

modus | spotlight

Herausforderungen für die
Radikalisierungsprävention in
digitalen Gaming-Räumen

Radi GaMe



Autorinnen: Judith Jaskowski (modus|zad), Linda Schlegel (PRIF)

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

SIFO.de

modus | zad

Impressum

modus | Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH
Alt-Reinickendorf 25
13407 Berlin

Autorinnen

Judith Jaskowski (modus | zad)
Linda Schlegel (PRIF)

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMBF dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Design

www.schnittmarke.biz

© 2024

| Herausforderungen für die Radikalisierungsprävention in digitalen Gaming-Räumen

Der im Stile eines First-Person-Shooter Videospiele (auch „Ego-Shooter“ genannt) livegestreamte, rechtsextreme Anschlag in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 hat das Thema Gaming auf die Agenda von Extremismusforschung, Sicherheitsbehörden und Präventionsakteur*innen gespült und zu kontroversen Diskussionen über einen möglichen Zusammenhang zwischen Gaming und Radikalisierungsprozessen geführt. Auch wenn extremistische Akteur*innen schon seit Jahrzehnten versuchen, Videospiele zur Verbreitung propagandistischer Inhalte zu instrumentalisieren, ist die Nutzung und das Interesse an Propaganda mit Gaming-Bezug in den letzten Jahren sprunghaft angestiegen. Inzwischen ist das Thema in aller Munde und wird in vielen internationalen und nationalen Foren eingehend diskutiert. Der Gaming-Bereich wird als wichtiger und zukunftsweisender Teil digitaler Extremismusforschung und -prävention wahrgenommen.

Das liegt vor allem daran, dass sich Millionen von Menschen in digitalen Gaming-Räumen aufhalten. Nicht nur, um miteinander zu spielen, sondern auch, um sich global zu vernetzen, ihre Freizeit innerhalb digitaler Gaming-Communities zu verbringen und sich zu einer Vielzahl an Themen auszutauschen. Auch poli-

tische und gesellschaftliche Diskurse werden in diesen digitalen Räumen verhandelt, was extremistischen Akteur*innen erlaubt, im Gaming-Bereich ihre ideologischen Narrative und propagandistischen Inhalte in diese Diskurse einzuschleusen und somit zu verbreiten. Dass dies nicht nur in Einzelfällen, sondern großflächig der Fall ist, zeigen aktuelle Forschungsergebnisse zu den weitreichenden extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich (Winkler et al., 2024; Schlegel & Kowert, 2024a).

Im Zuge dieser neuen Forschungserkenntnisse ist auch die Notwendigkeit für Radikalisierungsprävention und Distanzierungsarbeit in digitalen Gaming-Räumen immer deutlicher geworden. Diese digitalen Diskursräume werden von einer Reihe extremistischer und radikaler Akteur*innen aus dem rechten, islamistischen, verschwörungsideologischen und dem Manosphere/Incel Spektrum beeinflusst, die potenziell Millionen von Menschen mit ihren Botschaften über diese Kanäle erreichen können. Deshalb muss Präventionsarbeit auch im Gaming-Bereich stattfinden. Allerdings sind digitale Gaming-Räume ein noch weitgehend unerschlossenes Terrain für die Präventionsarbeit und Praktiker*innen sehen sich mit einer Vielzahl komplexer, neuer Herausforderungen konfrontiert.

Dieses Spotlight basiert auf unserer Arbeit im RadiGaMe Projekt (**Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger Diensten**), in der wir uns der Erforschung extremistischer Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen und der Entwicklung möglicher Präventionsansätze mit Gaming-Bezug widmen.¹ Es zeigt die Herausforderungen auf, mit denen Praktiker*innen im Gaming-Bereich konfrontiert sind, und diskutiert, soweit möglich, potenzielle Maßnahmen, die ergriffen werden können, um diese Herausforderungen zu bewältigen und Präventionsarbeit in digitalen Gaming-Räumen möglich zu machen. Dazu gehören inhaltliche, technische, praktische und ethische bzw. datenschutzrechtliche Herausforderungen sowie Hürden in der kooperativen

Zusammenarbeit zwischen zivilgesellschaftlichen Organisationen, Polizei- und Sicherheitsbehörden und der Gaming-Industrie. Die Diskussion dieser Herausforderungen basiert auf den wenigen bisher existierenden Veröffentlichungen zu dem Thema, den Erfahrungen der Verbundpartner im RadiGaMe Projekt, informellen Gesprächen mit Praktiker*innen der Präventions- und Distanzierungsarbeit, einem im Januar 2024 durchgeführten Workshop zur Kooperation zwischen Sicherheitsbehörden und Präventionsakteur*innen im Gaming-Bereich sowie Fokusgruppeninterviews mit Präventionspraktiker*innen, Vertreter*innen zivilgesellschaftlicher Organisationen, Polizei- und Sicherheitsbehörden und Stellvertreter*innen der Gaming-Industrie.

| Gaming als gesamtgesellschaftliches Phänomen

Auch wenn die mediale Darstellung von Gaming-Aktivitäten und Gamer*innen oftmals suggeriert, dass es sich um eine Nischenaktivität vorwiegend männlicher Jugendlicher handelt, ist diese Sichtweise schon lange nicht mehr zutreffend. Im Gegenteil, Gaming ist ein gesamtgesellschaftliches Phänomen. Im Jahr 2023 gab es laut Umfragen über 3 Milliarden Menschen auf der Welt, die digitale Spiele konsumierten; Tendenz steigend (DFC Intelligence, 2023). Diese Gamer*innen sind durchschnittlich 35 Jahre alt und fast die Hälfte von ihnen ist weiblich (Jovanovic, 2023). Auch in Deutschland kann Gaming kaum als Nischenphänomen klassifiziert werden. Im Jahr 2022 spielten 6 von 10 Deutschen im Alter von 6 bis 69 Jahren zu

mindest hin und wieder Computer- und Video-

spiele, entweder auf ihrem Smartphone, ihrem Computer oder einer Konsole (Game - Verband der deutschen Games-Branche, 2022).

Auch auf sogenannten Gaming- und gaming-nahen digitalen Plattformen tummeln sich Millionen von Nutzer*innen. „Gaming- und gaming-nahe Plattformen sind all solche digitalen Plattformen, die entweder (ursprünglich) für Gaming-Communities geschaffen wurden und/oder auf denen sich eine große Anzahl an Gaming-Inhalten finden lässt bzw. die von Gaming-Communities genutzt werden“ (Winkler et al., 2024, S.4). Dazu gehören beispielsweise die Videospiel-Vertriebsplattform *Steam*, Kommunikations- und Chatplattformen wie *Discord* und *Guilded*, über die sich Gamer*innen vor,

[1] <https://www.radigame.de/>

während und nach dem Spielen austauschen, sogenannte Mod-Foren (von engl. Modifikation) wie *Mod DB* und *Indie DB*, auf denen modifizierte Videospiele geteilt werden, Video- und Streamingplattformen wie *Twitch*, *DLive*, *Kick* und *YouTube Gaming*, sowie Plattformen wie *Roblox*, auf denen eigene Videospiele ohne Programmierungskenntnisse nach dem Baukastenprinzip erstellt werden können. Millionen von Nutzer*innen frequentieren diese digitalen Gaming-Räume regelmäßig. So verzeichnet *Discord* beispielsweise 190 Mio. aktive Nutzer*innen monatlich. *Twitch* hingegen hat 140 Mio. aktive Nutzer*innen monatlich. *Roblox* hat über 70 Mio. aktive Nutzer*innen täglich, von denen die meisten unter 16 Jahre alt sind, und *Steam* erreichte im März 2024 einen neuen Rekord

von über 35 Mio. gleichzeitig aktiven Nutzer*innen (Winkler et al., 2024; Trunzik, 2024).

