandainhalte. Andersherum finden innerhalb von Gaming-Communities beispielsweise menschenverachtende oder NS-relativierende Inhalte ihre Verbreitung.

Das liegt auch daran, dass Rechtsextreme Plattformen und Software, die im Kontext Gaming entwickelt wurden oder von Gamerinnen und Gamern stark genutzt werden, für ihre eigenen Kommunikation nutzen.

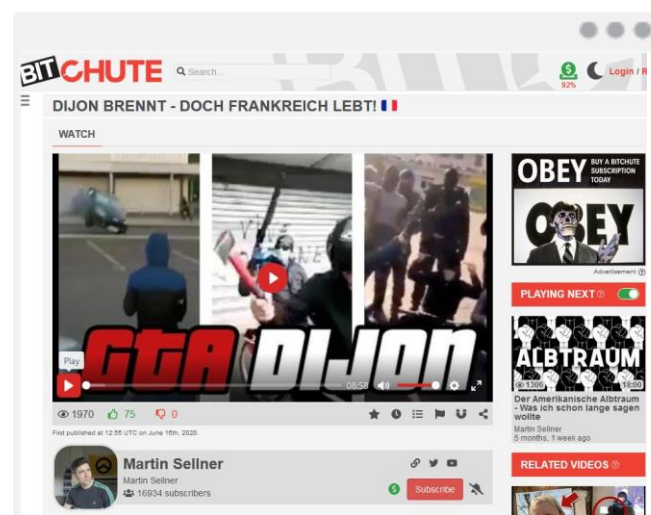


Vernetzung via Gaming: Rechtsextreme suchen bei Instagram Mitspielerinnen und Mitspieler. (Quelle: Instagram)

Auch eigene Games und die Modifizierung bestehender Videospiele, die ihre Weltsicht transportieren, Menschenverachtung zur Schau stellen und nicht selten provozieren wollen, werden von Rechtsextremen entwickelt. Mehr noch ist rechtsextreme Onlinepropaganda selbst zu so etwas wie einem „Multiplayergame“ geworden, das Erlebnis und Erfahrung von Wirkmächtigkeit verspricht. Nicht zuletzt sind es rechtsterroristische Gewalttaten wie in Christchurch oder Halle, die aufgrund ihrer Inszenierung durch die Attentäter sowie die Reaktionen im Netz den Blick auf das Verhältnis von Rechtsextremismus und Gaming in letzter Zeit lenkten.

Anknüpfen an Lebenswelten junger Gamerinnen und Gamer

Es ist eine weithin genutzte und auch bekannte Strategie von Rechtsextremen, ihre Propagandainhalte so auszugestalten, dass sie an die Lebenswelten junger Menschen andocken. Dies geschieht häufig auch durch eine Ästhetik, die junge Menschen aus pop- oder subkulturellen Erzeugnissen bekannt ist. So ist es nicht verwunderlich, dass rechtsextreme Akteurinnen und Akteure auch auf visuelle Elemente zurückgreifen, die aus dem Gaming-Kontext stammen.



GTA als Referenzpunkt: Videospielderweise werden von Rechtsextremen auch als kulturelle Codes genutzt. (Quelle: BitChute)

So findet sich beispielsweise eine Fülle an Memes, Videos oder Musikstücken, die im Markendesign von populären Computerspielen gestaltet sind bzw. sich an diese anlehnen. Besonders beliebt und häufiger Referenzpunkt dabei ist das Actionspiel „Grand Theft Auto“. Mit seinem hohen Wiedererkennungswert scheint das Design besonders geeignet, die eigene, nicht selten menschenverachtende Propaganda in ein gewohntes Gewand zu hüllen. Aber auch andere Spieleästhetiken, wie z.B. der derzeit sehr beliebte Retro-Pixel-Look der 1980er und -90er Jahre oder 8-Bit-Sounds werden exzessiv genutzt.

