

## *Learn.Play.Prevent.*

### Drei interaktive Trainings zu Gaming & Extremismusprävention

🎮 Gaming boomt: Millionen Menschen in Deutschland tauchen regelmäßig in digitale Spielwelten ein. Kinder und Jugendliche bewegen sich auf Plattformen wie Steam, Roblox und Discord ganz selbstverständlich. Gaming ist damit zu einem der wichtigsten Kommunikationsräume junger Generationen geworden.

Dabei erleben Nutzer\*innen viele positive Erfahrungen, wie Gemeinschaft und den Austausch mit Gleichgesinnten, den Erwerb von Teamfähigkeit, den konstruktiven Umgang mit Niederlagen sowie Spaß und die Möglichkeit, sich zu entspannen. Auch in der pädagogischen Arbeit werden Gaming-Inhalte seit längerem gewinnbringend eingesetzt und können zum Beispiel politische Bildungsansätze unterstützen. Doch Befragungen mit User\*innen zeigen auch, dass Hass, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und extremistische Inhalte in digitalen Gaming-Räumen weit verbreitet und vielfach geteilt werden. Teilweise versuchen extremistische Akteure ganz gezielt, Gaming-Inhalte und -Plattformen für ihre Zwecke zu missbrauchen, ihre Ideologie zu verbreiten und vulnerable Gruppen anzusprechen.

Um pädagogische Fachkräfte dabei zu unterstützen, das notwendige Wissen und praktische Fähigkeiten im Umgang mit Gaming zu erwerben, bietet [modus - Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung](#) (modus|zad) eine dreiteilige Fortbildungsreihe zu extremistischer Einflussnahme in digitalen Gaming-Räumen sowie der Nutzung von Gaming-Inhalten in Präventions- und Bildungsarbeit an.

#### Teilnahmevoraussetzungen

- Erfahrung in einem der folgenden Bereiche: Extremismus- und Kriminalprävention, Lehr- und Erziehungsarbeit, schulische oder außerschulische Bildungsangebote, Soziale Arbeit, (Kinder- und Jugend-)Psychologie.
- Sie müssen nicht an allen drei Terminen anwesend sein, der Besuch einzelner Module ist ausdrücklich möglich.
- Wissen und Erfahrungen mit Gaming sind **nicht** notwendig.

Auf Wunsch stellt modus|zad eine Teilnahmebestätigung aus, auch für den Besuch einzelner Module.

**Bitte beachten Sie, dass im Zuge dieser Fortbildungsreihe Beispiele von Hass, gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und extremistischer Propaganda gezeigt werden!**

Gefördert durch:



**Modul 1: Gaming und Gaming-Kultur - Handlungsrahmen und Basiswissen**

- Einführung in den Gaming-Bereich: Relevanz für (junge) Menschen, wichtige Spiele, Plattformen und Kommunikationsräume
- Hintergründe: Warum ist Gaming ein Thema für Radikalisierungsprävention, Soziale Arbeit, politische Bildung und Medienpädagogik?
- Jugendmedienschutz und Unterstützungsstrukturen: Rollen, Akteure und Mechanismen

Datum: 07.05.2026 in München und hybrid

**Modul 2: Hass und Extremismus im Gaming-Bereich**

- Überblick: Die vielfältigen extremistischen Aktivitäten im Gaming-Bereich
- Phänomenspezifische Charakteristika, u.a. Rechtsextremismus, Islamismus, Antisemitismus
- Diskussion: Berührungspunkte in der eigenen Arbeit, Herausforderungen, Bedarfe

Datum: 23.07.2026 digital (zoom)

**Modul 3: Schutz, Befähigung, Teilhabe, Prävention**

- Bestehende Ansätze und Herausforderungen in Jugendsozialarbeit und Extremismusprävention, Lücken, Entwicklungsmöglichkeiten
- Gaming und KI - Potentiale und Einsatzmöglichkeiten in der eigenen Arbeit
- Erarbeitung und Diskussion weiterer möglicher Ansätze für Jugendsozialarbeit, Medienpädagogik und Radikalisierungsprävention
- Diskussion: Voraussetzungen und Hürden für die Anwendung in der täglichen Arbeit

Datum: 21.10.2026, digital (zoom)

**Bitte melden Sie sich bis spätestens 19.04.2026 unter folgendem Link an:**

<https://eveeno.com/269864985>

Gefördert durch:

