

modus | zad

Digitale Lebenswelten nutzen –

**Gaming-Ansätze für die
Präventionsarbeit &
Demokratiepädagogik**

Eine Praxishandreichung

Publikationsdatum

24.08.2026

Autor*innen

Vivienne Ohlenforst, Dr. Linda Schlegel, Matthias Heider, Lars Wiegold & Constantin Winkler

Disclaimer

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFTR dar.
Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor*innen die Verantwortung.

© 2026, **modus** | zad
Alt-Reinickendorf 25,
13407 Berlin

modus | zad

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt

Inhalt

Fast Lane: 10 Gaming-basierte Präventionsideen	4
1. Einführung Gaming	5
1.1 Gaming = Videospiele?	6
1.2. Lern- und Sozialraum Gaming	7
2. Extremismus im Gaming	8
2.1 Extremistische Gaming-Aktivitäten	9
2.2 Kernergebnisse der Plattformanalysen im Projekt RadiGaMe	10
2.3 Radikalisiert durch Gaming?	11
3. Prävention und Gaming	13
3.1 Präventionsrelevante Gaming-Effekte	13
3.2 Herausforderungen zu Gaming in der Präventionsarbeit	14
3.3 Gaming-basierte Ansätze für die Präventionsarbeit	15
3.4 Ausgeführte Praxisbeispiele	23
4. Empfehlungen	28
5. Schlussbemerkung	29
6. Ressourcen	31

Das RadiGaMe-Projekt

Diese Publikation entstand im Rahmen des [RadiGaMe-Projektes](#) (**Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger Diensten**) statt, welches ein von 2023 bis 2026 vom Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) gefördertes Forschungsprojekt im Förderbereich "[Zivile Sicherheitsforschung](#)" ist. Bestehend aus einem deutschlandweiten Verbund aus Wissenschaftler*innen, Präventionspraktiker*innen sowie Vertreter*innen von Sicherheitsbehörden und der Tech-Branche durchgeführt. Unter Leitung des Zentrums für Technik und Gesellschaft (ZTG) an der TU Berlin, arbeiten das Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), die Ludwigs-Maximilians-Universität München (LMU), die Ruhr-Universität Bochum (RUB), das Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft Jena (IDZ), modus - Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung (modusIzad), das Landeskriminalamt Berlin (LKA Berlin) und Munich Innovation Labs (MIL) in enger Abstimmung mit weiteren assoziierten Partner*innen aus den Bereichen Zivilgesellschaft sowie Kriminalprävention und -verfolgung an drei thematischen Säulen: 1. Radikalisierungsprozesse im digitalen Raum; 2. Präventions- und Interventionsmaßnahmen; 3. Strafverfolgung und Risikomanagement.

Fast Lane: 10 Gaming-basierte Präventionsideen

Kapitel 3.3 bildet das Herzstück dieser Publikation, dort werden über 40 Präventionsideen mit Gaming-bezug geschildert. Eine Kurzauswahl daraus ist hier für unterschiedliche Präventionsformate zusammengefasst.

- **Zocken kommerzieller digitaler Spiele, die Beratungsthemen aufgreifen**, mit Zielgruppen, um spielerisch (durch z.B. visual novel games) Themen wie Identitätssuche, Umgang mit Verlusten, historische/politische Entwicklungen, (durch Simulations- o. Rollenspiele) Ambiguitätstoleranz zu bearbeiten.
- **Gemeinsame Erstellung von Avataren in populären Games**, z.B. in der (offline-)Beratungs- und Distanzierungsarbeit, um Klient*innen dabei zu unterstützen ihre eigenen Stärken und Schwächen anhand einer digitalen Figur darzustellen / zu diskutieren. Einbettung in Biographiearbeit und Zukunftsplanung möglich, da der Avatar als Mittler fungieren kann, um über sich selbst zu sprechen.
- **Eigener Server** (z.B. *Minecraft* o. *Discord* Server) als Anlaufstelle für Interessierte, als Safe Space für Betroffene von Hass oder bestimmte Gruppen, die in Gaming-Räumen besonders häufig angefeindet werden, oder Server für Personen, die gegebenenfalls aus extremistischen Milieus aussteigen wollen, ähnlich wie es [Life After Hate](#) oder [NextGenMen](#) momentan erproben.
- **Meme-Labs für Counter-Memes**: Workshops (Meme-Labs) mit jungen Menschen in denen gemeinsam Memes zur Aufarbeitung extremistischer Gaming-Memes entwickelt werden. Anwendung eines pädagogisch gerahmten humoristischen Ansatzes zur Aufarbeitung schwerer Themen. Optionaler Zusatz: Gaming-Variante des Spiels "[What do you meme?](#)"
- **Gamification-Formate auf Social-Media Präventionskanälen**: Z.B. die Durchführung von sogenannten Caption Contests auf *Instagram*; um spielerisch (und oft mit Humor) positive Narrative zu setzen.
- **Präventions-Kanäle auf Streaming-Plattformen** (z.B. *Twitch*) und ggf. auch auf Social-Media Plattformen wie *TikTok* zur authentischen Darstellung von Präventionsinhalten / Verbreitung von pro-demokratischen Content / Sensibilisierung für GMF-Inhalte mit Gaming-Bezug.
- **Kollaborationen zwischen Creator*innen & Präventionspraxis**, um beispielsweise in Streams auf *Twitch* und ähnlichen Plattformen Awareness für Präventionsangebote zu schaffen (z.B. Werbevideo für die Betroffenenberatung von [Good Gaming Support](#)).
- **Kampagne mit Freiwilligen**, die Hass-Inhalte melden und humoristische Reaktionen posten z.B. lustige Hunde-Memes, um toxische Dynamiken in Kommentarspalten spielerisch zu brechen (angelehnt an das Projekt „Detect Then Act“ [DTCT](#)).
- **Engagement im E-Sport**: Mitgestaltung von & Präsenz bei E-Sport-Turnieren mit pädagogischer Rahmung & Kampagnen bzw. Kooperationen mit Athlet*innen/Vereinen zum awareness raising. (z.B. Training im Umgang mit Toxizität und Stress für Athlet*innen).
- **Digitales Eltern-Netzwerks** zum differenzierten Austausch mit Expert*innen über extremistische Instrumentalisierung und positive Effekte von Gaming.

1. Einführung Gaming

Ob Live-Streams von Terror-Anschlägen in First-Person-Shooter-Optik, Gamification in Social-Media-Posts oder die Modifizierung populärer Games (Mods), sodass Spielfiguren und Inhalte extremistischer Ideologien entsprechen: Extremist*innen nutzen bereits erfolgreich diverse Gaming-Ansätze, um ihre Ideologie niedrigschwellig und spielerisch zu normalisieren und einen großen Adressaten*innenkreis zu erreichen. Vermehrt beschäftigt sich daher die [Forschung](#) mit Toxizität, gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und [extremistischen Inhalten](#) in digitalen Gaming-Räumen. Jedoch dürfen diese Aspekte nicht zum Aufleben einer erneuten "Killerspieldebatte", wie in den 00er Jahren führen, handelt es sich hierbei schließlich um eine [„laute Minderheit“](#). Für viele Menschen ist Gaming längst zu einem relevanten kulturellen Sozialisationsort geworden. Über 66% der Weltbevölkerung gibt an, zumindest gelegentlich zu zocken und in Deutschland sehen 71 % der 12–19-jährigen Gaming als „festen Bestandteil des Alltags“ an ([JIM-Studie 2025](#)). Es stellt sich also die Frage, wie die Extremismusprävention und Demokratietarbeit **das Potenzial des Sozialraum Gaming für sich nutzen können**, sodass digitale Lebensrealitäten einbezogen und somit pro-demokratische Haltungen und Positionen im Gaming gestärkt werden können.

In dieser Publikation werden die positiven Effekte von Gaming beleuchtet und einige Anwendungsbereiche für die Präventionsarbeit und politische Bildung erörtert. Sowohl die Hinweise auf die Verbreitung extremistischer Versatzstücke in Gaming-Räumen als auch die Forschung zu positiven Effekten des Mediums z.B. Selbstwirksamkeit, Zugehörigkeitsgefühl und Erfolgserlebnisse, machen den gesamten Gaming-Bereich zu einem relevanten „neuen“ Raum für die Radikalisierungsprävention. Bisher wird Gaming eher selten als Teil der Präventionsarbeit verstanden, auch da es Akteure vor viele [Herausforderungen](#) stellt. Gaming kann jedoch vielfältige Chancen bieten, ansprechende, zielgruppengerechte digitale Formate zu gestalten. Studien, die sich mit Präventions- und Interventionsmaßnahmen mit Gaming-Bezug befassen, gibt es weiterhin nur vereinzelt. Das RadiGaMe-Projekt hat zum Ziel, bestehende Ansätze, Lücken und Chancen zu [kartografieren](#) und neue, innovative Möglichkeiten für Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug zu entwickeln. Diese Handreichung soll **Denkanstöße und Impulse** geben, um Radikalisierungsprävention in digitalen Gaming-Räumen langfristig ansprechend und zielführend zu gestalten.

Um ein differenziertes und holistisches Verständnis zu erhalten, über die Möglichkeiten die Gaming bietet, gliedert sich diese Publikation in drei inhaltliche Blöcke: Nach einer generellen Einführung in den Sozial- und Erlebnisraum Gaming (Kapitel 1), werden aktuelle Forschungserkenntnisse zu extremistischen Aktivitäten im Gaming bündig dargestellt (Kapitel 2), während der Hauptteil Präventionsmöglichkeiten im und mit Gaming diskutiert (3. Kapitel) und diese mit Empfehlungen abschließt (Kapitel 4).

1.1 Gaming = Videospiele?

Um mögliche Integration von Gaming-Aspekten in Präventionsarbeit umsetzen zu können, ist es wichtig, das sogenannte Gaming-Ökosystem in seiner Gänze zu verstehen, denn: Gaming umfasst weit mehr als nur digitale Spiele. Zur Erläuterung wird im Folgenden das umfangreiche und heterogene digitale Gaming-Ökosystem visualisiert. Mittlerweile umfasst es Millionen von Nutzer*innen und kann in vier bzw. fünf miteinander verflochtene, größer-werdende Ebenen eingeteilt werden:



Abbildung 1: Das "Gaming-Ökosystem", Schlegel, 2025

- **Ebene 1** umfasst digitale Spiele und deren Gestaltungs- und Kommunikationsmöglichkeiten. Denn neben den offiziellen Spielinhalten existieren durch Nutzer*innen erstellte Inhalte (in-game user-generated content) und in-game Chat- bzw. Kommunikationsfunktionen, zur Vernetzung und Austausch beim Spielen.
- **Ebene 2** bezieht sich auf Gaming-Plattformen, die einen direkten Bezug zu digitalen Spielen aufweisen, z.B. die Spiele-Distributions-Plattform *Steam*, die Spieleentwicklungs-Plattform *Roblox*, Gaming-Foren, sowie Modding¹ Plattformen wie *Mod DB*, *GameBanana* oder *Nexus Mod*, auf denen Nutzer*innen eigens erstellte Modifikationen bekannter Videospiele teilen und diskutieren.
- **Ebene 3** Gaming-nahe Plattformen hingegen sind digitale Räume, die indirekte Bezüge zu digitalen Spielen aufweisen, beispielsweise weil sie von vielen Gaming-Communities genutzt werden (z.B. die Chat-Plattform *Discord*) oder weil dort viele Gaming-Inhalte geteilt werden (z.B. Livestreaming-Plattformen wie *Twitch* und *Kick*).
- **Ebene 4** auch große Social-Media Plattformen wie *YouTube*, *TikTok* und *Instagram* sowie kleinere Plattformen (z.B. *Gab* oder *4chan*) zählen zu diesem System, denn: Viele Gaming-Inhalte (Videos aus Spielen, Memes, Gaming-Sprache) werden hier geteilt, bzw. verwendet, u.a. mit Bezug zu extremistischen Ideologien.
- **Ebene 5** (nicht in der Abb. 1 dargestellt) umfasst Gaming-Aktivitäten, die im Offline-Bereich stattfinden. Dazu gehören Treffen von Gamer*innen, E-Sport-Events, sowie große Veranstaltungen der Branche wie die gamescom oder die Games Developers Conference (GDC).