Gaming ist daher offensichtlich ein gesamtgesellschaftliches Phänomen und Millionen von Menschen bewegen sich regelmäßig in digitalen Gaming-Räumen. Der Videospieldkontext ist inzwischen fester Bestandteil der Lebensrealität vieler Menschen und hat sich in den letzten Jahren zu einem wichtigen digitalen Diskursraum entwickelt – nicht nur aber vor allem für junge Menschen. Auch extremistische Akteur*innen versuchen, sich die Popularität von Videospiele, digitalen Gaming- und gamingnahen Plattformen sowie der Gaming-Kultur insgesamt zu Nutze zu machen.

| Extremistische Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen

Extremistische Akteur*innen nutzen digitale Gaming-Räume auf vielfältige Art und Weise. Auch wenn in den letzten Jahren vor allem die Veröffentlichung eigener Videospiele durch Gruppierungen wie den sogenannten Islamischen Staat (IS), die Identitäre Bewegung (IB) oder die Hisbollah mediale Aufmerksamkeit erregt haben, so ist die Entwicklung und Verbreitung eigener Videospiele nur eine von vielen extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich. Im Folgenden fassen wir diese Aktivitäten überblicksartig zusammen (siehe Winkler et al., 2024; Schlegel & Kowert, 2024a für eine detaillierte Darstellung extremistischer Aktivitäten mit Gaming-Bezug).

Entwicklung eigener Videospiele: Bereits seit Ende der 1980er Jahre entwickeln und verbrei-

ten islamistische und rechte Gruppierungen eigene Videospiele. Das bekannteste Beispiel aus dem deutschsprachigen Raum ist das 2020 von der IB herausgegebene Computerspiel *Heimat Defender: Rebellion*. Auch rechte Parteien haben bereits Videospiele veröffentlicht wie beispielsweise *Moschee Baba*, ein Spiel der Freiheitliche Partei Österreichs (FPÖ), in dem Minarette und Moscheen aus dem Boden schießen und im Stile des bekannten *Moorhuhn*-Spiels 'abgeschossen' werden müssen. Der IS entwickelte ein Handyspiel für Kinder, in dem spielerisch Propagandainhalte vermittelt wurden, und die libanesische Hisbollah hat gleich eine ganze Reihe von Videospiele im Angebot, mit denen sie laut eigenen Aussagen junge, gaming-

gaffine Zielgruppen mit immersiver und 'cooler' Propaganda ansprechen möchte (Prinz 2024).

Nutzung existierender Videospiele: Auch kommerzielle Videospiele werden durch extremistische Akteur*innen instrumentalisiert. Dazu gehört die Erstellung sogenannter Mods: Modifikationen bereits existierender Videospiele, die z. B. die Erstellung neuer Charaktere, neue Accessoires für die Spielfiguren, neue Karten, Missionen, Welten oder Ähnliches beinhalten können. Es lassen sich zahlreiche Mods mit extremistischen Inhalten finden, inklusive Mods, die es erlauben, Anschläge nachzuspielen, Nazi Deutschland den zweiten Weltkrieg gewinnen zu lassen, den Holocaust nachzuspielen oder eine Welt frei von allen nicht-weißen Menschen zu erschaffen. Zusätzlich finden sich auch innerhalb populärer digitaler Spiele Propagandainhalte wie beispielsweise Konzentrationslager in *Minecraft* oder ein digitales Kalifat in *Roblox* (Winkler et al., 2024). Des Weiteren besteht die Befürchtung, dass extremistische Akteur*innen auch die Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb digitaler Spiele, sogenannte *in-game chats*, für ihre Zwecke missbrauchen könnten. So warnt das Radicalisation Awareness Network (RAN) beispielsweise davor, dass Anwerber*innen private Chats in digitalen Spielen nutzen könnten, um gezielt potenziell radikalierungsgefährdete Nutzer*innen anzusprechen und in Gespräche zu verwickeln (RAN, 2021a). Allerdings existieren hierzu bisher kaum Forschungsergebnisse.

Gaming- und gaming-nahe Plattformen beherbergen ungewollterweise eine Vielzahl extremistischer Kanäle, Gruppen, Nutzer*innen und Inhalte (Winkler et al., 2024). Gaming- und

gaming-nahen Plattformen wurden bereits zur Anschlagplanung genutzt, um Demonstrationen, Proteste und digitale Aktionen zu koordinieren, um Anschläge und andere Gewalttaten live zu streamen und Propagandainhalte zu verbreiten, um sich mit anderen extremistischen Gruppierungen (international) zu vernetzen, um propagandistische Spiele und Mods zu bewerben, sowie um Radikalisierungsprozesse anzustoßen und interessierte Unterstützer*innen in geschlossene, extremistische Chatgruppen zu lotsen (RAN, 2021b; Davey 2021; Schlegel & Amarasingam, 2022; Winkler et al. 2024). Diese Plattformen bieten extremistischen Akteur*innen und radikalisierten Individuen große Vorteile, da sie oft wenig moderiert werden, die Möglichkeit bieten eine sehr große Anzahl von (insbesondere jungen) Menschen gleichzeitig zu erreichen und propagandistische Inhalte zu verbreiten, sowie ermöglichen, sich in der Masse (semi-)privater Chaträume und Gruppen verstecken zu können, um ungestört mit Gleichgesinnten zu kommunizieren.

Aneignung von Videospilästhetik und -sprache: Sowohl islamistische als auch rechte Akteur*innen bedienen sich außerdem der Videospilästhetik, Begriffen aus der Gamer-Sprache und Bezügen zu populären Videospiele, um ihre Propaganda ansprechender zu gestalten. Beim IS waren diese Bezüge besonders auffällig. Die Terrormiliz verwendete beispielsweise Clips aus der bekannten Videospilereihe *Call of Duty* in ihren Propagandavideos, erwähnte das Spiel in ihren Social Media Beiträgen (z. B. „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, 2024b, S.5)) und nutzen Begriffe aus der Gamer-Sprache

wie beispielsweise *respawn*, das den Neustart eines Levels beschreibt, nachdem der Spieler gestorben ist (z. B. „This is our Call of Duty and we respawn in jannah [arab. Paradies]“ (Dauber et al., 2019). Auch rechte Akteur*innen nutzen Bezüge zu bekannten Videospielelementen wie *Assassin's Creed* oder *Grand Theft Auto* (GTA; Kingdon, 2023; 2024). So erschien beispielsweise auf einem Chan-Board die bekannte Grafik der GTA Spiele, die so modifiziert wurde, dass dort nun „Grand Theft Auschwitz“ beworben wurde und statt Szenen aus GTA nunmehr Anne Frank, Hitler und Konzentrationslager zu sehen waren (Kowert & Kilmer, 2023).

Gamifizierung: Gamifizierung bzw. *Gamification* beschreibt die Nutzung von Spieldesign Elementen außerhalb von Spielkontexten, z. B. den Transfer von Spielelementen wie Punkten, Bestenlisten und Highscores, Trophäen und Abzeichen, Missionen und Quests in die reale Welt oder digitale Bereiche, die keine Spielräume sind, z. B. Social Media Plattformen. Bereits in den 2010er Jahren gab es Gamifizierung in jihadistischen Online-Foren, in denen Nutzer*innen Punkte und Abzeichen sammeln konnten, um das nächste Level zu erreichen und Zugang zu versteckten Teilen des Forums zu erhalten (Schlegel, 2021). Auch rechte Akteur*innen nutzen *Gamification*. Beispielsweise hat der Attentäter von Halle einige *achievements* im Stile von Videospieldesign

in seinem Manifest veröffentlicht und darin u. a. zum Mord an Jüd*innen und Polizist*innen aufgerufen. Britische Rechtsextreme haben auch im Offline-Bereich gamifizierte Elemente zu Propagandazwecken missbraucht und einen Flyer veröffentlicht, der eine Punktevergabe für Angriffe auf Muslim*innen beschrieb, wie z. B. „Reiß einer Muslima das Kopftuch herunter“ (25 Punkte), „Schlag einen Muslim zusammen“ (100 Punkte), „Setz eine Moschee in Brand“ (1000 Punkte)“ (Lakhani, 2023, S.116).