Menschenverachtung in Gaming-Communities

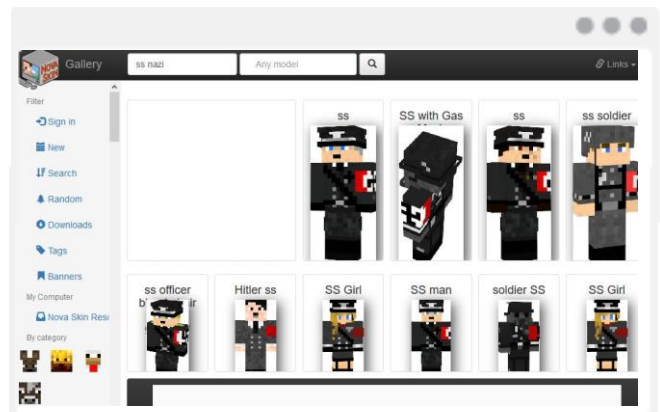
Andersherum gibt es innerhalb von Gaming-Communities Einfallstore, durch die rechtsextreme Propaganda Einfluss gewinnen kann. Einige Gaming-Subkulturen sind geprägt von Ironie bis Sarkasmus und grenzüberschreitender Kommunikation. Provokation und vermeintlich schwarzer Humor sind das Handwerkszeug sogenannter „Edgelords“. Diese fallen vor allem dadurch auf, dass sie rassistische „Gags“ verbreiten, nationalsozialistische Größen und Symbole nutzen oder den Holocaust relativieren. Wenngleich oft kein geschlossenes, rechtsextrêmes Weltbild dahintersteckt, so kann dies einer Normalisierung rechtsextrémer Ideologiefragmente innerhalb der Communities Vorschub leisten.



Twitch-Profilname mit menschenverachtender Message: Wo Userinnen und User Inhalte selbst gestalten können, finden sich meist auch Verstöße. (Quelle: twitch.tv)

Wie im Netz fast überall, so ist es auch in Gaming-Communities zu beobachten: Dort, wo Nutzerinnen und Nutzer Inhalte selbst gestalten können, sei es allein ein Profilname, Clan-Tag oder eine Gruppenbezeichnung, lassen sich auch rechtsextreme Bezüge finden. Namen von bekannten Nationalsozialisten oder szenebekannte Zahlen- und Buchstabencodes sind hier eben so präsent wie beispielsweise glorifizierende Bilder rechtsterroristischer Attentäter.

Können Spieleinhalte selbst gestaltet werden, beispielsweise Skins von Fahrzeugen oder ganze Spielwelten wie im äußerst beliebten Spiel „Minecraft“, so wird diese Möglichkeit auch genutzt, um z.B. verbotene Kennzeichen wie das Hakenkreuz oder SS-Runen einzubauen oder sogar ein ganzes Konzentrationslager nachzugestalten.



Hitler als Pixelgrafik: Skins mit SS-Uniformen und Hakenkreuzen für das beliebte Spiel „Minecraft“ können einfach heruntergeladen werden. (Quelle: minecraft.novaskin.me)

Wo nutzergerierte Inhalte zu finden sind, sind auch rechtsextreme Inhalte nicht weit entfernt. So kann menschenverachtende Propaganda auch über ein spezifisches Milieu hinaus Verbreitung finden. Gleichzeitig heißt dies aber nicht, dass Rechtsextreme solche Umgebungen auch strategisch nutzen, um junge Userinnen und User anzusprechen oder sich untereinander zu vernetzen. Nichtsdestotrotz haben sich Rechtsextreme mittlerweile eine Vielzahl an Diensten angeeignet, die aus dem Gaming-Kontext stammen, um eben dies zu erreichen.

Gaming-Infrastruktur und die rechtsextreme Medienstrategie

Immer mehr Anbieter treten rechtsextrémer Propaganda entschieden entgegen und versuchen, sie von ihren Diensten zu verbannen. Zudem wandeln sich die Nutzungstrends im Netz stetig und schnell. Daher sind auch Rechtsextreme immer wieder auf der Suche nach neuen Kommunikationswegen.