¹ Mods oder Modifikation sind erstellte Erweiterungen bzw. Veränderungen eines bereits veröffentlichten Computerspiels.

Dieses Gaming-Ökosystem ist kein nischiger Raum: In [Deutschland](#) spielen 58% der 6- bis 69-Jährigen zumindest gelegentlich digitale Spiele und knapp die Hälfte der Gamenden ist weiblich. Auch der Altersdurchschnitt dürfte einige verblüffen, in Deutschland liegt dieser bei ca. [39,5 Jahren](#). Dennoch richten sich einige Spiele und Plattformen explizit an Kinder und Jugendliche: Bei [Roblox](#) beispielsweise sind über die Hälfte der [Nutzer*innen unter 16 Jahre alt](#) und 20% sind jünger als 9 Jahre alt.

Auch die Nutzungsdaten Gaming (-naher) Plattformen sind konstant hoch: Über [Steam](#) haben 144 Millionen monatlich aktive Nutzer*innen (MAN) Zugriff auf über 200.000 Spiele, auf [Roblox](#) sind es 380 Millionen MAN und 6,7 Millionen Spiele (genannt *experiences*). [Discord](#) und [Twitch](#) haben jeweils über 200 Millionen monatlich aktive Nutzer*innen. Games und Gaming(-nahe) Plattformen sind also zu reichweitenstarken digitalen Kommunikationsräumen geworden, die einen Einfluss auf soziale und edukative Aspekte der User*innen haben können, wie folgendes Kapitel beleuchtet.

1.2. Lern- und Sozialraum Gaming

Studien belegen, dass Gaming weitreichende positive Effekte haben kann. Eine [Review](#) dieser Studien spricht von vier Arten positiven Einflusses digitaler Spiele:

- a. Spiele können im **Bildungskontext** unterstützen Lernziele zu erreichen. *“There is no doubt that video games have an important role to play in education, and the main reason is because to play is inherently to learn”*, schreibt die [Spielspsychologin Celia Hodent](#). Lerneffekte können zufällig entstehen, auch in Spielen, die vornehmlich zu Unterhaltungszwecken entwickelt wurden. Beispielsweise zeigen [Studien](#) wie das populäre Spiel *Minecraft* genutzt werden kann, um Kinder und Jugendliche in verschiedenen Schulfächern zu unterstützen. Die Webseite [Minecraft Education](#) stellt konkrete Angebote für pädagogische Fachkräfte zur Verfügung. Bereits seit [über 20 Jahren](#) werden außerdem sogenannte *Serious Games* (sie vermitteln spielerisch Informationen und Lerninhalte für diverse Sektoren) beforscht. Einer [Studie](#) zufolge, bergen Spiele das Potenzial, Lernen zu unterstützen, wenn sie unterhaltsam und einfach zu bedienen sind sowie eine gute Spielqualität aufweisen. U.a. da
 - sie mehr Spaß machen als Frontalunterricht, dies kann die Lern-Motivation erhöhen;
 - sie unmittelbares Feedback zum eigenen Abschneiden geben (statt bis zur Hausaufgabenkontrolle am nächsten Tag warten zu müssen), sodass Lernende im eigenen Tempo selbstbestimmt lernen können.
- b. Spiele können positiven Einfluss auf **soziale Einstellungen** haben und zu mehr Teamwork und Empathie sowie in Teilen zu reduzierter Aggression beitragen. Auch Freundschaften entstehen regelmäßig in digitalen Gaming-Räumen, wie es in diesem [Familien-Ratgeber](#) erläutert wird.
- c. Spiele können Einfluss auf explizite wie implizite **Meinungen, Haltungen und Werte** der Spielenden haben. Beispielsweise ermöglichen einige Spiele *perspective-taking*, d.h. in die Rolle eines Mitglieds einer anderen sozialen Gruppe zu schlüpfen und die (Spiel-)Welt mit den Augen dieser Person zu sehen. Dies kann zum Abbau von Vorurteilen beitragen.
- d. Spiele können **Verhalten** beeinflussen. Beispielsweise können Spiele mit prosozialen Inhalten dazu beitragen, dass Menschen mehr prosoziales Verhalten zeigen. Im Gesundheitskontext wurden zudem Spiele erprobt, die Menschen dabei helfen sollen, bessere Gesundheitsentscheidungen zu treffen, sei es bei der Vermeidung von Gefährdungen (mit dem

Rauchen aufzuhören) oder bei der Verstetigung von gesundheitsfördernden Maßnahmen (regelmäßige Medikamenteneinnahme).

Neben den vielen positiven Effekten sollen jedoch problematische Inhalte z.B. extremistische Aktivitäten in Gaming-Räumen nicht ausgeklammert werden, sie sind für pädagogische Fachkräfte wichtig zu beachtende Elemente. Das folgende Kapitel weist daher auf den Forschungsstand und neuste Erkenntnisse extremistischer Infiltration in Gaming-Bereich hin.

2. Extremismus im Gaming

Befragungen zeigen, dass eine Mehrheit der Gamer*innen berichten Toxizität, gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und extremistischen Inhalten in digitalen Gaming-Räumen zu begegnen. In einer internationalen [Befragung](#) in 2024 gaben fast zwei Drittel der über 2000 Gamenden an, in Online-Spielen und auf Gaming(-nahen) Plattformen Hass und Hetze u.a. in Form von Rassismus und aufgrund von Religionszugehörigkeit wahrgenommen zu haben. Ein Drittel gab an, extremistische Inhalte und Gewaltaufrufe gegen bestimmte soziale Gruppen erlebt zu haben. Etwa ein Viertel wurde bereits dazu aufgerufen, einer extremistischen Gruppierung beizutreten oder an diese zu spenden. Mehrere andere internationale Befragungen mit Gamenden kommen zu ähnlichen Ergebnissen. Dies lässt vermuten, dass extremistische Inhalte und Narrative in digitalen Gaming-Räumen verbreitet sind und viele Gamer*innen ideologischen Versatzstücken ausgesetzt sind.

2.1 Extremistische Gaming-Aktivitäten

Extremistische Akteure versuchen Gaming auf vielfältige Art und Weise zu instrumentalisieren:

- **Produktion von Propagandaspielen**

Bereits seit Ende der 1980er Jahre produzieren sowohl islamistische als auch rechtsextreme Akteur*innen eigene Spiele, um ihre Weltanschauung 'spielbar' zu machen und über ein populäres Medium zu vermarkten, jedoch nur mit mäßigem Erfolg.



Abbildung 2: Rechtsextremistisches Game "Heimat Defender", Quelle: PRIF



Abbildung 3: Aufruf zu einem Fursan al-Aqsa Game-Jam mit dem Titel „Call of Jihad“, Quelle: PRIF

- **Instrumentalisierung kommerzieller digitaler Spiele**

- Durch Ansprachen von Gamer*innen über sogenannte *in-game* Chats sowie der Nutzung extremistischer Codes in Profilnamen, -bildern u.ä.
- Durch die Erstellung von *in-game* Content. Extremistische Symbole und Inhalte werden mithilfe spiel-eigener Gestaltungsmöglichkeiten erstellt und innerhalb des Spiels verbreitet.
- Durch die Erstellung von Modifikationen ('Mods'). Der Code kommerzieller Spiele wird verändert, sodass sie ideologiekonform werden (z.B. Avatare tragen

Wehrmachtsuniformen). Diese Mods werden von den Creator*innen oftmals in speziellen Foren geteilt und anderen Nutzer*innen kostenlos zur Verfügung gestellt.

- **Kommunikation auf Gaming(-nahe) Plattformen**

Interne Kommunikation und Vernetzung mit Gleichgesinnten auf diesen Plattformen dient z.B. der Planung von offline-Zusammenkünften (wie beispielsweise die „Unite the Right Rally“ in den USA im Jahr 2017). Jedoch werden auch Planung und Durchführung von Online-Aktionen (Shitstorms, Fundraising-Aktivitäten) beobachtet sowie die Verbreitung von Propaganda-Material und Annäherungs- und Rekrutierungsversuche.

- **Gaming-Bezüge und -Ästhetik**

Diese nutzen extremistische Akteure um Propagandavideos und Social-Media Auftritte ansprechend und 'cool' zu gestalten. Verwendet werden visuelle Bezüge wie Ego-Shooter-Perspektiven, Gaming-Sprache (z.B. Verhaltensanweisungen als Achievements), Memes oder die direkte Nennung populärer digitaler Spiele.

- **Gamification**

Gamifizierung beschreibt die Verwendung von Game-Design Elementen (Punkte, Highscores oder Leveln) in spielfernen Kontexten. Darunter fallen strategische angelegte Gamification in Anweisung einer Gruppierung (*top-down*). Aber auch gamifizierte Elemente erstellt durch vereinzelte Nutzer*innen (*bottom-up*) z.B. bei Terroranschlägen, bei denen die Attentäter Gaming-Elemente verwendeten oder wenn Nutzer*innen auf Sozialen Medien Punkte für die Anzahl an Todesopfern vergaben.

- **Vermutete**, jedoch bisher weniger erforschte extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug umfassen mutmaßlich Geldwäsche durch den An- und Verkauf digitaler Gegenstände in Spielen oder auf Gaming-Plattformen, die Nutzung von Konsolen (-spielen) sowie eine mögliche Instrumentalisierung des E-Sport-Bereichs².

2.2 Kernergebnisse der Plattformanalysen im Projekt RadiGaMe

Soziale Interaktionen und Community-Building-Prozesse finden oftmals nicht nur innerhalb digitaler Spiele, sondern auch auf Gaming-Plattformen statt. Daher wurden im RadiGaMe-Projekt ausgewählte Gaming-Plattformen einer näheren Analyse unterzogen. U.a. wurde untersucht, welche Formen von Hass und extremistischen Inhalten sich dort verbreiten und wie sie sich von Inhalten in anderen digitalen Räumen unterscheiden. Dafür wurden zwischen Mitte 2023 und Ende 2025 zunächst 20 Plattformen exploriert und anschließend ca. 2500 öffentlich zugängliche Inhalte mit extremistischen Bezügen auf vier ausgewählten Plattformen (*Steam*, *Roblox*, *Mod DB*, *GameBanana*) systematisch analysiert³. Im Folgenden werden die wichtigsten Erkenntnisse stichpunktartig zusammengefasst⁴:

² Siehe dazu das [Forschungsgutachten \(Rechts-\)Extremismus im Gaming-Bereich](#) Seite 45f.

³ Ausnahmslos alle Datenpunkte stammen aus öffentlichen, frei zugänglichen Bereichen der vier Plattformen, es fand keine Datensammlung in (semi-) geschlossenen Kommunikationsräumen statt. Die Stichworte umfassten Begriffe aus dem rechtsextremen, islamistischen/dschihadistischen, antisemitischen und rassistischen Spektrum, sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch und teilweise auf Arabisch

⁴ Die ausführliche Darstellung der Forschungsergebnisse wird in Kürze in weiteren Publikationen veröffentlicht.

➤ **Antisemitische und rechtsextreme Inhalte**

Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, rechte, rechtsextreme, antisemitische und rassistische Inhalte waren auf allen vier Plattformen in öffentlich zugänglichen Bereichen schnell auffindbar. Doch Antisemitismus und rechtsextremer Content machen den überwiegenden Teil des Datenmaterials aus. Beispielsweise enthielten 71% der auf *Mod DB* erhobenen [Posts](#) antisemitische und 31% rechtsextreme Inhalte.