Die bestehende Forschung zeigt also deutlich, dass extremistische Akteur*innen versuchen, den gesamten Gaming-Bereich und alle Möglichkeiten, die das digitale Gaming-Ökosystem bietet, für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Aufgrund der oben beschriebenen Popularität von Videospielelementen, Gaming- und gaming-nahen Plattformen sowie Gaming-Inhalten können sie möglicherweise Millionen von Menschen über diese Kanäle erreichen und sich die Anziehungskraft der Gaming-Kultur zu Nutze machen. Deshalb muss sich auch die Präventionsarbeit mit dem Gaming-Bereich befassen und adäquate Angebote schaffen, um den Einfluss extremistischer Akteur*innen in digitalen Gaming-Räumen einzudämmen und Gamer*innen darin zu unterstützen, ihre Spielwelten und Kommunikationsräume positiv, inklusiv und einladend zu gestalten.

| Herausforderungen für die Präventionsarbeit

Der Gaming-Bereich ist ein neues, bisher noch weitgehend unerschlossenes Feld für die Präventions-, Interventions- und Distanzierungsarbeit. Zwar gibt es eine Handvoll Pilotprojekte,

welche die Nutzung von Videospiele oder Gaming- und gamingnahe Plattformen in der Präventionsarbeit testen (RAN, 2022). Insgesamt steckt Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug

jedoch noch in den Kinderschuhen. Digitale Gaming-Räume stellen Praktiker*innen vor neue, komplexe Herausforderungen, die es notwendig machen, die Ansprache von Nutzer*innen und Präventionsmaßnahmen an die besonderen Gegebenheiten dieser digitalen Lebenswelten anzupassen. Im Folgenden diskutieren wir diese besonderen Herausforde-

Inhaltliche Herausforderungen

Präventionsakteur*innen sind im Gaming-Bereich mit einer Reihe inhaltlicher Herausforderungen konfrontiert. Dazu gehört der aktuell überschaubare Forschungsstand zu extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich, fehlendes Wissen darüber, wo extremistische Inhalte und Akteur*innen besonders präsent sind, sowie die Notwendigkeit, sich subkulturelles Wissen anzueignen.

Extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug werden erst seit circa 2020 eingehend beforscht. Daher ist der **aktuelle Wissensstand zu diesem Phänomen relativ überschaubar** und stützt sich vorwiegend auf kleine, im englischsprachigen Kontext analysierte Datenmengen und anekdotische Fallstudien. Forschungsprojekte, die systematische empirische Studien zu extremistischen Inhalten im Gaming-Bereich zum Ziel haben, sind, ebenso wie RadiGaMe, gerade erst angelaufen. Außerdem bezieht sich ein Großteil der bisherigen Forschungsergebnisse ausschließlich auf rechte und rechtsextreme Inhalte mit Gaming-Bezug. Andere Phänomenbereiche wie Islamismus, Verschwörungsnarrative, oder die Incel-Bewegung sind weitaus weniger beforscht, obwohl erste Studien zeigen, dass sich auch solche Inhalte

in fünf Kategorien: Inhaltliche Herausforderungen, technische Herausforderungen, praktische Herausforderungen, ethische und datenschutzrechtliche Herausforderungen, sowie Herausforderungen in der Kooperation mit anderen Akteur*innen, insbesondere Sicherheitsbehörden und der Gaming-Industrie.

relativ einfach im Gaming-Bereich finden lassen (Winkler et al., 2024). Gleiches gilt für spezifische Narrative wie Antisemitismus, Rassismus oder LGBTQAI+ Feindlichkeit. Noch weniger Forschung gibt es zum Themenbereich Prävention im Gaming. Praktiker*innen müssen also ein noch weitgehend unerforschtes Terrain bespielen und sind oftmals gezwungen, *learning by doing* zu betreiben, wenn sie in digitalen Gaming-Räumen aktiv werden möchten.

Ebenso fehlt **Wissen darüber, in welchen Videospiele und Gaming(-nahen) Plattformen extremistische Inhalte und Akteur*innen besonders präsent sind**. Das hat mehrere Gründe. Zum einen liegt dies an der sich noch im Aufbau befindlichen Forschung zu diesem Phänomen und der Tatsache, dass bisher kein großflächiges Monitoring extremistischer Inhalte im Gaming-Bereich stattgefunden hat. Zum anderen zeigen Befragungen von Gamer*innen, dass die meisten von ihnen anti-demokratische Inhalte selbst dann nicht melden, wenn sie sie als problematisch oder toxisch empfinden. Das liegt nicht nur daran, dass es in manchen digitalen Gaming-Räumen gar nicht so einfach ist, die entsprechenden Meldefunktionen zu finden, sondern offenbar

auch am Unwillen der Spielenden. So gaben Gamer*innen bei einer Befragung durch die Vereinten Nationen beispielsweise an, dass sie anti-demokratische Inhalte meist ignorieren oder digitale Gaming-Räume verlassen, in denen solche Inhalte zu finden sind. Nur wenige gaben an, Inhalte zu melden und noch weniger sahen sich im Stande, Gegenrede zu leisten (Schlegel & Amarasingam, 2022). Außerdem fehlen für viele digitale Gaming-Räume detaillierte *Transparency Reports*, in denen Spielehersteller*innen und Plattformbetreiber*innen über die gemeldeten und gelöschten Inhalte in digitalen Gaming-Räumen Auskunft geben. Deshalb ist momentan unklar, in welchen digitalen Gaming-Räumen extremistische Inhalte besonders präsent sind bzw. welche Videospiele besonders anfällig für die Instrumentalisierung extremistischer Akteur*innen sind. Praktiker*innen stehen somit vor der Herausforderung, entscheiden zu müssen, in welche digitalen Gaming-Räume sie sich bewegen, ohne nähere Informationen darüber zu haben, ob diese Räume besonders unter extremistischer Einflussnahme leiden oder nicht.

Eine weitere Herausforderung ist, dass effektive Präventionsarbeit **subkulturelles Wissen** und das sichere Navigieren der speziellen Kommunikations- und Interaktionsstandards im Gaming-Bereich voraussetzt. Gaming-Com-

munities haben eigene Memes, eigene (Insider-)Witze, eigene Ästhetiken und Bezüge zu Videospiele, und sogar teilweise eine eigene Sprache bzw. eigene Begriffe und Abkürzungen. Um sich in digitalen Gaming-Räumen sicher zu bewegen und Gamer*innen effektiv ansprechen zu können, ist es erforderlich, sich subkulturelles Wissen über die gängigsten Begriffe, Memes und Kommunikationsstandards anzueignen. Diese Kommunikationsnormen sind, so die Arbeitshypothese im RadiGaMe Projekt, plattform- bzw. spielspezifisch. D. h. auf *Roblox* wird anders miteinander gesprochen als auf *Steam*, *Twitch* oder *Discord*. Und in einer *Call of Duty* Lobby, in der Spielende sich vor einer Runde unterhalten, wird nochmal ganz anders kommuniziert. Das bedeutet, dass Praktiker*innen spezifisches Wissen über die digitalen Gaming-Räume haben müssen, die sie betreten möchten. Tun sie dies nicht, werden sie schnell als *Noob* (Gamer-Begriff für einen unerfahrenen Neuling) oder gar als externer „Eindringling“ identifiziert und entsprechend behandelt. Um die popkulturelle Anziehungskraft von Videospiele und die vielen Möglichkeiten, die Gaming(-nahe) Plattformen bieten, gewinnbringend nutzen zu können, ist es daher unerlässlich sich subkulturelles Wissen über den Gaming-Bereich und seine Eigenarten anzueignen.

Technische Herausforderungen

Präventionsakteur*innen stehen ebenfalls vor einer Reihe technischer Herausforderungen. Technische Herausforderungen können aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Dies kann sowohl die Nutzung der Technologie selbst als auch das Verständnis dafür umfassen, wie andere diese Technologie nutzen.