So nutzen sie auch die digitalen Infrastrukturen, die im Kontext von Gaming populär sind, z.B. TeamSpeak, Discord, Twitch oder Steam. Insbesondere die zuletzt genannte Spieledistributionsplattform Steam gerät immer wieder in den Fokus. Hier können nicht nur Spiele gekauft und verwaltet werden: Die Plattform bietet auch diverse Community-Features, von denen Rechtsextreme rege Gebrauch machen.

Hier ergibt nicht nur die „Freunde-Suche“ hunderte einschlägige Treffer. Vielmehr existieren Gruppen, in denen sich Gleichgesinnte vernetzen können – und das auch über Ländergrenzen hinweg. Darunter finden sich solche der „Identitären Bewegung“, rechtsextremer Parteien oder neonazistischer Organisationen. Auch eine Vielzahl von Gruppen für vermeintlich Geschichtsinteressierte mit nationalsozialistischem Schwerpunkt sind leicht zu finden. Dabei wird jedoch nicht nur via Steam miteinander gezockt und gepochtet, teilweise werden auch „reale“ Treffen organisiert. Dass auch rechtsextreme Gewalttäter via Steam international vernetzt sind, zeigten nicht zuletzt Recherchen zu den Online-Aktivitäten des Attentäters von München 2016.¹



Identitäre Spielkumpanen: Auch die Gefolgschaft rechtsextremer Organisationen vernetzt sich bei Steam. (Quelle: Steam)

Auch andere Plattformen aus der Gaming-Infrastruktur werden von Rechtsextremen in die eigene Medienstrategie eingebunden, so beispielsweise Discord.

Der für Gamerinnen und Gamer konzipierte Dienst ermöglicht sowohl das multilaterale text-, voice- oder videobasierte Chatten, wie auch das Einrichten von sog. Servern mit verschiedenen Text- und Sprachkanälen. Bereits seit einigen Jahren existieren hier rechtsextreme Server, die für koordinierte Onlinekampagnen genutzt werden und dem Austausch und der Vernetzung dienen². Daneben wird sich auf Discord getroffen, um schlicht mit Gleichgesinnten gemeinsam zu zocken und dabei auch junge Menschen anzusprechen.



Zocken mit Gleichgesinnten: Die vom Verfassungsschutz beobachtete „Junge Alternative Bayern“ nutzt Discord u.a. für ein spielerisches Kennlernangebot. (Quelle: Instagram; Original unverpixelt)

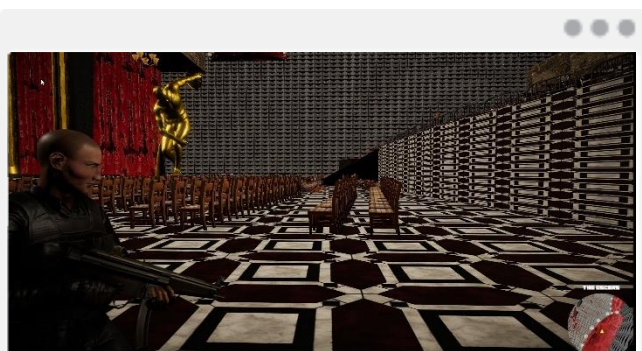
Rechtsextreme Games: Provokation und Teil der Erlebniswelt online

Dass auch Rechtsextreme Computerspiele spielen, ist wenig verwunderlich oder neu; genauso wenig, dass sie selber Games zu indoktrinären Zwecken entwickeln. Bereits während des Nationalsozialismus wurden Brettspiele genutzt, um Kindern und Jugendlichen die menschenverachtende Ideologie spielerisch nahezubringen.