➤ **Kaum Unterschiede zu anderen digitalen Räumen**

Die extremistischen Narrative in unserem Datensatz unterscheiden sich kaum von extremistischen Erzählungen in anderen digitalen Räumen. Meistens werden klassische Tropes wie der "Große Austausch" reproduziert. Teilweise ist auch die Präsentation dieser Inhalte ähnlich: Durch einschlägige Gruppen- oder Profilnamen, die visuelle Ausgestaltung von User-Profilen mit extremistischen Symbolen, sowie text-basierte Forenkommunikation, oder Gaming-Sprache. In anderen Fällen werden Gaming-spezifische Formate verwendet, u.a. die Gestaltung von Kleidung und Accessoires für Spielfiguren oder das Teilen von Modifikationen mit ideologischem Einschlag.

➤ **„Nur ein Witz“**

In einigen Gaming-Communities wird Hass oft hinter Ironie, Humor oder „for the lulz“⁵ versteckt, was die Einordnung der Inhalte stark erschwert. Daher lässt sich häufig nicht klar zwischen echter Ideologie und Provokation unterscheiden, auch wenn extremistische Narrative dennoch verbreitet und teilweise normalisiert werden.

➤ **Kaum Counterspeech**

Insgesamt konnte nur wenig Gegenrede beobachtet werden, was darauf hindeuten könnte, dass gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit und extremistisches Gedankengut zumindest in einigen Gaming-Communitys geduldet wird oder gar normalisiert ist. In den Fällen, in denen es zu Gegenrede kam, äußerte sich diese oftmals als "Gegen-Hass", d.h. Nutzer*innen reagierten auf hasserfüllte Äußerungen mit ähnlich aggressivem Tonfall.

➤ **Moderationsbemühungen oft intransparent**

Diese scheinen stark plattformabhängig zu sein. Teilweise reichen die im Zuge von RadiGaMe erhobenen Posts bis Anfang der 2010er Jahren zurück, u.a. das Tagebuch eines angeblichen IS-Ausreisers auf *Mod DB*, das offenbar nicht gelöscht oder moderiert wurde. Außerdem wurde beobachtet, dass einige Moderator*innen selbst Hass und extremistische Narrative reproduzieren.

2.3 Radikalisiert durch Gaming?

Welche Auswirkungen solche extremistischen Aktivitäten auf User*innen oder gar auf Radikalisierungsprozesse haben können, lässt sich nicht pauschal beantworten. Denn Radikalisierungen sind komplexe, nicht-lineare, soziale Prozesse, die auf vielen sozio-affektiven Kontextfaktoren beruhen. Zudem gibt es keinen einfachen Kausalzusammenhang zwischen analogem gewaltsamem Verhalten und dem Spielen von gewaltvollen digitalen Spielen: *“Attributing violence to violent video gaming is not*

⁵ Begriff existiert in verschiedenen Schreibweisen; meint, dass die online-Inhalte aus humoristischen Gründen gepostet wurden. Lulz leitet sich aus dem englischen Begriff laughs ab.

scientifically sound and draws attention away from other factors“, lautet das Fazit einer Review der [American Psychological Association](#).

Klar ist jedoch: Digitale Spiele und vor allem das soziale Miteinander in Gaming Communitys sind inzwischen ein integraler Bestandteil der (politischen) Sozialisierung und können Meinungsbildungsprozesse beeinflussen. Dies gilt insbesondere für junge Menschen, denn *“gerade in einer eher hedonistisch geprägten und freizeit-orientierten Umgebung kann die Unbedarftheit von Heranwachsenden unauffällig ausgenutzt werden”*, so [Daniel Heinz](#). Wichtig ist aber auch: Es gibt **keinen einfachen Kausalzusammenhang** zwischen Spielinhalten und Weltanschauung oder Verhalten und – ebenso wie bei anderen Arten digitaler Propaganda – ist allein der Konsum solcher Inhalte oder der kurze Kontakt mit radikalisierten Individuen nicht ausreichend, um eine Radikalisierung zu erklären.

Jedoch kann der soziale Aspekt von Gaming und der Austausch in Gaming-Communities evtl. zu Radikalisierungsprozessen beitragen. So schreibt [Heider](#) 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 Spielen schafft Vertrauen und bildet die Grundlage für einen ideologischen Austausch zwischen radikalisierten Akteur*innen und Interessierten.”*

Die in einigen Gaming-Communities vorherrschende [Toxizität](#) und Normalisierung von gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit können einen Nährboden für extremistische Einflussnahme und Radikalisierungsprozesse darstellen, so [Wallner und Kolleginnen](#):

“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.”

Je nach Stärke der Verbundenheit, können Gaming-Communities Einfluss auf Meinungsbildungsprozesse nehmen. Dieser Einfluss sei, so ein*e anonyme*r Expert*in in einem kürzlich veröffentlichten [Forschungsgutachten](#), im Gaming-Bereich besonders ausgeprägt und stärker als in anderen digitalen 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.”

Ob und welche Effekte bei Gamenden eintreten, ist jedoch kein Automatismus, sondern individuell. Das Spielerleben und Gaming-Erfahrungen sind nicht homogen. Deswegen kann die **Wirkung** digitaler

Spiele und ihrer Communities **nicht verallgemeinert** werden. Zu den Faktoren, die mögliche Effekte beeinflussen zählen das Spiel-Genre (z.B. Shooter, Renn- oder Strategiespiel), der Spielmodus (z.B. Single- oder Multi-Player), das Spielverhalten (z.B. ob viel oder nur gelegentlich gespielt wird), die Interaktion zwischen Mensch und Spiel, die beispielsweise durch die Persönlichkeit oder die aktuelle Stimmungslage beeinflusst werden kann, sowie der [Spiel-Typ](#), da nicht jeder Spielende mit der gleichen Motivation spielt. Beispielsweise suchen einige Spielende bewusst soziale Interaktion und Gemeinschaft, einige wollen jeden Winkel des Spiels entdecken, während andere vor allem durch den Wettbewerb mit anderen motiviert werden. Auch werden Spiele in aller Regel in ihrer Gesamtheit beforscht, d.h. es ist schwierig herauszuarbeiten, welche Komponenten bzw. welches Zusammenspiel aus persönlichen und spielspezifischen Faktoren zu einem bestimmten Effekt geführt hat. Insgesamt ist es deswegen *“misleading to talk about the ‘impact of video games’ as if those games were just a big block”*, schreibt die [Spielpsychologin Celia Hodent](#). Dass Effekte stark variieren können und wir nicht genau wissen, warum ein bestimmtes Spiel die gewünschte Wirkung entfaltet, muss also immer mitbedacht werden.

3. Prävention und Gaming

Gaming hat aufgrund seiner sozialen Funktionen demnach verschiedene Einfallsmöglichkeiten für extremistische Versatzstücke; doch auch für die Präventionsarbeit und politische Bildung bietet es diverse Anknüpfungspunkte und kann als positive Ressource in der Zusammenarbeit mit Jugendlichen oder Erwachsenen wahrgenommen werden. Dieses Kapitel erläutert, weshalb Fachkräfte Gaming mitdenken sollten, welche Herausforderungen dabei entstehen könnten und gibt konkrete Ideen für Umsetzungsmaßnahmen.

3.1 Präventionsrelevante positive Gaming-Effekte

Wie bereits in Kapitel 1.2 beschrieben, zeigen aktuelle [Forschungsergebnisse](#) diverse positive Auswirkungen digitaler Spielumgebungen auf. Einige davon sind besonders für die Extremismusprävention relevant, bzw. bieten Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit.

Emotionale Funktionen

So erleben Gamende neben Unterhaltung und Spaß in verschiedenen Kontexten Erfahrungen von Gemeinschaft und Zugehörigkeit. Das kann in analogen LAN-Party-Settings, in Gilden, auf *Discord*-Servern (auf denen sich User*innen über vielfältige Themen mit und ohne Gaming-Bezug austauschen) u.v.m. geschehen. Die Suche nach Zugehörigkeit kann ein essenzieller Pull-Faktor in Radikalisierungsprozessen ein, bestehende Gemeinschaftserfahrungen (auch digitale) in nicht-extremistischen Communities sind daher wichtige Resilienz-Faktoren.

Gaming-Communities können demnach Bedarfe nach Zugehörigkeit erfüllen und **identitätsstiftend** sein, wie Befragungen mit Gamenden in einer 2025 durchgeführten [Studie](#) zeigten. [Heider](#) argumentiert, dass Gaming von Extremist*innen genutzt wird, da gemeinsames Spielen eine gemeinsame Sprache und eine gemeinsame Leidenschaft kreiert sowie Vertrauen aufbaut, was als Ausgangspunkt für den Aufbau von **affektiver Bindung** fungieren kann. Dies kann bei einer Einbeziehung von Gaming auch für Präventionsakteure und ihre Arbeitsbeziehung gelten.

Relevant ist ebenfalls, dass einige Gamende Gaming als wichtige Ressource beschreiben, um durch schwierigere Lebensphasen zu gelangen ([Coping-Mechanismen](#)) und Studie zeigen, dass im Gaming [Erfolgserlebnisse](#) durchlebt werden können. Menschen in oder am Beginn eines Radikalisierungsprozesses haben häufig [biographische Krisen](#) erlebt z.B. Schulabbruch oder Verlusterfahrungen sowie gesellschaftliche Exklusionserfahrungen. In der Extremismusprävention spielen positive Ressourcen und erlebte Erfolge daher eine wichtige Rolle, um Personen resilienter gegenüber extremistischen Ideologien und Ansprachen zu machen. Ebenfalls passend dazu, sind die Erkenntnisse einer Studie die zeigen, dass Gaming unterstützt den Umgang mit [Niederlagen](#) spielerisch zu erlernen.

Politische Austauschräume

Insbesondere Gaming-Communities – ob innerhalb digitaler Spiele oder auf Gaming(-nahen) Plattformen – scheinen wichtige Ankerpunkte zu sein, die Gaming-Erfahrungen maßgeblich prägen. Diese Gemeinschaften können **wichtige Diskursräume** sein, in denen auch über Alltagsthemen (wie Sport, Entertainment, Politik und soziale Themen) gesprochen wird. Gamende treffen somit auf eine Vielzahl von Meinungen, Werten und Perspektiven. Die [Studie der Bertelsmann Stiftung](#) stellt das hohe **demokratische Engagement** von Spielenden heraus und belegt das vorherrschende demokratische Potenzial in Gaming-Räumen. An dieses Potential könnten z.B. primärpräventive Akteure anknüpfen, um z.B. User*innen zu motivieren sich gemeinsam für hassfreiere Räume einzusetzen und awareness raising zu betreiben.

Soziale Kompetenzen

Digitale Spielumgebungen sind wichtige **Sozialräume**. Sie sind sogenannte *third places*, d.h. [Begegnungsstätten](#), in denen fremde Menschen unabhängig von Status, persönlichen Hintergrund oder Identität miteinander interagieren. Es verwundert daher wenig, dass hier soziales Miteinander gelebt wird und dass Gamer*innen in Befragungen den sozialen Aspekt des Gamings – den Austausch mit anderen, die dort entstehenden Freundschaften und die Erfahrung von Gemeinschaft – als besonders bedeutend für ihr eigenes Leben hervorheben. Gaming *“can contribute to the formation of long-lasting, highly intimate friendship bonds with sustainable levels of self-disclosure and intimacy”*, erklärt die [Spielforscherin Rachel Kowert](#).

Vor allem MMOG⁶ können soziale Kompetenzen wie [Empathie, Teamwork](#) und **soziales Miteinander** fördern, sind sie schließlich Grundvoraussetzungen für den Spiel-Erfolg. Durch den sozialen Charakter einiger digitaler Spiele die auf Kommunikation und Kooperation basieren, müssen Gamende Konflikte, Emotionen und Mitgefühl verhandeln und können indirekt Empathie, [Teamgeist](#) und prosoziales Verhalten fördern – sogar dann, wenn das Spiel selbst [Gewaltinhalte](#) zeigt.