Um effektiv in digitalen Gaming-Räumen arbeiten zu können, benötigt man **Zugang zu geeignetem Equipment**. Dazu gehören nicht nur Smartphones, sondern ggf. auch leistungsstarke Computer, Konsolen und teilweise spezielle Software. Wenn Videospiele mit der Zielgruppe gespielt werden sollen, müssen diese möglicherweise ebenfalls angeschafft werden. Sowohl die Hardware als auch die Software kann je nach Kontext kostspielig sein und erfordert regelmäßige Updates. Dies muss bei der Beantragung von Fördermitteln beachtet werden. Die Bedienung und Wartung erfordert außerdem ein gewisses technisches Know-How, das sich Praktiker*innen aneignen sollten.

Neben der reinen Bedienung von Videospiele, kann auch ein **grundlegendes Verständnis darüber, wie Spiele gemacht werden** und welche Schritte dafür notwendig sind, von Vorteil sein, um die Möglichkeiten der Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug besser zu verstehen. So könnten Präventionsakteur*innen, ähnlich wie extremistische Akteur*innen, z. B. Spiele selbst erstellen oder bestehende Spiele modifizieren. Es fehlt bisher noch an spannenden, unterhaltsamen Spielen in der Extremismus-

prävention, die nicht nur die entsprechenden pädagogischen Inhalte adäquat vermitteln können, sondern auch Spaß machen (vgl. Jaskowski & Schlegel, 2024). Hier empfiehlt sich die Zusammenarbeit mit Spieleentwicklungsstudios, die Erfahrung in der Erstellung pädagogischer Spiele haben.

Die **Erstellung von Mods (Modifikationen)** wurde bisher in der Präventionsarbeit noch nicht getestet, könnte aber ebenfalls hilfreich sein, präventive Inhalte zu vermitteln. Allerdings erfordert auch dieser Ansatz ein gewisses technisches Know-How. Mods sind Anpassungen oder Erweiterungen von bestehenden Spielen. Sie bieten die Möglichkeit, bereits existierende populäre Spiele gezielt für Präventionszwecke zu modifizieren. Dies ist vorteilhaft, da Präventionsakteur*innen keine komplett neuen Spiele erstellen müssen und davon profitieren, dass diese Spiele bereits bei Spielenden bekannt und beliebt sind. Daher ist die Reichweite solcher Mods potenziell höher als die eigens für Präventionszwecke erstellter Spiele. Doch auch die Erstellung von Mods (das sogenannte *Modding*) erfordert technisches Wissen, das notwendige Equipment und grundlegende Kenntnisse im Bereich Spielgestaltung. Hier empfiehlt sich ebenfalls eine Zusammenarbeit mit Akteur*innen, die diese Kenntnisse bereits besitzen.

Eine weitere Möglichkeit wäre die Nutzung von Spielentwicklungsplattformen wie *Roblox*, die es Nutzer*innen erlauben, nach dem Baukastenprinzip eigene Spielinhalte zu erstellen. Auch sogenannte **Sandbox-Games** (von engl.

Sandkasten), deren grundlegendes Spielprinzip es ist, den Spielenden möglichst viel Freiheit in der Gestaltung ihrer digitalen Spielwelt zu bieten, könnten für die Erstellung von Inhalten genutzt werden, ohne dass ein neues Videospiel konzipiert werden muss. Ein bekanntes Beispiel ist das Videospiel *Minecraft*, das bereits in vielen pädagogischen Kontexten zum Einsatz kam.² Dies ist wahrscheinlich die einfachste Möglichkeit, eigene Spielinhalte mit Präventionscharakter zu erstellen. Trotzdem sind auch hier das notwendige technische Equipment, (ggf. kostenpflichtige) Zugänge zu diesen digitalen Spielwelten sowie Grundlagen in der Erstellung ansprechender Spiele notwendig, um qualitativ hochwertige Inhalte zu erstellen.

Auch **Gaming- und gamingnahe Plattformen** stellen Praktiker*innen vor neue Herausforderungen. Diese Plattformen sind sehr heterogen, haben jeweils ihre eigenen Charakteristika und bieten somit vielfältige Möglichkeiten für Präventionsangebote. Doch die Bedienung und Navigation kann komplex sein, wenn Praktiker*innen nicht mit dem Aufbau und den Kommunikationsstandards in diesen digitalen Räumen vertraut sind. Hier braucht es also plattformspezifisches Wissen, bevor eine Präventionsmaßnahme entwickelt werden kann, um sicherzustellen, dass die Plattform nicht nur bestmöglich genutzt wird, sondern vor allem im Einklang mit den dort vorherrschenden Interaktionsnormen. Ist dies nicht der Fall, wenden sich Nutzer*innen mög-

licherweise direkt von solchen 'unpassenden', nicht plattformkonformen Inhalten ab.

Eine der wohl bekanntesten neuen Angebote, die auf solchen Plattformen verbreitet werden, sind Livestreams. Wenn man über die technischen Möglichkeiten im Gaming-Bereich spricht, kommt man um das Thema **(Live-) Streaming** nicht herum. Ein Livestream ist eine „Echtzeitübertragung“ von visuellen Inhalten, die nach Ende der Übertragung entweder gelöscht oder archiviert werden kann, sodass Nutzer*innen sie auch später nochmals ansehen können. Bekannte Streaming-Plattformen sind beispielsweise *Twitch*, *DLive*, *Kick* und *YouTube*. Auf diesen Plattformen finden sich unzählige Livestreams mit Gaming-Bezug, u. a. sogenannte Let's Play Videos, bei denen Zuschauer*innen die Streamer*innen dabei verfolgen können, wie er oder sie ein Videospiel spielt. Diese Inhalte können unter Umständen Millionen von Menschen erreichen und vor allem junge Menschen tummeln sich auf diesen Plattformen.

Livestreaming kann daher ein effektives Mittel sein, um mit jungen Zielgruppen zu interagieren. Livestreaming bietet außerdem die Möglichkeit, sich direkt mit den Zuschauer*innen auszutauschen und über die gestreamten Inhalte zu diskutieren. Diese neuen Formen des Austauschs können auch genutzt werden, um präventive Botschaften zu verbreiten und extremistischen Inhalten entgegenzuwirken. Die Erstellung von Livestreams erfordert jedoch ebenfalls ein gewisses technisches Know How. Dazu gehört zum Beispiel eine Grundlage an

[2] <https://education.minecraft.net/en-us>

Medienwissen und Kenntnissen im Umgang mit den einzelnen Plattformen, auf denen Streaming möglich ist. Neben dem Wissen, wie Inhalte aufgezeichnet werden, gehört auch ein Verständnis darüber, wie beispielsweise

Praktische Herausforderungen

Neben den technischen Herausforderungen gibt es auch konkrete, praktische Hindernisse und Schwierigkeiten, denen man in der Radikalisierungsprävention in digitalen Gaming-Räumen gegenüber steht und die bei der Entwicklung effektiver Präventionsangebote mitgedacht werden müssen.

Videospiele und Gaming(-nahe) Plattformen bieten vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten: Von bilateralen Chats und Kleingruppen bis hin zu großen digitalen Gruppen mit tausenden von Mitgliedern und Livestreams mit tausenden Zuschauer*innen ist alles möglich. Manche dieser Gruppen und Inhalte sind öffentlich zugänglich, doch viele sind (semi-) private Räume. Dies stellt Praktiker*innen vor die Herausforderung, sich **Zugang** zu solchen Räumen verschaffen zu müssen, um Präventionsarbeit leisten zu können.