¹Vgl. [„Nach OEZ-Anschlag: Hinweis auf US-Attentat ignoriert?“](#) vom Bayerischen Rundfunk

²Siehe auch [„Hass via Hashtag“](#)

Mit der voranschreitenden Digitalisierung und der relativ niedrighschwelligem Möglichkeit, Computerspiele selbst zu entwickeln, setzen Rechtsextreme schon länger auf dieses Medium zur Verbreitung ihrer Propaganda. Schon in den 1980er Jahren wurden die ersten rechtsextremen Computerspiele entwickelt. Zu nennen ist beispielsweise der „Anti-Türken-Test“ oder der ebenso von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indizierte „KZ Manager“, bei dem die möglichst effiziente Vernichtung menschlichen Lebens das perfide Spielziel war. Neuere rechtsextreme Games ermöglichen es den Spielenden, in die Rolle rechtsextremer Attentäter zu schlüpfen und ihre Gewalttaten nachzuspielen oder virtuell neue zu begehen und so den „Highscore“ zu knacken.



Als „Brent T“, angelehnt an den Attentäter von Christchurch, bei den Oscars: In rechtsextremen Games kann man bisweilen in die Rolle eines Attentäters schlüpfen. (Quelle: Jesus Strikes Back)

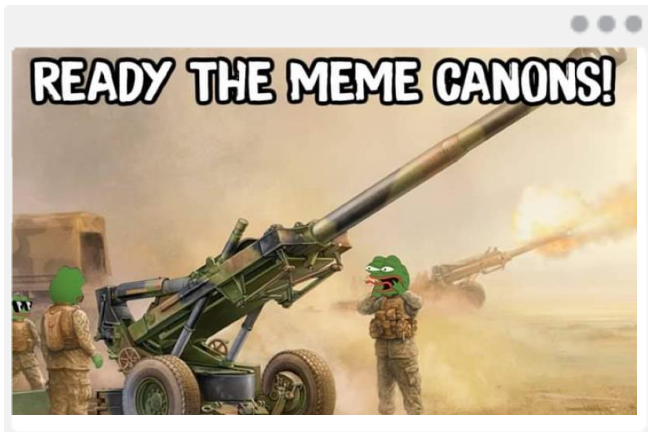
Neben solchen Third- oder First-Person-Shootern existieren aktuell auch weitere rechtsextreme Computerspiele. So veröffentlichte das rechtsextreme Kampagnenprojekt „Ein Prozent“ gemeinsam mit identitären Entwicklern und Designern 2020 ein auf den ersten Blick harmlos wirkendes Jump ‘n’ Run. In bunter Retro-Pixel-Optik kann man hier relativ prominente Köpfe der „Identitären Bewegung“ bzw. der „Neuen Rechten“ als Charaktere steuern, die in einem dystopischen Szenario gegen als Feinde markierte, für Vielfalt und Offenheit stehende Gegnerinnen und Gegner kämpfen. Neben allerlei Insider-Anspielungen und Querverweisen auf rechtsextreme Akteure im deutschsprachigen Raum, werden die Spielerinnen und Spieler auch direkt ermuntert, sich dem aktuellen „Widerstand“ anzuschließen.

Die von Rechtsextremen entwickelten und veröffentlichten Games bieten meist keinen spielerischen Mehrwert oder innovative Mechaniken. Dies steht aber auch nicht im Vordergrund. Vielmehr geht es darum, zu provozieren und sich als „rebellische Widersacher“ gegen den angeblichen Zeitgeist zu inszenieren. Kritische Reaktionen oder auch Verbreitungsbeschränkungen aufgrund von Rechtsverstößen bzw. Verstößen gegen den Jugendmedienschutz werden wiederum in die eigene Propaganda eingebunden, als Angriff auf die Meinungsfreiheit umgedeutet und zu einem Teil des rechtsextremen Opfernarrativs. Darüber hinaus stellen rechtsextreme Computerspiele den Versuch dar, über die eigene Szene hinaus insbesondere junge Menschen zu erreichen und sie so an die eigene Weltsicht heranzuführen. Gaming soll demgemäß auch die rechtsextreme Erlebniswelt um einen weiteren Aspekt ergänzen.