Darüber hinaus zeigen aktuelle [Forschungsergebnisse](#), dass digitale Spiele auch positiv auf implizite wie explizite **Meinungen, Einstellungen und Wertvorstellungen** der Spielenden einwirken können. Spiele vermitteln eine bestimmte Weltsicht und verhandeln z.T. gesellschaftliche Entwicklungen oftmals über die Storyline, sowie darüber, welche Aktionen positiv konnotiert werden (z.B. mit Punkten belohnt werden). Digitale Spiele werden als besonders immersiv empfunden und können durch die Unmittelbarkeit der Erfahrung – z.B. das Steuern der Figur und der Entscheidungen – solche Effekte verstärken. So konnten [Greitemeyer und Osswald](#) beispielsweise positive Einflüsse auf das Sozialverhalten beobachten: Probanden waren bereits nach 10 Minuten der Beschäftigung mit einem

⁶ MMOG steht für Massively Multiplayer Online Game. Spiele in denen tausende Spielende gleichzeitig im Internet spielen, interagieren und kommunizieren können.

Spiel mit prosozialen Inhalten eher bereit anderen Menschen zu helfen als Probanden einer Kontrollgruppe, die ein neutrales Spiel gespielt hatten.

Dies geschieht teilweise auch durch das sogenannte ***perspective-taking***: Im Spiel wird eine andere Rolle eingenommen, die es ermöglicht, die Welt aus der Perspektive einer *out-group* (z.B. einer anderen sozialen Gruppe) zu betrachten und [Empathie](#) für Personen dieser Gruppe zu stärken. Extremistische Ideologien fußen auf der Konstruktion von *in-* und *out-groups*, diese aufzubrechen und Ambiguität zu fördern ist daher eine Herausforderung der Präventionsarbeit in der Gaming, mit der richtigen pädagogischen Rahmung, eine unterstützende Funktion einnehmen könnte. In einem der Interviews, die im Zuge des RadiGaMe-Projektes geführt wurden, unterstreicht ein Präventionsakteur, dass gerade junge Menschen gerne in andere Rollen und Identitäten schlüpfen würden. Personen, aus eher akademischen Haushalten täten dies z.B. über Theaterkurse, digitale Spiele jedoch böten niedrigschwellige Möglichkeiten für ähnliche Prozesse auch für Personen, die nicht über derartige Zugänge verfügen.

3.2 Herausforderungen zu Gaming in der Präventionsarbeit

Wenn sich Präventionsakteure diese Gaming-Effekte zu Nutze machen möchten, gilt es u.a. mögliche [Herausforderungen](#) zu bedenken. Diese Herausforderungen wurden aus Interviews mit Präventionsakteuren identifiziert und sollen nicht abschrecken, lediglich ein Hinweis für Vorbereitungen sein.

- **Berührungängste, Unwissen und Unsicherheiten** können bei manchen Fachkräften aufgrund von inhaltlichen Wissenslücken bzw. einer Distanz zum Thema vorherrschen. Die Frage wie man sich in Gaming-Räumen authentisch bewegen sollte und welche Maßnahmen sinnvoll sind, stellen einige Präventionsakteure vor Herausforderungen. Ebenfalls können unterschiedliche Sichtweisen und Wahrnehmungen zum Spielverhalten existieren. Vereinzelt Interview-Aussagen von Praktiker*innen wie „*Gaming [ist] gar kein Thema. [...] Nee, überhaupt nicht*“, können im Einzelfall zutreffen, stehen jedoch im Spannungsfeld zu empirischen Befunden, die eine hohe Verbreitung von Gaming insbesondere unter jungen Menschen in Deutschland zeigen und könnten auf Leerstellen in der Fachpraxis hindeuten.
- **Gaming-Ausstattungen und spezifische Expertisen** wie beispielsweise Gaming-PCs oder Streaming-Equipment fehle ebenso wie Expertise in den Bereichen Game Design, Modding und der Erstellung von *user-generated Content*, um z.B. eigene Inhalte oder Server zu erstellen.
- **Zugänge und Förderkriterien** können praktische Herausforderungen darstellen. Für z.B. digital Streetwork in in-game Chats müssten Praktiker*innen digitale Spiele selbst spielen - und das vorwiegend abends und am Wochenende – was Zugänge zu in-game Chats erschwert. Hinzu kommt: Gaming ist ein internationaler Raum. Häufig ist Englisch die Kommunikationssprache. Präventionsakteure stellt dies vor Herausforderungen, wenn Förderkriterien die Arbeit mit einer ausschließlich deutschen Zielgruppe verlangen, da diese nicht zwangsläufig an der Sprache erkennbar ist.
- **Ethische und datenschutzrechtliche Hürden** sind beispielsweise bedingt durch die Nutzung (semi-) privater Kommunikationskanäle, die unter besonderem Schutz stehen, und, je nach Plattform, eine hohe Anzahl an Minderjährigen aufweisen. Diese sind nicht immer als solche

erkennbar und würden besondere Anspracheformen und professionelle Hintergründe der Mitarbeitenden benötigen.

- **Kooperationen** mit Akteuren, insbesondere der Games-Branche sowie Polizei- und Sicherheitsbehörden gestalten sich oftmals als voraussetzungsreich. Es fehle an [cross-sektoralen Austauschformaten](#), die insbesondere für ein gemeinsames Verständnis des Phänomens, Vertrauensaufbau und effektive Zusammenarbeit in einem so vielschichtigen Bereich wie Gaming entscheidend seien.

3.3 Gaming-basierte Ansätze für die Präventionsarbeit

Von den genannten Herausforderungen sollten sich Akteure jedoch nicht abschrecken lassen, sondern diese direkt bei der Konzeption eigener Projekte mitdenken und adressieren. Im Folgenden werden konkrete Ideen und Impulse für mögliche Umsetzungen gegeben.

Um Ansätze für die Präventionslandschaft zu entwickeln, wurden in Innovationswerkstätten – gemeinsam mit nationalen und internationalen Teilnehmenden aus den Bereichen Forschung, Präventionspraxis, politische Bildung, Games-Branche und Sicherheitsbehörden – diverse Ideen erarbeitet, die zeigen, wie Gaming-Aspekte die Präventionspraxis unterstützen können. Der Fokus lag dabei nicht auf der Entwicklung neuer (*Serious*) *games*, sondern auf der Verwendung kommerzieller digitaler Spiele(-Plattformen), um einem *meet-them-where-they-are*-Prinzip zu entsprechen.

Die Ansätze sind explizit für Präventionsakteure erstellt worden. Die entwickelten Ideen und Ansätze sind keine fertigen Projektformate, sondern als **Impulse und Denkanstöße** für Fachkräfte zu verstehen.

Die 44 Ansätze sind im Folgenden nach ihren jeweiligen Zielformulierungen sortiert: (1.) *Distanzierungsförderung*, (2.) *Sensibilisierung zu Gaming und Extremismus*, (3.) *Gaming-Räume sicherer gestalten* (4.) *Bewerbung von Präventionsinhalten & -angeboten* (5.) *Gegenmaßnahmen durchführen*, (6.) *Gaming-Kultur vermitteln*, (7.) *Extremismus im Gaming monitoren*.

Aufgrund der Vielzahl der gesammelten Gaming-basierten Ansätze können diese nur stichpunktartig aufgelistet werden. Am Ende der Auflistung werden jedoch exemplarisch vier Beispiele ausführlicher erläutert.

Die folgenden Ansätze erhalten ebenfalls eine Einordnung ob ihrer möglichen Praxistauglichkeit ⁷, eine Lesehilfe erleichtert den Einstieg:

⁷ Die Ansätze wurden u.a. durch Mitglieder des Extremism and Gaming Research Networks (EGRN) kritisch diskutiert und durch das IDZ-Jena einer Prüfung auf Praxistauglichkeit unterzogen.

Lesehilfe: Der Praxis-Check auf einen Blick

Um die Vielzahl an Ideen aus den Innovationswerkstätten schnell greifbar zu machen, wurden sie im Nachgang von Fachkräften aus der Präventions-Praxis kritisch bewertet. Die folgenden Symbole zeigen auf einen Blick, wie die praktische Umsetzbarkeit aktuell situativ eingeschätzt wurde. Dies ist jedoch subjektives verkürztes Feedback und bedeutet nicht, dass Ansätze mit kritischer Bewertung nicht dennoch in anderen Settings und Voraussetzungen wirkungsvoll umgesetzt werden können:

- **Hohes Potenzial / Praxis-Favorit:** Die Idee wurde aus der Praxis sehr positiv bewertet, gilt als vielversprechend oder zeigt bereits erste Erfolge.
- **Herausfordernd / Voraussetzungsreich:** Die Idee birgt Chancen, ist aber an Hürden geknüpft (z.B. hohes Budget, technisches Know-how, ethische oder datenschutzrechtliche Risiken).
- **Kritisch / Schwer umsetzbar:** Experten raten zur Vorsicht. Die Idee ist in der Praxis schwer umzusetzen, birgt Risiken (z.B. Backlash, Trolling) oder ist in bisherigen Versuchen gescheitert.
- **Etablierte Praxis / Struktureller Ansatz:** Ideen, die in der Diskussion unstrittig waren, weil sie sich bereits bewährt haben (z.B. gemeinsames Spielen) oder eher auf einer strategisch-strukturellen Ebene stattfinden (z.B. Safety by Design).

I. Distanzierungsförderung

- **Entwicklung eines Distanzierungsspiels**, in dem sich distanzierende Personen direkt mit Praktiker*innen spielen. Jedes Level könnte einen weiteren Schritt im Distanzierungsprozess darstellen;
 - **Skepsis:** Distanzierung erfordert intrinsische Motivation, Gefahr dass Motivation auf Spiellogik beruht.
- **Gemeinsame Erstellung von Avataren in populären Games**, z.B. in der Beratungs- und Distanzierungsarbeit, um Klient*innen dabei zu unterstützen ihre eigenen Stärken und Schwächen anhand einer digitalen Figur darzustellen/ zu diskutieren. Einbettung in Biographiearbeit und Zukunftsplanung möglich, da Avatar als Mittler fungieren kann, um über Emotionen zu sprechen;
 - **Positiv bewertet:** Bietet Potential bei Klient*innen als Mittler zu fungieren, um über Emotionen zu sprechen.
- **Gemeinsames Zocken ausgewählter kommerzieller digitaler Spiele** die Beratungsthemen aufgreifen, um spielerisch Themen wie Identitätssuche, Umgang mit Verlusten, historische/politische Entwicklungen oder Ambiguitätstoleranz (durch Simulations- o. Rollenspiele) zu bearbeiten;
 - **Positiv bewertet:** Bietet Potential und schafft neue Zugänge zur Themenbearbeitung, setzt jedoch Wissen, Spielkenntnisse und techn. Zugänge von Berater*innen voraus.
- **Virtual Reality (VR) oder andere populäre digitale Spiele zocken;** (ohne explizite Präventionsinhalte) als erlebnispädagogische Maßnahme, wie es bereits in der Jugendsozialarbeit angewendet wird. Ziel: Vertrauensaufbau, Verbesserung der Arbeitsbeziehung, Wertschätzung symbolisieren, Kennenlernen von Problemlösungsverhalten und Umgangsformen der Zielgruppe;

● *Budgetfrage*: Technisches Equipment ist für Träger und Klient*innen oft zu teuer. Dennoch: Laut RadiGaMe-Interviews zeigen erste Anwendungen großes Potenzial als erlebnispädagogischer Türöffner.

- **Ausbau von Digital Streetwork** auf Gaming(-nahen) Plattform und direkt innerhalb digitaler Spiele (in-game);
 - *Zentrale Zukunftssäule*: Sehr positives Feedback aus der Praxis. Hürden beziehen sich jedoch auf zeitliche Ressourcen der Präventionsakteure. Ggf. Verknüpfung mit Trainings für Community-Moderator*innen und Weiterbildungen ratsam. Wichtig: Ethisch geprüfte Strategien für Online-Sicherheit der Streetworkenden und des Nutzer*innenschutzes nötig.