Dies betrifft zum einen sogenannte **in-game Chats**, also Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten innerhalb digitaler Spiele. Um Einblick in solche Chats zu erlangen, müssten Praktiker*innen die entsprechenden Videospiele spielen, d. h. sich aktiv am Spiel beteiligen und Teil der spielenden Gruppe werden. Dies kann schwierig sein, denn es erfordert nicht nur, dass Praktiker*innen diese Spiele sinnvoll mitspielen können, sondern auch,

Kameras und Mikrofone bedient werden. Die Software muss eingerichtet und die optimale Bild- und Tonqualität eingestellt werden. Live-streaming erfordert mehr als auf „Aufnahme“ zu drücken und zu filmen.

dass sie dies außerhalb gängiger Arbeitszeiten tun. Denn oftmals erwachen digitale Gaming-Räume erst dann zum Leben, wenn die meisten Spielenden aus der Schule oder von der Arbeit nach Hause kommen, d. h. vor allem abends, am Wochenende und an Feiertagen. Da diese Chats oft nicht asynchron sind (wie z. B. Messenger-Kommunikation es ist), sondern während des gemeinsamen Spielens bedient werden, müssten Praktiker*innen zu den Hochzeiten der Spielaktivität anwesend sein, um mit der Zielgruppe in Kontakt zu kommen. Hier stellt sich also die Frage: Wer ist bereit und in der Lage, an diesen in-game Chats teilzunehmen und dies zu sinnvollen Tages- bzw. Nachtzeiten zu tun?

Hinzu kommt, dass die Interaktion der Spielenden während des Spielens oftmals durch sogenannte **voice-based communication** stattfindet. Das bedeutet, dass sich Spielende per „Internettelefon“ unterhalten. Dies geschieht oftmals über Drittanbieter außerhalb des digitalen Spiels, z. B. *Discord* oder *Team-speak*. In diesen Fällen gibt es keine Chatverläufe, sondern nur gesprochene Realzeit-Kommunikation, die sich im Nachgang nicht mehr rekonstruieren lässt. Das bedeutet, dass Praktiker*innen nicht nur anwesend sein müssen, um diese Kommunikation verfolgen zu können, sondern sich möglicherweise auch verbal be-

teiligen müssen bzw. die Präventionsarbeit in diesen Räumen verbal erfolgen muss. Außerdem kann die Hemmschwelle, sich mit Praktiker*innen zu unterhalten, größer sein, wenn diese Gespräche verbal und außerdem in einer Gruppe (die in der Regel aus Fremden besteht) stattfinden muss, statt in einem bilateralen, schriftlichen Chat.

Auch Livestreams sind flüchtige Realzeit-Kommunikation und werden oftmals direkt nach Beenden gelöscht. Deshalb wäre es auch in diesem Fall vonnöten, dass Praktiker*innen während des Livestreams an den Chatdiskussionen teilnehmen, um Einfluss nehmen zu können. Hier ergeben sich somit dieselben Schwierigkeiten wie in voice-based Chats, auch wenn die Kommentare zu Livestreams schriftlich erfolgen und nur der/die Streamer*in sich verbal äußert.

Auf **Gaming- und gamingnahen Plattformen** zeigen sich ebenfalls Zugangsschwierigkeiten. Zwar gibt es öffentlich zugängliche Foren und Gruppen, aber auch eine Vielzahl geschlossener Gruppen und Chaträume, die Zugangsbeschränkungen haben oder nur per Einladung einzusehen sind. Dies betrifft u. a. *Discord*-Gruppen (sogenannte „Server“), aber auch (semi-)private Gruppen auf anderen Plattformen. Hier stellt sich die Frage ob und in welchem Maße Präventionsakteur*innen in solche (semi-)privaten Kommunikationsräume eindringen können und wollen. Denn selbst wenn Praktiker*innen Zugang erhalten könnten, stellt sich die Frage, ob sie diesen Zugang nutzen sollten, um ungefragt (und ggf. unerwünscht) Präventionsarbeit in diesen Chatgruppen zu betreiben. Dies könnte von

den Nutzer*innen als Eingriff in geschützte, private Räume wahrgenommen werden und zu Backlash führen. Hier stößt zumindest die aufsuchende Präventionsarbeit an ihre Grenzen.

Doch auch in allen anderen Gaming-Räumen ist die Gefahr eines Backlashs signifikant erhöht, da viele **Gamer*innen der externen Einflussnahme auf „ihre“ Kommunikationskanäle extrem kritisch gegenüberstehen und sich sogar aktiv dagegen wehren.**

Gaming, so das Argument, müsse absolut unpolitisch sein und jegliche Einflussnahme von außen sei ein Angriff auf die Meinungsfreiheit und die Gaming-Kultur. Diese konfrontative Haltung hat mehrere Gründe. Zum einen hat die sogenannte „Killerspieldebatte“ der 1990er Jahre tiefe Spuren hinterlassen. Damals wurden mehrere Amokläufe an Schulen, beispielsweise im US-amerikanischen Columbine, mit dem Videospieldeserteur erklärt und suggeriert, jede*r, der oder die Spiele mit Gewaltinhalten spielt, sei potenziell Gewalttäter*in. Diese Sichtweise ist wissenschaftlich nicht haltbar, wird jedoch im medialen Diskurs immer wieder reproduziert und mit weiteren möglichen negativen Folgen von Videospieldeserteur wie z. B. Gaming-Sucht, vermischt. Immer noch werden Videospiele unterschwellig als „gefährlich“ angesehen. Die Killerspieldebatte und die Tatsache, dass Videospiele in der öffentlichen Debatte nahezu ausschließlich negativ konnotiert werden, führte zu einer Abwehrhaltung bei Gamer*innen, die bis heute nachwirkt.

Zum anderen scheinen viele Gamer*innen den Wunsch zu haben, dass der Gaming-Bereich unpolitisch und ein Ort absoluter Meinungsfreiheit bleiben soll. Sie wehren sich gegen die

„Politisierung“ des Videospieles. Neueste Forschungserkenntnisse weisen darauf hin, dass dies besonders dann der Fall ist, wenn eine stark ausgeprägte Gamer-Identität vorliegt: Je wichtiger Gaming für die Identität eines Individuums ist, umso größer ist die Motivation, protektionistisch zu agieren, da (vermeintlich) externe Einflüsse als Angriff auf die eigene Identität gewertet werden (vgl. Kowert et al., 2022; 2023; Schlegel & Amarasingam, 2022). Dies gilt vor allem für weiße, männliche, heterosexuelle Gamer, denn obwohl inzwischen viele Frauen Videospiele spielen, ist der Gaming-Bereich immer noch männlich dominiert. Dies kann zu einer toxischen Atmosphäre in einigen Gaming-Communities führen, die sich gegen alle richtet, die diesem Ideal nicht entsprechen oder angeblich versuchen, die Meinungsfreiheit zu beschränken (Wallner et al., 2023).

Dies stellt Präventionsakteur*innen vor schwierige Herausforderungen, denn wenn sich selbst nicht radikalisierte Gamer*innen aktiv gegen Präventionsangebote in Gaming-Räumen stellen würden, weil sie darin eine externe Einflussnahme und erneute Versicherheitlichung von Videospiele sehen, würde dies die Arbeit der

Praktiker*innen noch mehr erschweren. Dies gilt natürlich insbesondere für all jene Präventionsansätze, die auf die Kooperation mit der Zielgruppe angewiesen sind, wie beispielsweise *peer-to-peer* Ansätze oder auch die Zusammenarbeit mit Influencer*innen und anderen Content Creator*innen. Daher sollten Präventionsakteur*innen unbedingt darauf achten, zwar die Gefahren durch extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich transparent darzustellen, jedoch keinesfalls zu suggerieren, dass Videospiele gefährlich oder Gamer*innen besonders radikalierungsgefährdet sind. Eine erneute Killerspieldebatte muss unbedingt vermieden werden, damit die Chance besteht, mit Gamer*innen zusammenzuarbeiten, um Gaming-Communities inklusiver und weniger toxisch zu machen. Die von Gamer*innen selbst oft benannten und inzwischen auch wissenschaftlich belegten positiven Effekte von Videospiele sollten daher im Vordergrund stehen (Schlegel & Amarasingam, 2022; Schlegel, 2022). Gaming sollte positiv geframed und als neue Chance für die Gestaltung ansprechender Präventionsinhalte kommuniziert werden.