Propaganda als Spiel: Das interaktive Abenteuer „Infokrieg“

Mitmachkampagnen gehören schon lange zum rechtsextremen Online-Erlebnisangebot. Vom bloßen Aufruf, bestimmte Inhalte zu verbreiten habe sich diese aber zunehmend wegentwickelt. Rechtsextreme Propaganda im Netz scheint selbst immer stärker zu einem „Multiplayergame“ zu werden und spielerische Elemente einzubeziehen.

Das interaktive Abenteuer „Infokrieg“ verspricht den Beteiligten Spiel, Spaß und Spannung, während es den offenen Diskurs bedroht und angebliche „Feinde“ einschüchtern soll. Beispielsweise werden in sogenannten „Twitter-Raids“ konzertiert Hashtags gepusht, um die eigenen Narrative zu verbreiten, oder trendende, populäre Hashtags gekapert und mit den eigenen Inhalten geflutet. Die Begriffswahl ist dabei nicht zufällig: Im Gaming-Kontext steht „raid“ (deutsch: Überfall, Raubzug) kurz gesagt für das verabredete, gemeinsame Bezwingen von Gegnern in Multiplayer-Rollenspielen.



Martialisch und provokant: Der „Infokrieg“ soll Spaß versprechen und wird als ein gemeinschaftliches Abenteuer angepriesen.
(Quelle: 8kun)

Das bekannteste Beispiel im deutschsprachigen Raum ist „Reconquista Germanica“ (RG). Über Discord vernetzt, konnten sich tausende Userinnen und User koordiniert durch Onlineaktionen im „Infokrieg“ verdient machen, entsprechende Ränge gewinnen und die Hierarchieleiter erklimmen. Auch wenn RG als Vernetzungsstruktur Ende 2019 seine Auflösung bekannt gab, ist die dahinterstehende Medienstrategie weiterhin virulent. Dies ist nicht neu: Expertinnen und Experten ziehen immer wieder Parallelen und Verbindungen von rechtsextremen Propagandastrategien im Netz zu „Gamer Gate“. Der Begriff steht für eine antifeministische Onlinekampagne, die 2014 ihren Anfang in den USA nahm und zentral über das Imageboard 4chan organisiert wurde. Sie gilt als Blaupause für den selbsterklärten „Infokrieg“³.

Dieser wird in Trailern angepriesen, von Knotenpunkten rechtsextremer Online-Netzwerke konzentriert und dezentral ausgeführt. Die Niedrigschwelligkeit der Aktionen mit dem gleichzeitigen Versprechen, Teil von etwas Größerem zu sein, kann insbesondere auch auf junge Userinnen und User anziehend wirken.

Sprachliche Insider-Codes, heroisierende Memes, das Versprechen von Wirkmächtigkeitserfahrungen und die Aussicht, sich irgendwann als „meme-war veteran“ bezeichnen zu können, lassen die Gruppenzugehörigkeit noch attraktiver erscheinen. Das ist alles andere als ein harmloses Spiel: Hasskampagnen gegen als „feindlich“ markierte Personen führen nicht selten zu offenen Anfeindungen, Vergewaltigungs- oder Morddrohungen. Bisweilen resultieren sie in konkreter Gewalt außerhalb des Netzes.