II. Sensibilisierung/Aufklärung zu Gaming und Extremismus

- **Erstellung eines KI-Bots**, der Erziehungsberechtigten oder Lehrpersonal Informationen rund um Gaming und mögliche Gefahren zur Verfügung stellt;
 - 💡 *Praktische Unterstützung*: Solche Tools sind z.T. bereits in Entwicklung und wahrscheinlich leicht realisierbar. Wichtig: Die KI sollte leicht zugänglich und nutzbar sein, um Hemmschwellen für Ratsuchende abzubauen.
- **Erstellung von Mods oder in-game-Inhalten** in populären digitalen Spielen, die niedrigschwellig Präventionsinhalte vermitteln;
 - *Ressourcenintensiv*: Große Hürden bei Urheberrecht, langfristiger Finanzierung und der technischen Beschränkung auf vor allem PC-Spieler*innen.
- **Streaming vom Zocken populärer digitaler Spiele** (ohne explizite Präventionsinhalte); „Jugendliche zocken gegen Präventionspraktiker*innen“, um Vertrauen aufzubauen und Kommunikation zu ermöglichen, wie es bereits von Polizeibehörden erprobt wird;
 - 💡 *Bewährter Türöffner*: Bereits erfolgreich erprobt (z.B. durch die Polizei Hannover oder Jugendsozialarbeit). Dient dem Vertrauensaufbau auf Augenhöhe, bevor problematische Themen adressiert werden.
- **Eigene Virtual Reality Räume** erstellen z.B. mit Präventionsinhalten oder der Möglichkeit Aussteigende virtuell zu treffen, mit ihnen zu interagieren und Radikalisierung und Erfahrungen mit extremistischen Gruppen oder Ideologien zu reflektieren;
 - *Skepsis*: Experten warnen vor teuren, isolierten „Insel-Lösungen“. Besser: Auf bestehenden, hochfrequentierten VR-Plattformen mit Angeboten präsent sein.
- **Digitales Jugendzentrum**, z.B. auf einer Gaming (-nahen) Plattform, das u.a. gemeinsames Spielen und Aufklärungsarbeit zu Extremismus/Radikalisierung anbietet;
 - *Herausfordernd*: Die bloße Infrastruktur reicht nicht. Ein solches Zentrum benötigt zwingend eine aktive „Anker-Community“ und eine gemeinsame Sprache, um nicht zu verpuffen.
- **Kollaborationen zwischen Creator*innen & Präventionspraxis**, um beispielsweise per Streams auf Twitch und ähnlichen Plattformen Awareness für Präventionsthemen zu schaffen;

- **Hochwirksam („Dual Audience“):** Wehrt ein*e Streamer*in Toxizität souverän ab, leistet er*sie gleichzeitig Vorbildarbeit (Zivilcourage) für die schweigende Mehrheit der Zuschauer*innen.
- **Gaming-basierte Workshops an Schulen** z.B. Formate wie die bpb-[Eltern-LAN](#), die Workshops des [Call of Prev Projektes](#), oder Workshops in denen mit Schüler*innen gesellschaftliche, politische Themen anhand kommerzieller Spiele oder Serious Games analysiert werden;
 - **Renaissance-Potenzial:** Besonders Retro-Technik (LAN-Partys) ist bei Jugendlichen im Trend. Ideal, um positives soziales Verhalten vorzuleben. Erziehungsberechtigte können stereotype Vorstellungen überwinden und das Verhalten von Gamenden besser verstehen und einordnen lernen.
- **Kontinuierlich upgedateter Wissensspeicher** zu Gaming-Themen für Praktiker*innen der Extremismusprävention;
 - **Hoher Bedarf, hohe Hürde:** Bestehende Ressourcen (wie die Library des Extremism and Gaming Research Networks) reichen oft nicht, um mit digitalen Trends Schritt zu halten. Die Praxis wünscht sich innovative, KI-gestützte Lösungen für schnellen und praxisnahen Zugriff.
- **Weiterbildung für Moderator*innen und Community Manager*innen** zum Themenkomplex Extremismus(-prävention);
 - **Massives Wachstumspotenzial:** Enorme Nachfrage nach praxisnahen Inhalten für Fachfremde der Extremismusprävention. Ziel: Basis-Awareness aufbauen, damit Radikalisierungstendenzen direkt in der täglichen Moderationspraxis erkannt werden.
- **Ein (digitales) Eltern-Netzwerks** zum Austausch mit Expert*innen über Gefahren und positive Effekte von Gaming;
 - **Zweistufiger Ansatz nötig:** Erfolgversprechend für bereits sensibilisierte Eltern, die tiefergehende Beratung suchen. Für den Einstieg braucht es jedoch erst "leicht verdauliche", schnelle Informationsformate (Micro-Learning).
- **Analoges Krisensimulations-Spiel oder Escape Room** zum Themenbereich Extremismus(-prävention) und Gaming, Mitmachelemente (z.B. Game Foto Contest, Cosplay) regen zu Austausch an unter Anwendung alternativer Wissenskommunikation;
 - **Sektorübergreifender Gewinn:** Sehr positiv bewertet für die Zusammenarbeit zwischen Tech-Industrie, Polizei und Zivilgesellschaft. Bietet einen spielerischen, hochprofessionellen Rahmen ("Fun!"), um Kommunikationswege für den Ernstfall zu trainieren.

III. Gaming-Räume sicherer/positiver gestalten

- **Safety By Design Ansatz** direkt im Spiel-Entwicklungsprozess mögliche Instrumentalisierung durch extremistische Akteure sowie die Erstellung von Spielmechaniken zur Förderung toleranter, inklusiver und positiver Gaming-Communities von Anfang an mitzudenken, durch Kooperation mit Spieleentwicklungsstudios;

💡 **Strukturelles Potenzial:** Ein strategischer Ansatz. Synergien mit der Spieleindustrie sollten genutzt werden, da diese ein starkes Eigeninteresse an „sauberen“ Communities hat.

- **Eigener Server** (z.B. *Minecraft* oder *Discord* Server), der (1.) als Anlaufstelle für interessierte/engagierte Gamende oder als Safe Space für Betroffene von Hass bzw. für bestimmte Gruppen, die in Gaming-Räumen besonders häufig angefeindet werden. Ein Server könnte auch für Personen, die gegebenenfalls aus extremistischen Milieus aussteigen wollen, erstellt werden, ähnlich wie es [Life After Hate](#) oder [NextGenMen](#) momentan erproben;
 - **Vorsicht geboten:** Hohes Risiko für "Raiding-Attacken" (gezieltes Fluten mit ungewollten Inhalten durch Trolle). Solche Server müssen technisch und personell geschützt werden.
- **Buddy-System**, das Kinder und Jugendliche mit älteren, erfahrenen Gamenden vernetzt, die die populären Spiele gut kennen, Tipps geben und anleiten, sowie nebenbei organisch über Gefahren aufklären können;
 - **Spannender Peer-Ansatz:** Ein sehr niedrigschwelliges Format. Die Herausforderung für die Praxis liegt im kontinuierlichen Screening und der Begleitung der eingesetzten "Buddys".
- **Automatisierte Bots**, die in in-game Chats oder auf Gaming(-nahen) Plattformen hasserfüllte Sprache erkennen und niedrigschwellig Hilfe anbieten: "*I detected hateful language in this chat. Do you need help? Click here*". Ziel: Niedrigschwellige Hilfsangebote für Betroffene genau dort zu schaffen, wo ihnen Hass begegnet;
 - **Hoher Ressourcenbedarf:** Technisch gut skalierbar, aber die Herausforderung besteht in den Kapazitäten, um auf die Bot-generierten Anfragen professionell und zeitnah zu reagieren.
- **Etablierung eines "rapid response" Teams** aus Praktiker*innen, die schnell und flexibel dort eingreifen und Angebote machen können, wo es gerade notwendig ist;
 - **Logistisch problematisch:** Klingt auf dem Papier schlagkräftig, wirft in der Praxis aber Fragen auf: Toxizität ist stark kontext- und kulturabhängig (wer trainiert diese Teams?). Vor allem: Ohne vertraglich oder strukturell verankerte operative Zugänge bei den oft abgeschotteten Tech-Plattformen drohen diese Eingreiftruppen völlig ins Leere zu laufen.
- **Gamification-Elemente als Melde-Anreiz**, um Gamer*innen zu motivieren, extremistische Inhalte und Hass öfter zu melden;
 - **Gefahr des Over-Reportings:** Praktiker*innen warnen eindringlich. Belohnungssysteme für Meldungen (Reporting) werden schnell missbraucht (z.B. koordinierte Falschmeldungen gegen unliebsame Mitspieler*innen) und überlasten die Moderation.
- **Integration von Challenges in bzw. für digitale Games**, z.B. einen Shooter ohne Schussabgabe gewinnen oder eine "Spot the hate"-Challenge in populären Spielen bei denen

Gamer*innen Skins⁸, Badges, Punkte oder andere Spielelemente als Belohnung erhalten können, wenn sie Hass-Inhalte melden;

● *Umdenken erforderlich*: Statt das Aufspüren von Fehlverhalten zu incentivieren, sollte positives Sozialverhalten belohnt werden (Praxisbeispiel: das „Endorsement“-System im Spiel *Overwatch*, das Teamplay und Fairness belohnt). Ein durchdachtes Design ist zwingend nötig.

- **Challenges auf Social-Media / Gaming-Plattformen**, z.B. ein digitaler "Clean Up Day" gegen Hass im Netz;

● *Positiv bewertet*: Fördert gemeinschaftliche Verantwortung und spricht ein breites Publikum an. Zwar besteht auch hier das Risiko von (fehlerhaftem) Over-Reporting, bei einem zeitlich begrenzten Event ist das aber handhabbar und vertretbar.

- **Etablierung eines "Safe Space" Labels** für digitale Gaming-Räume, das anzeigt, dass zertifizierten und speziell ausgebildete Moderator*innen dort aktiv sind;

● *Gespaltenes Bild*: Wird von jenen begrüßt, die aktiv Inklusivität suchen. Wer jedoch gezielt nach problematischen Inhalten sucht oder Toxizität normalisiert, ignoriert das Label schlichtweg.

- **Vergabe eines Labels** für digitale Spiele, die "pädagogisch wertvoll" oder "demokratisch wertvoll" sind;

● *Bedingte Strahlkraft*: Ein solches Siegel funktioniert laut Expert*innen nur dann, wenn es nicht ausschließlich trockene, didaktische "Serious Games" auszeichnet, sondern auch kommerzielle, populäre Titel, die positive Normen fördern.

IV. Bewerbung von Präventionsinhalten & -angeboten

- **In-game-Werbung** (Infoclips oder Informationsbannern) für Präventionsangebote, Organisationen oder Kampagnen direkt innerhalb digitaler Spiele oder auf Gaming(-nahen) Plattformen;

● *Skepsis*: Werbung im Spiel stört den Spielfluss und das "Safe Space" und könnte als Ideologisierung oder Beeinflussung negativ aufgenommen werden. Goldene Regel: „Mess with the paratext, not the game text“ (lieber in Launchern⁹, Foren oder während Ladezeiten werben).

- **Präventionskampagnen mit Gaming Influencer*innen**, entweder direkt (z.B. gemeinsam mit Influencer*innen Videos erstellen) oder indirekt in beratender Funktion oder als Multiplikator*innen für bereits bestehende Präventionsinhalte und -projekte;

● *Reputationsrisiko*: Creator*innen müssen in ihrer eigenen Sprache bleiben (starre NGO-Skripte zerstören Glaubwürdigkeit). Zudem besteht ein Risiko bei privaten Fehlritten der Creator*innen.

⁸ Skins sind kosmetische Zusatzinhalte zur individuellen Gestaltung/optischen Veränderung von Spielfiguren oder Waffen, ohne Auswirkung auf das eigentliche Spielgeschehen.

⁹ Ein Game [launcher](#) ist eine Software, über die Spiele gekauft, verwaltet, heruntergeladen, aktualisiert und gestartet werden. Er ist gleichzeitig digitaler Shop und technische Laufzeitumgebung für die installierten Spiele.