Ethische und datenschutzrechtliche Herausforderungen

Bei der Präventionsarbeit im digitalen Raum stehen Präventionsakteur*innen auch vor ethischen und rechtlichen Herausforderungen. Der Schutz der Privatsphäre und der persönlichen Daten der Nutzer*innen ist gesetzlich in der Datenschutz Grundverordnung festgeschrieben. Es ist daher eine besondere Herausforderung, Präventionsbemühungen im digitalen Raum immer auch mit den geltenden Daten-

schutzbestimmungen abzugleichen und nur im Einklang mit ethischen Grundsätzen der Präventionsarbeit zu implementieren. Es ist wichtig, die Privatsphäre von Nutzer*innen zu respektieren, gleichzeitig erschwert es aber auch die Arbeit in digitalen Räumen enorm.

Zum einen steht die Präventionsarbeit, wie oben beschrieben, vor der Herausforderung,

dass viele Gruppen und Chaträume im Gaming-Bereich **(semi-)private Kommunikationsräume** sind. Dies führt nicht nur, wie oben diskutiert, zu einer Reihe von praktischen Herausforderungen, sondern stellt auch eine ethische Herausforderung dar. Können, wollen und dürfen Präventionsakteur*innen in solche privaten Räume eindringen, um Monitoring zu betreiben oder Präventionsmaßnahmen durchzuführen? Dies gilt für alle Arten privater Kommunikationsräume, doch Gruppen, die vorwiegend radikalisierte Nutzer*innen beherbergen, stellen Praktiker*innen vor weitere Herausforderungen. Da diese Chaträume oftmals erst nach einer Überprüfung durch die Gruppen-Administrator*innen betreten werden können, müssten Praktiker*innen dort „eingeschleust“ werden. Um also in solche Räume einzudringen, müssten Praktiker*innen „undercover“ gehen, sich Fake-Profilen anlegen und z. B. Fragebögen der Administratoren so ausfüllen, als wären sie eine radikalisierte Person. Dies stellt außerdem ein Sicherheitsrisiko für die betroffenen Praktiker*innen dar, sollten sie entdeckt werden. Ob dies ethisch vertretbar ist, muss vollumfänglich geprüft werden, bevor solche Bemühungen in die Tat umgesetzt werden.

Auch die **Anonymität** in digitalen Gaming-Räumen ist herausfordernd. Zwar sind auf den meisten digitalen Plattformen Nutzer*innenprofile weitgehend anonym bzw. verlangen nicht die Angabe von Klarnamen oder andere personenbezogene Daten, doch im Gaming-Bereich liegen zwei weitere Bedingungen vor, die Präventionsarbeit noch schwieriger machen als in anderen sozialen Netzwerken.

Zum einen sind, je nach Plattform und Spiel, die Nutzer*innen möglicherweise sehr jung. Auf *Roblox* sind beispielsweise etwa 60% der Nutzer*innen unter 16 Jahre alt, 21% sogar unter 9 Jahre alt (Statista, 2023). Da **Minderjährige** nicht nur einen besonderen Schutz erfahren, sondern auch in der Regel nur durch speziell geschultes Personal angesprochen werden sollten, erschwert das Fehlen von Altersangaben auf Nutzer*innenprofilen die Präventionsarbeit in diesen Gaming-Räumen erheblich. Hier ist besondere Vorsicht geboten.

Die zweite Schwierigkeit liegt in der **Internationalität** digitaler Gaming-Räume begründet. Zwar gibt es deutsche Gruppen und Kanäle, doch viele Diskussionen in Foren und Gruppen sind international und finden auf englisch statt. Das bedeutet, dass Ländergrenzen in diesen digitalen Räumen bis zur Unkenntlichkeit verschwimmen und es für Praktiker*innen oftmals unmöglich ist, zu identifizieren, wo ein/e Nutzer*in herkommt. Dies ist aufgrund der immer noch national geprägten Präventionsangebote und -zuständigkeiten hochproblematisch, denn eigentlich müsste jegliche Präventionsarbeit im Gaming-Bereich (auch) auf Englisch stattfinden. Hier stößt die momentan existierende und oftmals national fokussierte Präventionslandschaft an ihre Grenzen, denn beispielsweise ein rein deutsches Format erreicht möglicherweise nicht einmal einen Großteil der deutschen Nutzer*innen, wenn diese sich vorwiegend in englischsprachigen Foren tummeln. Im Gaming-Bereich bräuchte es daher eigentlich internationale Präventionsangebote, die über nationale Grenzen und Logiken hinaus operie-

ren und ebenso international fokussiert sind wie die meisten Gaming-Inhalte.

Herausforderungen für den Beziehungsaufbau online

Es gibt zudem auch mehrere Herausforderungen für den Beziehungsaufbau im digitalen Bereich. Persönliche Beziehungen zu den Rezipient*innen der Präventions- und Interventionsmaßnahmen sind von großer Bedeutung. Anders als im offline oder analogen Bereich fehlt rein digitalen Ansätzen allerdings der direkte persönliche Kontakt. Dies ist eine zentrale Herausforderung, da **persönliche Beziehungen** zwischen Sozialarbeiter*innen und Klient*innen eine zentrale Rolle spielen können. Körpersprache, Gestik und Mimik können in der Beziehungsarbeit nicht einkalkuliert werden. Es kann jedoch von Vorteil sein, wenn zwischen Klient*in und Sozialarbeiter*in Gemeinsamkeiten bestehen, wie beispielsweise gleiche Nationalität, gemeinsame Muttersprache oder ähnliche Interessen.

Die Beschaffenheit der digitalen Welt sowie die Anonymität bringt zudem eine starke **Flüchtigkeit** mit sich, d. h. auch bereits begonnene Gespräche und bereits erschlossene Kommunikationsansätze können schnell unterbrochen oder beendet werden – oft mit nur einem Klick und ohne Vorwarnung. Dies erschwert den Aufbau langfristiger und stabiler Beziehungen. Die Kommunikation kann oberflächlich bleiben, wenn Personen sich nicht aus

eigener Motivation für den Austausch online interessieren. Die Herausforderung der Online-Ansprache liegt darin, effektive Konzepte zu entwickeln, um Jugendliche zu Gesprächen zu motivieren. Es gilt noch herauszufinden, wie online Ansprache-Konzepte gestaltet werden können, sodass Jugendliche überhaupt bereit sind, ins Gespräch zu gehen, und eine offene und ehrliche Kommunikation möglich wird, da dies essentiell für die pädagogische Arbeit ist.

Eine weitere große Herausforderung der online Beziehungsarbeit ist es, radikalierungsgefährdete Personen zu identifizieren. Zwar gibt es Personen, die klar und deutlich extremistische Ansichten vertreten und leicht zu erkennen sind, allerdings gibt es auch Personen, bei denen dies nicht direkt offensichtlich ist. Ihr Verhalten online ist zwar problematisch, aber es weist noch nicht direkt auf eine mögliche Radikalisierung hin. Diese unauffälligeren Nutzer*innen sind schwerer zu identifizieren. Die Herausforderung besteht darin, die Kommunikationsweise von potentiell radikalierungsgefährdeten Personen zu erkennen. Diese **Kommunikationsmuster** von potentiell radikalierungsgefährdeten Menschen müssen noch genauer erforscht werden.

Herausforderungen für Kooperation

Es existieren bisher keine Publikationen oder anderweitig verschriftliche Informationen

über die speziellen Herausforderungen in der Zusammenarbeit zwischen Zivilgesellschaft,

Polizei bzw. Strafverfolgungsbehörden und der Gaming-Industrie. Wir verweisen daher in diesem Abschnitt auf Herausforderungen, die im Zuge eines RadiGaMe-Workshops mit dem Schwerpunkt Informationsaustausch und Kooperation staatlicher und nicht-staatlicher Akteur*innen zu Radikalisierungsprozessen auf Gaming-Plattformen erarbeitet wurden, sowie auf Diskussionen im Zuge des Austauschs mit internationalen Partner*innen über das Extremism and Gaming Research Network (EGRN).