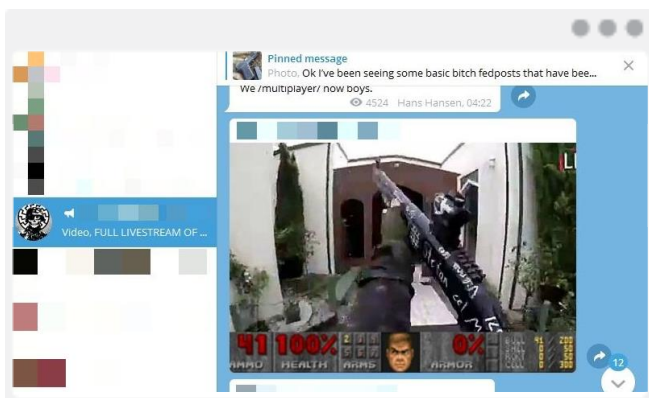
4chan, 8kun, Kohlchan: Imageboards als Teil des rechtsextremen Online-Ökosystems

Als Imageboard wird eine spezielle Kategorie von Internetforen bezeichnet. Vordergründig besteht ihr Content aus Bildern und kleineren Texten. Ihren Ursprung haben Imageboards, die auch „chans“ genannt werden, in Japan. Die wohl bekannteste englischsprachige Version eines Imageboards ist 4chan. Viele Memes, die ihren Weg auf Facebook, Twitter oder andere soziale Medien finden, stammen ursprünglich von Imageboards. Die Möglichkeit anonym an Diskussionen teilzunehmen (als Name wird Anonymous angegeben, was häufig mit Anon abgekürzt wird), führt in Kombination mit einer kaum vorhandenen Content-Moderation dazu, dass in vielen chans ein rassistischer, antisemitischer und sexistischer Sprachgebrauch dominiert. Wenngleich Imageboards nicht primär zum Gaming-Komplex zählen können, besteht eine enge Verbindung. Auch die Gamergate-Kampagne nahm ihren Anfang u.a. in einem 4chan-Unterforum Namens /pol/ (Politically Incorrect).

³Weitere, umfassende Informationen liefert die Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“ in ihrer vierteiligen Artikelreihe [„GamerGate, eine Retrospektive“](#)

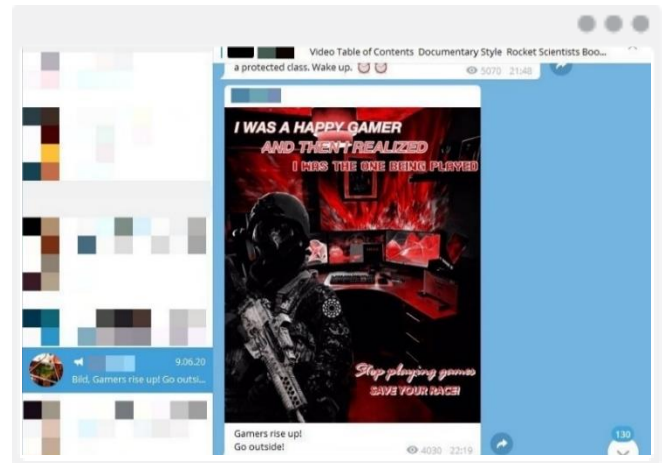
„Gamification“ und rechtsextreme Gewalt

Dass Gaming auch im Zusammenhang mit einer Vielzahl rechtsextremer Anschläge weltweit diskutiert wird, ist kein Zufall. Ob Christchurch, Poway, El Paso, Bærum oder Halle: Der globalisierte rechtsextreme Terror der letzten anderthalb Jahre ist verbunden durch sich ähnelnde Tatvorgänge, ästhetische Inszenierungen und Begleitkommunikationen. Auch verschiedene Elemente aus dem Gaming-Kontext fanden sich immer wieder. So filmten sich einige der Attentäter bei ihrer Tatausführung und streamten das Video – oder versuchten es zumindest – live ins Netz. Die Ich-Perspektive erinnert dabei an einen Ego-Shooter und evozierte online genau solche Referenzen. Im ‚Manifest‘ des Halle-Attentäters werden unterschiedliche, menschenverachtende „Achievements“ mit ihren jeweiligen „Scores“ aufgelistet, als handle es sich um zu erreichende Spielerfolge.