- **Erstellung eigener Präventions-Kanäle** auf Streaming-Plattformen und ggf. auch auf Social-Media Plattformen wie *TikTok* zur Verbreitung von Präventionsinhalten mit Gaming-Bezug;
 - *Hate-Magneten*: Klare Kante gegen Extremismus zieht oft koordinierte Hass-Kampagnen an. Die Wahl der richtigen Tonalität, Sprache und Inhalte ist entscheidend, um die Communities dort zu erreichen, wo sie sind.
- **Erstellung von Mods mit Präventionsinhalten** durch Kooperationen mit Moddern bzw. Streamer*innen, die bereit wären, die Inhalte live streamen;
 - 💡 *Nischen-Ansatz*: Das reine Durchspielen („Playthrough“) eines Spiels mit positiven Werten bringt in der Praxis oft mehr Reichweite und pädagogischen Mehrwert als die technische Mod-Erstellung. Eine enge Zusammenarbeit, um wirksame Präventionsinhalte zu erstellen, wäre notwendig.
- **Präsenz auf Gaming-Events**, z.B. Stände mit (ggf. interaktivem) Präventionsmaterial bei E-Sports-Events oder Spielemessen wie der gamescom;
 - *Nur interaktiv sinnvoll*: Reine Infostände mit Flyern fesseln die Zielgruppe nicht. Die Präventionsarbeit sollte hier mit spielbaren, echten Games verknüpft werden.
- **Engagement im E-Sport**: Mitgestaltung von und Präsenz bei Turnieren mit pädagogischer Rahmung, sowie ggf. Kampagnen bzw. Kooperationen mit Athlet*innen/Vereinen zum awareness raising;
 - *Enormes, ungenutztes Potenzial*: Vor allem im Breitensport/an Schulen signalisieren Akteure großes Interesse und bieten Testumgebungen. Wichtig: Reine Awareness reicht nicht; es braucht echten Skill-Transfer (z.B. Training im Umgang mit Toxizität und Stress für Athlet*innen).
- **Gamification-Formate auf Präventionskanälen (Social-Media)**: Z.B. die Durchführung von sogenannten Caption Contests auf *Instagram*; um spielerisch (und oft mit Humor) positive Narrative zu setzen;
 - 💡 *Niedrigschwelliger Ansatz*: Eine gut in bestehende Plattform-Logiken integrierbare Methode, um spielerisch (und oft mit Humor) positive Narrative zu setzen.

V. Befähigung, Gegenmaßnahmen durchzuführen

- **Edukative Gaming-Angebote im Präventionskontext vermitteln** (Fortbildungscharakter) für Medienkompetenzformate, v.a. für Lehrpersonal, Schulpsycholog*innen, Jugendsozialarbeiter*innen und andere pädagogische Fachkräfte;
 - *Modulare Erweiterung nötig*: Enorme Nachfrage nach praxisnahen Inhalten für Fachfremde. Ziel: Basis-Wissen über positive Potenziale und Anwendbarkeit von Games aufbauen. Muss jedoch über allgemeines Medienkompetenz-Training hinausgehen und Extremismuspräventionsansätze explizit einbinden.
- **Durchführung von Game Jams** (Spieleentwicklung): Game Developer & Gamende kreieren gemeinsam neue Präventionsspiele oder Jugendliche werden unterstützt über selbstentwickelte Spielideen, Themen der Radikalisierungsprävention zu reflektieren;

- *Vielversprechend*: Ein exzellenter Ansatz, sofern diese Formate durch Mentoring und langfristige Finanzierung zur Fertigstellung der Prototypen begleitet werden.
- **Freiwillige rekrutieren, die auf Hass mit Humor reagieren** (z.B. lustige Hunde-Memes posten, angelehnt an Detect Then Act [DTCT](#));
 - *Kreativ & wirkungsvoll*: Wird als hervorragender Weg gelobt, um toxische Dynamiken in Kommentarspalten spielerisch zu brechen.
- **Meme-Labs für Counter-Memes**: Gemeinsames Erstellen von Memes mit jungen Menschen zur Aufarbeitung extremistischer Gaming-Memes, in Workshop-Formaten. Optional Verwendung einer Gaming-Variante des Spiels "[What do you meme?](#)";
 - *Hoher Spaßfaktor, jedoch Trolling-Gefahr*: Ein guter erlebnispädagogischer Ansatz für Workshopformate und ein sinnvolles Instrument, um auch schwer zugängliche Themen ansprechend zu bearbeiten. Durch die pädagogische Rahmung können diese humorvoll aufgearbeitet werden, während das aktive Handeln (Counter-Memes) die Erfahrung von Selbstwirksamkeit fördert. Erscheint jedoch weniger geeignet, um die Inhalte digital zu teilen: Im schlimmsten Fall bieten solche Kampagnen nur neue Angriffsfläche für Trolling.
- **Punktevergabe in Spielen für Offline-Aktionen**, Erhalten von Punkte in Games, für das Entfernen von z.B. extremistischer Sticker im analogen Raum;
 - *Warnung vor "Pointification"*: Expert*innen raten stark ab. Wenn das Sammeln von Punkten zum primären, extrinsischen Ziel wird, tritt die eigentliche intrinsische Motivation (politisches Engagement für demokratische Werte) komplett in den Hintergrund. Gamification darf den inhaltlichen Kern nie überschatten.

VI. Gaming-Kultur vermitteln

- **Offene (offline) Gaming Cafés** für Kinder und Eltern, die gemeinsam spielen und sich über Trends, Gefahren und positive Nutzung von Games informieren möchten;
 - *Skeptisch betrachtet*: Oft gut gemeint, aber solche rein analogen Formate scheitern in der Realität häufig am Zeitmangel und dem fehlenden technischen Basiswissen der Eltern.
- **Kunst- / Museumsausstellung zu Gaming und Demokratiepotenzial**, ggf. mit interaktiven Elementen und Rahmenprogramm;
 - *Zielgruppe beachten*: Für primärpräventive Kontexte sehr gut geeignet. Könnte Brücke zwischen Gaming-affinen Jugendlichen und Museumsinteressierten Eltern/Lehrpersonal eröffnen. Solche Formate ziehen jedoch meist bereits interessiertes/sensibilisiertes Publikum an.

VII. Extremismus im Gaming auffindbar machen

- **Internationales Echtzeit-Monitoring zu Extremismus im Gaming**, dessen Inhalte zügig über Landesgrenzen hinweg geteilt werden;

● *Frustrierender Dauerbrenner:* In der Theorie unumstritten und hilfreich. Scheitert in der Realität jedoch regelmäßig an rechtlichen und institutionellen Hürden. Warnung vor neuen „Insellösungen“ – bestehende Netzwerke (wie das Extremism and Gaming Research Network) müssen zwingend gebündelt werden.

- **Etablierung eines Frühwarnsystems** in Kooperation mit Spieleherstellern und Gaming (-nahen) Plattformen, um in digitalen Räumen einen plötzlichen Anstieg an Hass und Extremismus erkennen zu können;

● *Massives Implementierungsproblem:* Eng verknüpft mit dem Monitoring-Ansatz. Der rasche Informationsaustausch scheitert oft an fehlenden Schnittstellen. Synergien und geteilte Ressourcen statt isolierter Systeme der einzelnen Akteure sind hier das absolute Muss.

- **Entwicklung einer datenschutzkonformen KI**, die mögliche Radikalisierungsprozesse in digitalen Gaming-Räumen verzeichnet und diese sensiblen Informationen an geschulte Praktiker*innen weiterleiten kann, als Ausgangspunkte möglicher Interventionen;

● *Technologisch spannend, aber heikel:* Pragmatischer Konsens: KI ist nötig, um die Datenmassen zu bewältigen. Die ungelöste Kernfrage ist jedoch die Eingriffsschwelle: Ist sie zu niedrig, ertrinken knappe Präventionsstrukturen in Fehlalarmen; ist sie zu hoch, verfehlt die KI ihren präventiven Zweck. Zudem können Falschmeldungen der KI weitreichende Konsequenzen haben. Eingriffe, die mögliche strafrechtliche Folgen für die Betroffenen haben können, sehen die Praktiker*innen kritisch.

3.4 Ausgeführte Praxisbeispiele

Wie bereits angekündigt werden im Folgenden exemplarisch vier Praxisbeispiele ausführlicher beleuchtet:

Praxisbeispiel 1: Gemeinsames Zocken ausgewählter kommerzieller digitaler Spiele

Gemeinsames Spielen mit der Zielgruppe der Primär-, Sekundär-, Tertiärprävention kann offline (beispielsweise in einem Raum mit mehreren PCs) in Gruppen- oder Einzelsitzungen, oder digital durchgeführt werden, um spielerisch Arbeitsthemen zu bearbeiten.

Vorbereitung

Hierfür braucht es technische Ausstattung wie (Gaming-)PCs und ggf. Zubehör, sowie den Erwerb von digitalen Spielen. Vor allem jedoch werden im Vorfeld zeitliche Ressourcen benötigt, um geeignete Spiele auszuwählen bzw. sich zu informieren welche Spiele indirekt oder direkt Themen adressieren, die mit der Zielgruppe bearbeitet werden sollten. Unterstützen kann dabei die [Datenbank: Digitale Spiele mit pädagogischem Potential](#). Auch ein rudimentäres Verständnis von Gaming-Kultur und wichtigen Begriffen aus der Gaming-Sprache können dabei helfen **Zugang zur Zielgruppe** zu finden. Je nach Alter, Gruppengröße, Gaming-Erfahrung und Interessen können ganz unterschiedliche Spiele-Genres geeignet sein. Digital Novel Games oder Role-Playing-Games können z.B. Themen wie Identitätssuche, Umgang mit persönlichen Verlusten (wie z.B. das Spiel [SEASON](#)), oder [historische/politische Entwicklungen](#) bearbeiten oder aber Ambiguitätstoleranz erproben. Durch Simulations- oder

Rollenspiele können Empathie (Spiel: [Gone Home](#)) oder Akzeptanz von Mehrdeutigkeit (Spiel: [Stanley Parable](#)) gewonnen werden.

Dieser Ansatz ist hochindividuell in der Anwendung, denn nicht jede Zielgruppe ist dem gemeinsamen Spiel gegenüber aufgeschlossen. Einige Personen haben keinen Bezug zu digitalen Spielen oder lehnen sie sogar aus persönlichen oder ideologischen Gründen ab. Hier sollte im Vorfeld eruiert werden, ob eine solche Maßnahme für diese Personengruppe bzw. in diesem speziellen Kontext zielführend sein kann.

Anwendung

Praktiker*innen könnten, wenn möglich **mitspielen**, beispielsweise durch die Weitergabe der Controller. Es geht vor allem um das gemeinsame Erlebnis und das Ermöglichen einer lockeren Atmosphäre, die eine Öffnung der Teilnehmenden/Klient*innen gegenüber den Praktiker*innen unterstützen kann.

Ziel ist, sich eventuell von einer anderen Seite kennenzulernen, (auch, da sich manche Personen teilweise im digitalen anders verhalten als offline), **Vertrauen** aufzubauen und **gemeinsame Erfahrung** zu schaffen. Vor allem aber können über die Spielinhalte **organische Gespräche** zu den Arbeitsthemen entstehen. Aus dem Praxisfeedback wurde berichtet, dass Begriffe wie z.B. Identitätssuche für die meisten (jungen) Zielgruppen zunächst zu abstrakt, nicht fassbar seien, sie sich meist unter dem Begriff nichts vorstellen könnten. Dabei drehten sich eigentlich viele ihrer Gespräche darum. „*Ich fänds super, wenn man solche abstrakten Themen durchs Spielen aufs eigene Leben übertragen könnte*“ (Interview 7).

Wichtig sind bei dieser Anwendung die pädagogische Rahmung und Einordnung des Gespielten durch die Praktiker*innen. Ob Praktiker*innen gezielt Fragen stellen oder bestimmte Themen ansprechen oder den Teilnehmenden die Themen selbst setzen lassen, hängt vom Einzelfall ab und sollte durch die Praktiker*in individuell entschieden werden.