Während des Workshops wurde das **Fehlen von strukturellen Voraussetzungen und Austauschformaten** für eine effektive Kooperation verschiedener Akteur*innen lamentiert. Zwar gibt es in Deutschland bereits Initiativen zur Kooperation zwischen zivilgesellschaftlichen Organisationen und Polizei- und Strafverfolgungsbehörden, doch sind diese nicht flächendeckend umgesetzt. Dabei wären solche flächendeckenden Austauschformate notwendig, denn der Aufbau von Vertrauen zwischen den Parteien ist entscheidend für effektive Kooperation, erfordert jedoch Zeit, offene Kommunikation, Transparenz und die Entwicklung einer gemeinsamen Basis, die nur durch gute Erfahrungen im Austausch untereinander geschaffen werden kann. Außerdem könnte es die Beschaffenheiten digitaler Gaming-Räume möglicherweise erforderlich machen, auch mit Spielehersteller*innen und Betreiber*innen von Gaming- und gamingnahen Plattformen zu kooperieren. Zusätzlich müssten die Austauschformate und -strukturen flexibel sein, da sich digitale Inhalte und insbesondere Gaming-Räume stetig weiterentwickeln und daher die Notwendigkeit besteht, schnell auf neue Trends und Technologien zu reagieren. Hier-

bei stehen alle beteiligten Akteur*innen vor den vielen inhaltlichen, praktischen und technischen Herausforderungen, die oben bereits diskutiert wurden.

Unterschiedliche Prioritäten und Arbeitsweisen der Polizei und zivilgesellschaftlichen Akteur*innen können zu Reibungen und Missverständnissen führen, die den Aufbau vertrauensvoller und effektiver Austauschformate zusätzlich erschweren. Dies gilt nicht nur, aber auch für den Gaming-Bereich, denn Polizeiakteur*innen konzentrieren sich auf innere Sicherheit und Gefahrenabwehr, wohingegen zivilgesellschaftliche Akteur*innen Radikalisierungsprozesse und radikalisierte Individuen aus einer Präventions- und Distanzierungsperspektive betrachten. Gemeinsam haben sie das Ziel, die Gesellschaft zu schützen, doch die Logiken und Perspektiven, mit denen sie Extremismus betrachten, unterscheiden sich. Diese unterschiedlichen Ansätze und Perspektiven können teilweise in Konflikt stehen, was die gemeinschaftliche Risikobewertung, das Fallmanagement sowie die Übereinkunft über geeignete Maßnahmen bzw. das richtige Vorgehen negativ beeinflussen kann. Daher ist es notwendig, eine gemeinsame Basis zu finden und Fälle nicht ausschließlich aus einer Sicherheits- und auch nicht ausschließlich aus einer Präventionslogik heraus zu betrachten, sondern beide Ansätze zusammen zu denken. Schließlich gibt es die Möglichkeit, auch straffälligen und gegebenenfalls hoch radikalisierten Individuen tertiärpräventive Angebote zu machen, ebenso wie die Verhinderung von (weiteren) Straftaten eine Komponente effektiver Sekundärprävention ist. Dies gilt auch in

Bezug auf Radikalisierungen oder Verdachtsfälle von Radikalisierung im Gaming-Bereich.

Außerdem können **rechtliche Rahmenbedingungen und Datenschutzanforderungen** die Zusammenarbeit verkomplizieren. Der Austausch personenbezogener Daten zwischen verschiedenen Akteur*innen ist immer herausfordernd, insbesondere aber wenn die betreffende Person durch diesen Austausch möglicherweise strafrechtliche Konsequenzen zu fürchten hat. Dies gilt auch für Radikalisierungsfälle mit Gaming-Bezug. Außerdem gibt es bisher keine klar definierten Eingriffsschwellen für Präventions- und Polizeiakteur*innen in digitalen Gaming-Räumen. Da die Forschung zu Radikalisierungsprozessen im Gaming-Bereich noch in den Kinderschuhen steckt, gibt es noch keine belastbaren Indikatoren, die darauf hinweisen könnten, dass ein Eingreifen durch Präventions- oder Sicherheitsakteur*innen vonnöten wäre. Umgekehrt ist es weder sinnvoll noch ethisch vertretbar, digitale Gaming-Räume 'einfach so' zu betreten, in (semi-)private Kommunikationsräume einzudringen und möglicherweise die private Kommunikation unschuldiger, ggf. minderjähriger Nutzer*innen zu analysieren. Dies ist nicht zielführend und würde einen schweren Eingriff in die Privatsphäre darstellen. Daher wird im RadiGaMe-Verband im weiteren Projektverlauf intensiv über mögliche Eingriffsschwellen und vertretbare Vorgehensweisen diskutiert werden.

Eine weitere wichtige Herausforderung sind **unklare Zuständigkeiten**. Dies betrifft mehrere Ebenen der Zusammenarbeit. Zum einen herrscht Uneinigkeit darüber, welche Behörde bzw. welche Präventionsakteur*innen in wel-

cher Situation zuständig sein sollte, vor allem wenn es sich um Fälle im Graubereich handelt, die ggf. in mehrere Zuständigkeitsbereiche fallen (könnten). Oftmals besteht Unsicherheit darüber, welche Rechte und Pflichten gegenüber der radikalisierten Person aber auch gegenüber den anderen Akteur*innen der Kooperation bestehen. Hier müssen sinnvolle Absprachen getroffen werden. Beispielsweise wurde die Frage diskutiert, ob Präventionspraktiker*innen extremistische Inhalte an Gaming-Plattformen melden sollten, obwohl sie bei einer Löschung Gefahr laufen, die einzige Kommunikationsmöglichkeit mit der radikalisierten Person zu verlieren. Auch der Radikalisierungsbegriff kann in diesem Zusammenhang problematisch werden, da Radikalisierung in jedem Bundesland und in jeder zivilgesellschaftlichen Organisation anders definiert wird. Auf internationaler Ebene sind die unklaren Zuständigkeiten noch gravierender. Im Gaming-Bereich wird viel Englisch gesprochen und geschrieben, auch wenn die Nutzer*innen beispielsweise in Deutschland leben. Haben Nutzer*innen keine Hinweise auf ihre Nationalität oder ihren Wohnort in ihrem Profil hinterlassen, kann es unter Umständen schwierig sein, zu identifizieren in welche (nationale) Zuständigkeit radikalisierte Nutzer*innen fallen. Da der Gaming-Bereich so international ist, ist es auch möglich, dass Nutzer*innen derselben digitalen Gruppe aus mehreren Ländern kommen. Gegebenenfalls wären daher auch internationale Kooperationsformate vonnöten, um den Beschaffenheiten digitaler Gaming-Räume gerecht zu werden.

Auch die **Kooperation mit der Gaming-Industrie** und den Betreiber*innen von Gaming- und gaming-nahen Plattformen ist herausfor-

dernd. Zwar verbieten die meisten Plattformen und Spielehersteller*innen extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen und einige Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen sind Mitglieder von Initiativen wie dem Christchurch Call oder dem Global Internet Forum To Counter Terrorism (GIFCT), doch dies trifft bei weitem nicht auf alle relevanten Plattformen und Akteur*innen zu. Die Bereitschaft zum Informationsaustausch und der Kooperation mit Präventions- und Sicherheitsakteur*innen ist sehr unterschiedlich ausgeprägt. Oftmals wird darauf verwiesen, dass Nutzer*innendaten nicht mit Sicherheits- und Präventionsakteur*innen geteilt werden dürfen und dass Inhalte nach interner Prüfung gelöscht werden. Dies erschwert die Nachverfolgung strafrechtlich relevanter Inhalte sowie die möglichen präventiven Ansprachen von Individuen, die extremistische Inhalte auf diesen Plattformen verbreiten und sich ggf. gerade in einem Radikalisierungsprozess befinden. Auch die Definitionen von Extremismus, Radikalisierung und illegalen Inhalten gehen weit auseinander, da viele große Spielehersteller*innen und Plattformen ihren Sitz in den USA haben und die dortigen Gesetze zur Meinungsfreiheit viel mehr Inhalte erlauben als beispielsweise die deutsche Rechtsprechung. Dies erschwert die Kooperation und das rechtzeitige Melden

relevanter Inhalte an die zuständigen Behörden. Präventionsakteur*innen sollten daher reflektieren, für welche Maßnahmen sie auf die Unterstützung von Plattformbetreiber*innen und Spielehersteller*innen angewiesen sind und welche Maßnahmen sie auch ohne eine solche Unterstützung durchführen könnten.