Rechter Terror als Spiel: Ein Bild des Attentatsvideos von Christchurch wird mit einem Overlay aus dem Spiel „Doom“ als Ego-Shooter verharmlost. (Quelle: Telegram; Original unverpixelt)

Noch deutlicher werden die Gaming-Bezüge mit Blick auf die Resonanz, welche die Anschläge innerhalb der Communities auslöste, auf deren Boden sich auch zumindest teilweise die Attentäter verorteten. Hier wird über zu knackende „Highscores“ debattiert und damit eine möglichst hohe Anzahl an Todesopfern erhofft. Die Rechtsterroristen werden zu Helden- und Heiligenfiguren stilisiert und dienen als Projektionsflächen der eigenen, gewaltvollen Weltanschauung.



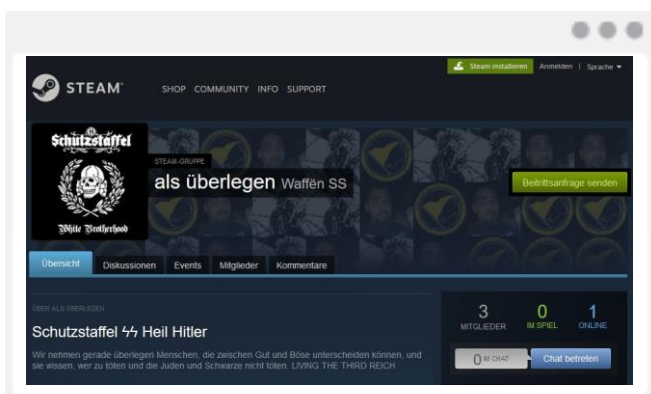
Vom Rechner zum „Rassenkrieg“? Gamer sind auch Zielgruppe rechtsterroristischer Propaganda. (Quelle: Telegram; Original unverpixelt)

Viele der rechtsterroristischen Gewalttaten weltweit fußen auf einem solchen Online-Resonanzboden, der erfüllt ist von Menschenverachtung und Gewalt. Insbesondere die nur wenig moderierten, anonymen Imageboards spielen hier eine große Rolle, aber eben auch Gaming-Plattformen wie Steam. Die Attentäter selbst beziehen sich auf die sprachlich entgrenzten „fringe communities“ und suchen Anerkennung in diesen. So wie sie durch Gewaltverherrlichung und andere Gewalttaten inspiriert wurden, zielen sie darauf ab, mit ihren Taten selbst wiederum als inspirative Vorbilder verehrt zu werden. Die Gefahr ist hoch, dass aus solchen motivationalen Ermöglichungsstrukturen erneut rechtsextreme Gewalttäter hervorgehen.

Kaum Schutz und unzureichende Reaktionen auf Meldungen

Aus Sicht des Jugendmedienschutzes zeigen sich im Zusammenhang von Rechtsextremismus und Gaming gleich mehrere Problemlagen. Zum einen beobachtet jugendschutz.net, dass Plattformbetreiber aus diesem Kontext Inhalte nur selten moderieren und auch auf Hinweise nur unzureichend reagieren. Dies liegt auch daran, dass Interaktions- und Communityfeatures teilweise nur nachrangig behandelt werden.

Für die Moderation der Steam-Community, einer Plattform mit monatlich über 90 Millionen Nutzerinnen und Nutzer, sind nach eigener Aussage lediglich 26 Personen eingesetzt, 13 davon ehrenamtlich tätige Userinnen und User⁴. In rund 57 % der von jugendschutz.net gemeldeten Fälle entfernte Steam die Verstöße nach User-Meldungen. Die direkte Kontaktaufnahme per E-Mail brachte bisher keine Erfolge.