Good to know

Im gemeinsamen Spiel entsteht organisch eine Situation, in der man eine Verbindung eingeht und ein **zwangloses Gespräch** beginnt. Dies [berichten](#) auch die britische und niederländische Polizei, die mit Gamenden online zocken. Das gemeinsame Spiel fungiert also als **Türöffner** und **Kommunikationsbasis**. RadiGaMe-Interviewergebnisse zeigen, dass einige Praktiker*innen gemeinsames Spielen bereits im analogen Setting erfolgreich anwenden. Z.B. durch gemeinsames Schach, Poker oder Karten spielen, erschließe man Zugänge und lerne die Charaktere der Klient*innen zügig auf einer anderen Kommunikationsebene kennen. Eine Übertragung solcher erlebnispädagogischen Maßnahmen ins Digitale seien denkbar.

Praxisbeispiel 2: Gemeinsame Erstellung von Avataren in populären Games

Möglicherweise könnten in der analogen Beratungsarbeit der Sekundär- oder Tertiärprävention digitale Spiel-Elemente eingesetzt werden, um Praktiker*innen in ihrer Arbeit zu unterstützen. Eine konkrete Ausführung könnte die Erstellung eines Avatars (einer digitalen Spielfigur, die den/die Spieler*in repräsentiert) zur Unterstützung der narrativen Biografiearbeit sein.

Vorbereitung

Notwendig hierfür wären, ähnlich wie in Praxisbeispiel 1, die technische Ausstattung, sowie die Fähigkeit der Praktiker*innen die Games zu bedienen. In einem Offline-Setting wie einem Einzelcoaching wäre ebenso die Nutzung von Konsolen mit zwei Controllern statt Gaming-PCs möglich, was die Zugänglichkeit erhöht.

Anwendung

Dieser Ansatz besteht darin, Klient*innen selbst Spielinhalte erstellen zu lassen. Praktiker*innen berichteten, dass es einigen, v.a. männlichen, Klienten schwerfalle, sich im Gespräch zu öffnen und über sich selbst zu sprechen. Die eigenen Stärken, Schwächen, Fähigkeiten und seine Geschichte in Form eines digitalen Avatars darzustellen, könnte einigen Klient*innen helfen, da es zunächst das Sprechen über einen externen Sachverhalt (also über den Avatar, statt unmittelbar über sich selbst) ermöglicht. Auch könnten anhand eines solchen Avatars Szenarien für die eigene **reale Zukunftsplanung** entworfen werden, beispielsweise welche Stärken und Fähigkeiten Klient*innen erwerben möchten, mit welcher Art von Menschen sie sich in Zukunft umgeben wollen oder wie sie reagieren würden, wenn beispielsweise ein ehemaliger Kontakt aus der extremistischen Szene sie kontaktieren würde. Ein Präventionsakteur ergänzte dazu, dass Klient*innen häufig recht hoch gesteckte Ziele für ihre Zukunft haben, *„man muss mit ihnen dazu kommen, dass es erstmal kleine Schritte sind, eben wie in einem Game, MMORPG bauen sich ja auch langsam auf. Z.B. Schule ist deine aktuelle Quest. Welche kommt danach?“* (Interview 7).

Zu bedenken

Die Erstellung bzw. Personalisierung von Avataren ist in vielen digitalen Spielen möglich (bspw. *Die Sims*, *Baldurs Gate 3* oder *Cyberpunk*). Besondere Auswahlkriterien und -restriktionen sollten bedacht werden, je nach Anwendungsziel. Auch hier gilt zu prüfen, ob die Maßnahme für die jeweiligen Klient*innen zu dem Zeitpunkt individuell sinnvoll erscheinen und welche Art von Zugang die Person zu einem digitalen Spiel bzw. der Interaktion mit anderen Spielenden erhalten würden. Aspekte des Daten- und Nutzer*innenschutzes sind zu beachten, wenn diese Avatare in kommerziellen Online-Spielen entstehen und Praktiker*innen sie für ihre Arbeit sichern möchten. Deshalb ist zu diskutieren, ob ein entsprechendes Spiel bzw. Avatar-Programm, das auf die Bedürfnisse der Distanzierungsarbeit ausgelegt ist, entwickelt werden sollte.

Dennoch lohnt sich ein Blick in kommerzielle Spiele, insbesondere solche, die viel Gestaltungsraum bieten, um sich mit den Möglichkeiten, die sich für den Einsatz in der eigenen Arbeit ergeben, vertraut zu machen. Dies muss sich nicht auf Avatare beschränken, denn oft können in Online-Spielen ganze eigene Welten erschaffen werden, die Kreativität und Gestaltungsspielraum fördern.

Praxisbeispiel 3: Digitales Jugendzentrum

Wie Kapitel 2 dargelegt hat, werden extremistische Inhalte in einigen digitalen Gaming-Räumen, u.a. auf Gaming(-nahen) Plattformen verbreitet. Dem könnte durch moderierte digitale Angebote, wie etwa ein digitales Jugendzentrum, etwas entgegengestellt werden. Solche Angebote könnten unter anderem auf beliebten Gaming(-nahen) Plattformen entstehen, insbesondere auf solchen, die die Möglichkeit bieten selbst moderierte, (semi-) geschlossene Gruppen zu erstellen.

Vorbereitung

Denkbar wäre beispielsweise ein eigener, durch pädagogische Fachkräfte betreuter *Discord*-Server, in dem sich Kinder und Jugendliche ähnlich wie in einem analogen Jugendzentrum treffen können, um in einer **geschützteren digitalen Umgebung** miteinander Zeit zu verbringen. Da Gaming(-nahe) Plattformen inzwischen verstärkt Altersverifikationen fordern, müssten Praktiker*innen zunächst Klarheit erlangen, welche Zielgruppe sie erreichen wollen und welche Plattform dafür am geeignetsten wäre. Benötigte Ressourcen umfassen neben der technischen Ausstattung wie Laptop/PC, Kamera und ggf.

Headset, die (oftmals kostenlose) Zugänge zu Gaming(-nahen) Plattformen, Wissen um die plattformspezifischen Charakteristika und Funktionen, sowie zeitliche Ressourcen, da Kommunikation und Moderation in Echtzeit durch pädagogisch geschultes Personal - ähnlich wie in einem Offline-Jugendzentrum - vonnöten sind.

Durchführung

Beispielsweise könnten gemeinsame **Spielangebote** gemacht oder **Gaming-Turniere** veranstaltet werden. Hierfür brauchen Praktiker*innen die notwendigen Gaming-Fähigkeiten, um mitspielen zu können und Einblick in populäre Spiele, um sie im Vorfeld auf ihre Eignung prüfen zu können. Im gemeinsamen Spiel können positives Sozialverhalten sowie positive Werte wie **Fairplay** und **Teamgeist** geübt werden. Über *Discord* sind ebenfalls sprachbasierte Austauschformate möglich. Denkbar wären zum Beispiel gemeinsames Musikhören, Unterhaltungen über Alltagsthemen oder kreative Formate wie die Aufnahme von Podcasts. Des Weiteren können auch Bild- und Textdateien geteilt werden. In vielen *Discord*-Servern werden zum Beispiel Fan-Art-Inhalte (d.h. von Nutzer*innen erstellte Inhalte wie Zeichnungen, die Bezug auf eine Serie, Film oder Spiel nehmen) geteilt und sogar Ausstellungen kuratiert. Private Gespräche in sprach- oder textbasierten bilateralen Chats sind ebenso möglich wie Moderationsrechte, den Zugang zu Teilen des Servers (genannt 'Channels') bzw. die Berechtigung zum Teilen von Inhalten in einem bestimmten Channel zu beschränken, z.B. auf das pädagogische Fachpersonal.

Zu bedenken

Herausforderungen bei einem solchen Angebot betreffen vor allem den Zugang zum digitalen Jugendzentrum. Während in einem analogen Jugendzentrum die Eingangstür verschlossen werden kann, sobald das Angebot endet, gibt es auf Plattformen wie *Discord* in der Regel keine Möglichkeit den Server "zu schließen". Einmal aufgenommen, hätten die Mitglieder des Servers immer Zugang (außer sie wurden von den Moderator*innen aufgrund von Regelverstößen entfernt) und könnten sich auch selbstständig in bilateralen Chats austauschen. Des Weiteren werden Gaming(-nahe) Plattformen vor allem außerhalb der Schulzeiten, d.h. abends, am Wochenende, an Feiertagen und in den Schulferien frequentiert. Hier braucht es also angepasste Arbeitszeitmodelle, um diesem Trend gerecht zu werden.

Praxisbeispiel 4: Digitales Elternnetzwerk

Ein weiterer innovativer Ansatz zur Prävention im Gaming-Kontext richtet sich an Erziehungsberechtigte. Das Konzept eines „Digitalen Elternnetzwerks“ zielt darauf ab, Eltern Gaming-affiner Kinder zu vernetzen, ihr **Verständnis** für digitale Spielkulturen **zu fördern** und sie im Umgang mit potenziellen Gefahren zu stärken. Den Kern eines solchen Netzwerks bildet ein digitaler Hub, beispielsweise ein eigener *Discord*-Server, der als zentraler, niederschwelliger Kommunikationsort dient. Flankiert wird dieser durch eine statische Website für häufig gestellte Fragen (FAQs) sowie die Nutzung externer Plattformen für digitale Informationsabende (z.B. via *Zoom*) und gemeinsames Spielen (z. B. via *Steam*).

Vorbereitung

Für die Umsetzung bedarf es entsprechender finanzieller Mittel für das Hosting der Infrastruktur sowie personeller Ressourcen: Sinnvoll wäre eine professionelle Koordination durch beispielsweise zwei hauptamtliche Stellen. Um eine verlässliche Betreuung zu gewährleisten, sollten diese Fachkräfte feste digitale Sprechzeiten anbieten und sollten für individuelle Beratungsgespräche zur Verfügung stehen. Ebenfalls notwendig sind **digitale Zugänge** zu den genutzten Plattformen und Spielen - nicht nur für die

Praktiker*innen selbst, sondern auch für die Eltern, die gegebenenfalls in der Anlegung von Accounts angeleitet werden müssen.

Durchführung

Der methodische Schwerpunkt des Netzwerks liegt auf dem **Peer-to-Peer-Ansatz**: „Von Eltern für Eltern“. Statt einer rein passiven Wissensvermittlung durch Expert*innen, sollen Eltern sich gegenseitig beraten, Erfahrungen austauschen und eine eigene, soziale Community aufbauen, in der Begegnungen entstehen. Um Berührungsängste mit dem Hobby der Kinder abzubauen, finden regelmäßig angeleitete Online-Spieleabende statt. Hier können Eltern selbst populäre Spiele ausprobieren und Plattform-Mechanismen kennenlernen. Begleitet wird dies durch regelmäßige **digitale Info-Veranstaltungen** mit Extremismusforscher*innen, um spezifisches Wissen über toxische Dynamiken und extremistische Einflussnahme zu vermitteln.

Das primäre Ziel dieser Maßnahme liegt im **Empowerment** der Erziehungsberechtigten. Oftmals herrscht bei Eltern Überforderung oder Unsicherheiten bezüglich der digitalen Lebensrealität ihrer Kinder, was zu Stigmatisierung des Hobbys oder zu Kommunikationsabbrüchen innerhalb der Familie führen kann. Das gemeinsame Spielen und der Austausch bauen Vorurteile ab und befähigen Eltern, mit ihren Kindern auf Augenhöhe über Gaming-Inhalte zu sprechen. Gleichzeitig erfüllt das Netzwerk eine wichtige Funktion in der Sekundärprävention: Durch das neu erworbene Wissen und den stetigen Austausch können Eltern toxische Inhalte, extremistische Codes oder möglicherweise Anzeichen eines Konsums radikaler Inhalte bei ihren Kindern früher erkennen und verfügen über besser Gesprächspositionen, um mit ihren Kindern in den Austausch zu gehen. In konkreten Verdachtsfällen bietet das Netzwerk durch die angebundenen Fachkräfte **direkte Hilfe** oder **Vermittlung** an entsprechende Distanzierungs- und Beratungsstellen. Wichtig ist hierbei, dass diese spezifische Fallberatung stets in einem geschützten 1-zu-1-Rahmen und nicht in den offenen Kanälen des Netzwerks stattfindet.