Zudem ist eine weitere Herausforderung, dass Organisationen und Projekte, die im Präventionsbereich tätig sind, oft nicht genug finanzielle Ressourcen zur Verfügung haben oder Projekte frühzeitig beendet werden müssen. Die **Fördermittelstruktur der Extremismusprävention** sieht vor, dass Fördermittel zeitlich begrenzt sind. Läuft die Finanzierung aus und es gibt keine neuen Mittel, müssen erfolgreiche oder wichtige Projekte enden, obwohl sie weiterhin gebraucht werden. Zudem ist das Beantragen von Fördergeldern oft mit hohen bürokratischen Hürden verbunden. Des Weiteren können sich die Schwerpunkte der Fördermittelegeber*innen je nach politischer Lage ändern und Fördermittel wegfallen, wodurch wichtige Projekte nicht stattfinden können oder beendet werden müssen. Dadurch entsteht eine Planungsunsicherheit und auch personelle Unsicherheit, die eine große Herausforderung für das Arbeiten in diesem Bereich darstellt.

| Fazit

Videospiele und Gaming(-nahe) Plattformen sind inzwischen wichtige Kommunikationsräume für Millionen von Menschen geworden und prägen digitale Diskurse. Extremistische Akteur*innen versuchen, die Reichweite und Anziehungskraft solcher Gaming-Räume zu instrumentalisieren, um ihre Propaganda zu verbreiten. Daher muss sich auch die Extremismusprävention mit Videospielen, digitalen Gaming-Räumen und Gaming-Inhalten befassen.

Doch der Gaming-Bereich stellt die Präventionsarbeit vor neue, komplexe Herausforderungen. Dies umfasst inhaltliche Herausforderungen wie fehlende Forschungsgrundlagen und die Notwendigkeit, sich subkulturelles Wissen anzueignen; technische Herausforderung wie benötigtes Equipment und Wissen im Bereich Game-Design; praktische Herausforderungen wie erschwerte Zugangsmöglichkeiten in vielen digitalen Gaming-Räumen und ein hoher Grad an Skepsis seitens der Gamer*innen, die in der Regel Einflussnahme von außen

ablehnen; ethische und datenschutzrechtliche Herausforderungen, wie die hohe Anzahl an schwer zu identifizierenden Minderjährigen sowie der internationale Charakter digitaler Gaming-Räume; und Herausforderungen in der Kooperation mit Sicherheitsbehörden und der Gaming-Industrie.

Die Präventionspraxis wird sich diesen Herausforderungen stellen müssen, denn digitale Gaming-Welten dürfen nicht dem Einfluss extremistischer Akteur*innen überlassen werden. Dies wird, wie in diesem Bericht deutlich wurde, eine schwierige Aufgabe, doch erste Pilotprojekte zeigen, dass Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug funktionieren kann (RAN, 2022). Nun müssen die Grundlagen geschaffen werden, um weitere Präventionsansätze in digitalen Gaming-Räumen zu testen und, ebenso wie extremistische Akteur*innen, von der Reichweite und Anziehungskraft digitaler Spielräume zu profitieren.

| Bibliographie

- Dauber, C., Robinson, M., Baslious, J. und 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-isd-gaming-and-extremismseries/>
- DFC Intelligence (2023). Global Video Game Audience Reaches 3.7 Billion, <https://www.dfcint.com/global-video-game-audience-reaches-3-7-billion/>
- Game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2022). Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022, <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf>
- Jaskowski, J. und Schlegel, L. (2024). Von Hate Huntern und schleimigen Monstern - Ein Praxisbericht des Projektes Gaming for Democracy, *ZePrax – Zeitschrift für praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung*, im Erscheinen
- Jovanovic, B. (2023). Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World, <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>
- 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-rightpropaganda/>
- Kingdon, A. (2024). "Beauty is Power: The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda", in: Schlegel, L. und Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, S.130-147
- Kowert, R., Martel, A. und Swann, W. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures, *Frontiers in Communication* Vol. 7, https://www.frontiersin.org/journals/communication/articles/10.3389/fcomm.2022.1007128/full?utm_source=Email_to_authors_&utm_medium=Email&utm_content=T1_11.5e1_author&utm_campaign=Email_publication&field&journalName=Frontiers_in_Communication&id=1007128
- Kowert, R., Martel, A. und Swann, W. (2023). You are What you Play: The Risks of Identity Fusion in Toxic Gamer Cultures, *ACM Games: Research and Practice*, Vol. 1(2), Artikel 17
- Kowert, R. und Kilmer, E. (2023). Extremism in Games: A Primer, https://www.takethis.org/wpcontent/uploads/2023/10/ExtremismIn-Games_APrimer_FINAL-1.pdf
- Lakhani, S. (2023). When Digital and Physical World Combine: The Metaverse and Gamification of Violent Extremism, *Perspectives on Terrorism*, XVII:2, 108-125
- Prinz, M. (2024). "Extremist games and modifications – the "metapolitics" of anti-democratic forces", in: Schlegel, L. und Kowert R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, Routledge, S.57-71
- Radicalisation Awareness Network (2021a). Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-05/ran_cn_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf
- Radicalisation Awareness Network (2021b). Extremists' use of gaming (adjacent) platforms: Insights regarding primary and secondary prevention measures, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf
- Radicalisation Awareness Network (2022). Countering the misuse of gaming-related content & spaces: Inspiring practices and opportunities for cooperation with tech companies, https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/countering-misuse-gaming-related-content-spaces-inspiring-practices-and-opportunities-cooperation_en
- Schlegel, L. (2021). Working Paper: The Role of Gamification in Radicalization Processes, <https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2021/01/modus-working-paper-12021.pdf>
- Schlegel, L. (2022). Playing Against Radicalization: Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization, *GameD Report*, https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_9f5f3687937b4f3384e-2b0a7eac8c33f.pdf
- Schlegel, L. und Amarasingam, A. (2022). Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism, *United Nations Office Of Counter-Terrorism*, https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf
- Schlegel, L. und Kowert, R. (2024a). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. Routledge
- Schlegel, L. und Kowert, R. (2024b).

"Introduction: Extremism in digital gaming spaces", in: Schlegel, L. und Kowert, R. (Hrsg.). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*. Routledge, S.1-8

Trunzik, S. (2024). Neuer Steam-Rekord: Über 35 Millionen aktive „Spieler“ gleichzeitig, <https://winfuture.de/news,1415381.html>

Wallner, C., White, J., Regeni, P. und RAN Policy Support (2023). Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and addressing toxicity in gaming culture, *Radicalisation Awareness Network Policy Support*, https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2023-11/RAN-building-resilience-extremism-gaming_en.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

modus | zad

Impressum

modus | Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH
Alt-Reinickendorf 25
13407 Berlin

Autorinnen

Judith Jaskowski (modus | zad)
Linda Schlegel (PRIF)

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMBF dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

Grafik + Produktion

www.schnittmarke.biz

© 2024

modus | zad

modus | Zentrum für angewandte
Deradikalisierungsforschung gGmbH

Alt-Reinickendorf 25
13407 Berlin

www.modus-zad.de