Eines von vielen Beispielen: Verstöße finden sich auf der Plattform Steam zuhauf.
(Quelle: Steam)

Die Masse an rechtsextremer Propaganda ist wenig verwunderlich: Wo nur wenig moderiert wird, findet sich schnell eine Fülle an rassistischen, antisemitischen und frauenverachtenden Inhalten. Nicht nur mit Blick auf Steam, sondern auch allgemein sind professionalisierte Moderatorinnen und Moderatoren in einem stimmigen Verhältnis zu den Nutzerinnen und Nutzern, klare Community-Richtlinien, niedrighschwellige Meldemöglichkeiten und eine schnelle, effektive Content-Moderation unabdingbar, um zu verhindern, dass Plattformen für rechtsextreme Propaganda instrumentalisiert werden.

Um rechtsextremen Inhalten und entsprechenden Verstößen gegen den Jugendmedienschutz beizukommen, gilt es zudem, die strukturellen Probleme in den Blick zu nehmen: Bei Kommunikation rund um Gaming handelt es sich nämlich häufig um flüchtige Inhalte, z.B. In-Game-Chats, externe Voice-Kanäle oder Livestreams. Klassische Lösungen des Meldens

und Moderierens kommen hier schnell an ihre Grenzen. Hier sind Gegenstrategien gefragt, die auf eine Verbesserung der Schutzkonzepte von Diensteanbietern setzen, aber auch die Sensibilisierung und Selbstkontrollmechanismen von Gaming-Communities fördern.

Gaming als Leerstelle und Chance präventiver Gegenmaßnahmen

Wenngleich junge Menschen ganz selbstverständlich ihre Freizeit auch mit Gaming verbringen, ist dieser Aspekt jugendlicher Lebenswelten bisher nur selten Thema in der Extremismusprävention. Dabei können gerade im Gamingbereich Kinder und Jugendliche auf entsprechende Inhalte stoßen bzw. mit ihnen konfrontiert werden. Bis auf einzelne Projekte, die sich explizit mit der Verbindung von Gaming und Rechtsextremismus auseinandersetzen wie [Good Gaming - Well Played Democracy](#), ist dieses Verhältnis nur sehr selten im Fokus. Und auch innerhalb der Gaming-Branche und -Communities wird die Problematik bisher selten aufgegriffen und kaum aktiv Stellung bezogen. Initiativen wie [Hier spielt Vielfalt - #teamdiversity](#) oder [Keinen Pixel den Faschisten](#) nehmen hier eine wichtige Vorreiterrolle ein.

Gleichzeitig bietet Gaming großes Potenzial als Vermittlungsformat, um Themen der Extremismusprävention für junge Menschen attraktiv und an ihren Lebenswelten ausgerichtet aufzubereiten. So können „spielerisch“ Radikalisierungsfaktoren verständlich, Diskriminierungserfahrungen nachvollziehbar gemacht oder Zivilcourage eintrainiert werden. Auch für die historisch-politische Bildung kann Gaming eine Chance sein, Kinder und Jugendliche in ihrem Alltag abzuholen. Ein solches Potenzial sollte nicht durch verengte Perspektiven auf das Phänomen und seine komplexen Zusammenhänge leichtfertig verschenkt werden.

⁴Vgl. <https://steamcommunity.com/discussions/moderators>

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



www.jugendschutz.net/hotline

Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien ermöglichen

jugendschutz.net ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie fordert Anbieter und Betreiber auf, ihre Angebote so zu gestalten, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Stelle ist seit 2003 an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angehängt. jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

jugendschutz.net nimmt über seine Online-Beschwerdestelle Hinweise auf Verstöße gegen den Jugendmedienschutz entgegen. Verstöße im Netz können gemeldet werden unter:
www.jugendschutz.net/hotline

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

kjm
Kommission für
Jugendmedienschutz
die
medienanstalten



MKFS
MEDIK
KOMPETENZ
FORUM
SÜDWEST
STIFTUNG

Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Kontakt

jugendschutz.net
Wallstraße 11, 55122 Mainz

Inhaltlich verantwortlich

Stefan Glaser
Wallstraße 11, 55122 Mainz

JUGEND
SCHUTZ.NET