Zu beachten

Herausforderungen bei der Umsetzung eines solchen Elternnetzwerks liegen vor allem in der Moderation, der Reichweite und dem Datenschutz. Ähnlich wie beim digitalen Jugendzentrum (siehe Praxisbeispiel 3) erfordert ein offener *Discord*-Server eine **kontinuierliche Moderation**, um sicherzustellen, dass sich keine Falschinformationen verbreiten oder der Raum durch extremistische oder störende Akteure infiltriert wird. Hier muss evaluiert werden, ob zwei hauptamtliche Stellen für ein stetig wachsendes Netzwerk ausreichend sind oder ob erfahrene Eltern als Co-Moderator*innen geschult werden müssten. Des Weiteren besteht die Schwierigkeit, genau jene Eltern zu erreichen, die am stärksten von Überforderung betroffen sind, weshalb im Vorfeld ausreichend Ressourcen für zielgruppennahe Werbung und Öffentlichkeitsarbeit eingeplant werden müssen. Zuletzt müssen bei der Nutzung kommerzieller Plattformen wie *Discord* strenge datenschutzrechtliche Standards gewahrt werden. Es bedarf einer klaren Trennung: Während der *Discord*-Server dem allgemeinen sozialen Austausch dient, muss für die Besprechung sensibler familiärer Verdachtsfälle zwingend auf sichere, datenschutzkonforme Kommunikationswege für die Einzelberatung ausgewichen werden.

4. Empfehlungen

Empfehlungen für die Präventionspraxis

- Gaming stellt die Präventionsarbeit vor neue Herausforderungen, sollte jedoch unbedingt auch als **Chance und Ressource** begriffen werden, insbesondere junge Zielgruppen zu erreichen und Präventionsinhalte ansprechend zu gestalten. Es gibt weitreichende Forschungserkenntnisse und jahrzehntelange Erfahrungen sowie etliche Fallstudien, die zeigen, wie digitale Spiele positiv eingesetzt werden können, z.B. im Bereich politische Bildung. An diesen Vorarbeiten kann sich die Präventionsarbeit orientieren.
- Der Gaming-Bereich sollte in seiner gesamten **Vielfalt wahrgenommen und genutzt** werden. Es ist nicht ausreichend, dass sich Präventionsarbeit ausschließlich auf den Einsatz von *Serious Games* in Workshop-Kontexten stützt. Vielmehr sollte das ganze Spektrum der oben diskutierten Möglichkeiten - von Präsenz in kommerziellen Spielen, über Gaming-Plattformen bis hin zu Gamification oder der Nutzung von Spielelementen im Offline-Kontext - ausprobiert und für die Präventionsarbeit adaptiert werden. Um konkrete und passende Präventionsmaßnahmen entwickeln zu können braucht es jedoch ein Grundverständnis des Gaming-Bereichs und der Gaming-Subkultur, um authentisch in diesen agieren zu können.
- Präventionsakteur*innen können auch **ohne Gaming-Wissen Zugänge** zu ihrer Zielgruppe **erschließen** indem sie darüber Sprechen. Wenn z.B. eine offene, interessierte und fragende Haltung gegenüber Gaming eingenommen wird, sodass sich Klient*innen, die diesem Hobby nachgehen, in ihren Interessen ernst genommen und wertgeschätzt fühlen. Es könnte für Präventionsakteur*innen eine Chance sein, die Relevanz von Gaming anzuerkennen und den Austausch über die dortigen Aktivitäten und Erlebnisse aktiv zu fördern. Auch können bestehende Machtdynamiken in Beratungsprozessen zumindest kurzzeitig aufgelockert werden, wenn die beratende Person zum*r Expert*in wird und dem*r Berater*in digitale Spielwelten erklärt. Zudem können Reflexion von Darstellungen – etwa hinsichtlich überzogener Geschlechterbilder oder der (fehlenden) Repräsentation marginalisierter Gruppen in Games – Anknüpfungspunkte für pädagogische Arbeit bieten (siehe dazu [Jäger 2024](#)).

Empfehlungen für Mittelgeber

- Gaming ist nicht nur eine Freizeitaktivität, digitale Gaming-Räume sind zu **sozialen und politischen Diskursräumen** geworden, die als solche anerkannt und ernst genommen werden muss. Im Gaming wird Politik gemacht, findet Sozialisation junger Menschen in politische Diskurskultur statt und werden gesellschaftliche Debatten ausgetragen. Der Gaming-Bereich sollte einen seiner Relevanz entsprechenden Stellenwert in der Extremismusprävention und politischen Bildung zukommen.
- Digitale Gaming-Räume können, wie andere digitale Interaktionsräume auch, Schauplatz für Hassrede und extremistische Inhalte sein, wobei vergleichende Analysen keine signifikant stärker ausgeprägte Anfälligkeit dieses Mediums im Verhältnis zu anderen Online-Kontexten nachweisen. Zugleich weisen Gaming-Umgebungen erhebliches **demokratisches Potenzial** auf. Eine "Versicherheitlichung" von Gaming-Räumen ist daher nicht zu empfehlen. Derartige

Maßnahmen könnten zudem die ohnehin vorhandene Zurückhaltung einiger (Teile von) Gaming-Communities gegenüber regulatorischen Interventionen verstärken.

- Gaming-Räume sind sehr heterogen und unterscheiden sich teilweise von anderen digitalen Umgebungen. Daher braucht es Offenheit für **neue innovative Ansätze**, um der Vielfalt und den Charakteristika des Gaming-Bereichs gerecht zu werden. Es bedarf daher einer **offenen Fehler- und Lernkultur**, sodass neu pilotierte Ansätze ergebnisoffen getestet werden können. Präventionsakteur*innen sollte klar vermittelt werden, dass ihnen keine negativen Konsequenzen drohen, sollte ein Projekt nicht die gewünschte Resonanz erzeugen, denn auch die Erkenntnis, welche Ansätze nicht oder nur eingeschränkt im Gaming-Bereich nutzbar sind, ist wichtig, um langfristig effektive Präventionsarbeit mit Gaming-Bezug gestalten zu können.
- Mittelgeber sollten außerdem **cross-sektorale Kollaborationen fördern** (z.B. aus Games-Industrie, Polizei- und Sicherheitsbehörden, Zivilgesellschaft und Forschende). Gaming-Räume sind globale Räume, in denen streng national, regional oder lokal angelegte Präventionsprojekte an ihre Grenzen stoßen. Häufig ist die verwendete Sprache auch, in deutschen Kontexten, Englisch und Inhalte haben internationale gesamtgesellschaftliche Bezüge.
- Politische und Regulatorische Akteure könnten über die Förderung von Projekten hinaus weitere Maßnahmen umsetzen, um **Gaming-Räume positiv zu gestalten**. Denkbar wären beispielsweise "safe labels", die bestimmte Gaming-Räume als besonders sichere und positive Communities hervorheben, Label für Spiele, beispielsweise als "pädagogisch wertvoll" oder "demokratiefördernd", sowie Unterstützung für Entwickler*innen solcher wertvollen Spiele, die oftmals nur sehr eingeschränkte Chancen haben, mit großen, internationalen Entwicklungsstudios zu konkurrieren.

5. Schlussbemerkung

Extremistische Aktivitäten sowie die Verbreitung von Hassrede und Toxizität im digitalen Gaming sind reale Phänomene. Gleichzeitig hat diese Publikation aufgezeigt, welche positiven Wirkungen Gaming entfalten kann: Gaming-Räume fungieren als Orte kultureller Sozialisation, in denen politische Einstellungen verhandelt werden und die zugleich erhebliches Potenzial für präventive Arbeit bieten.

Natürlich gilt es, eine Idealisierung von Gaming zu vermeiden. Neben extremistischen Akteuren stellen auch toxisches Kommunikationsverhalten (Beleidigungen, Belästigung), problematisches Nutzungsverhalten (Gaming-Störungen) sowie [Monetarisierungsstrategien](#) mit Glücksspielelementen oder kostenpflichtige in-game-Käufe, insbesondere für Kinder und Jugendliche, erhebliche Herausforderungen dar, die negative Auswirkungen haben können.

Unbestritten ist jedoch, dass Gaming für eine Vielzahl von Menschen fest in ihren Alltag integriert ist. Daraus folgt für Extremismusprävention, Demokratiearbeit und fördernde Institutionen die Notwendigkeit, sich intensiv mit diesem Feld auseinanderzusetzen. Teile der Praxis berichten jedoch von Überforderung oder fehlenden Ressourcen sich mit Gaming-Thematiken zu befassen. Auffällig ist dabei, dass diejenigen Akteure, die privat mit Gaming vertraut sind, meist mehr über die Online- und Gaming-Lebenswelten ihrer Zielgruppen informiert erscheinen. Diese geben an, dass ihnen ihre

Zielgruppe mehr Vertrauen entgegenbringt und offener über erlebte online-Inhalte und -Akteur*innen berichtet.

Die geschilderten Schwierigkeiten sind vor dem Hintergrund knapper zeitökonomischer Ressourcen vieler Akteure nachvollziehbar. So versteht sich diese Publikation als erster Orientierungs- und Impulsgeber zu möglichen Herangehensweisen und schrittweisen Annäherungsstrategien. Der Erfolg entsprechender Ansätze hängt wesentlich von einer authentischen Umsetzung ab, sonst können Maßnahmen schnell aufgesetzt wirken. Auch Akteure mit wenig bis keine Gaming-Kenntnisse können mit ihrem Unwissen arbeiten, indem sie mit der Zielgruppe ins Gespräch kommen und sich offen und interessiert zeigen.

Nicht alle Fachkräfte müssen sich also tief in das Thema einarbeiten, um es zu bearbeiten. Vielmehr ist eine Sensibilisierung für die Relevanz des Themas bereits ein wichtiger Schritt, um möglicherweise erste Gespräche und Annäherungen an die Lebensrealität der Zielgruppe zu erlangen, können Fragen hilfreich sein wie z.B.:

- *Mit wem spielst du eigentlich?*
- *Was erlebst du dort?*
- *Welche positiven und negativen Erfahrungen machst du beim Gaming?*
- *Was macht dir besonders viel Spaß?*
- *Woran merkst du, dass du in bestimmten Bereichen besonders gut bist?*

Solche Fragen können helfen, dass Gaming-Aspekte weder übersehen noch als nebensächlich erachtet werden. Fachkräfte können damit an digitale Lebenswelten anknüpfen und mögliche Klüfte verkleinern.

6. Ressourcen

RadiGaMe Projektwebseite mit weiteren Publikationen: <https://www.radigame.de/>

Digital Thriving Playbook: <https://digitalthrivingplaybook.org/>

Einführungen und Überblickswerke

- Brandenburg, A., Schlegel, L. & Zimmermann, F. (2025). [Handbuch Gaming & Rechtsextremismus: Voraussetzungen, Einstellungen, Prozesse, Auswege](#). Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Band 11260
- moduslexrem Podcast (2025). [Gaming und Extremismus - Wenn Ideologie ins Spiel kommt](#)
- Prinz, M., Wecker, O., Schwalb, S. & Hoang, V. (2025). [Gaming und Rechtsextremismus: Remake](#)
- Schlegel, L. & Kowert, R. (2024). [Gaming & Extremism: The Radicalization Of Digital Playgrounds](#). Routledge
- Schlegel, L., Heider, M., & Ohlenforst, V. (2025). [Extremismusprävention im Gaming-Bereich: Ansätze, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten](#), RadiGaMe-Handreichung
- Violence Prevention Network (2024). E-Learning Kurs ["Gaming und Rechtsextremismus"](#)

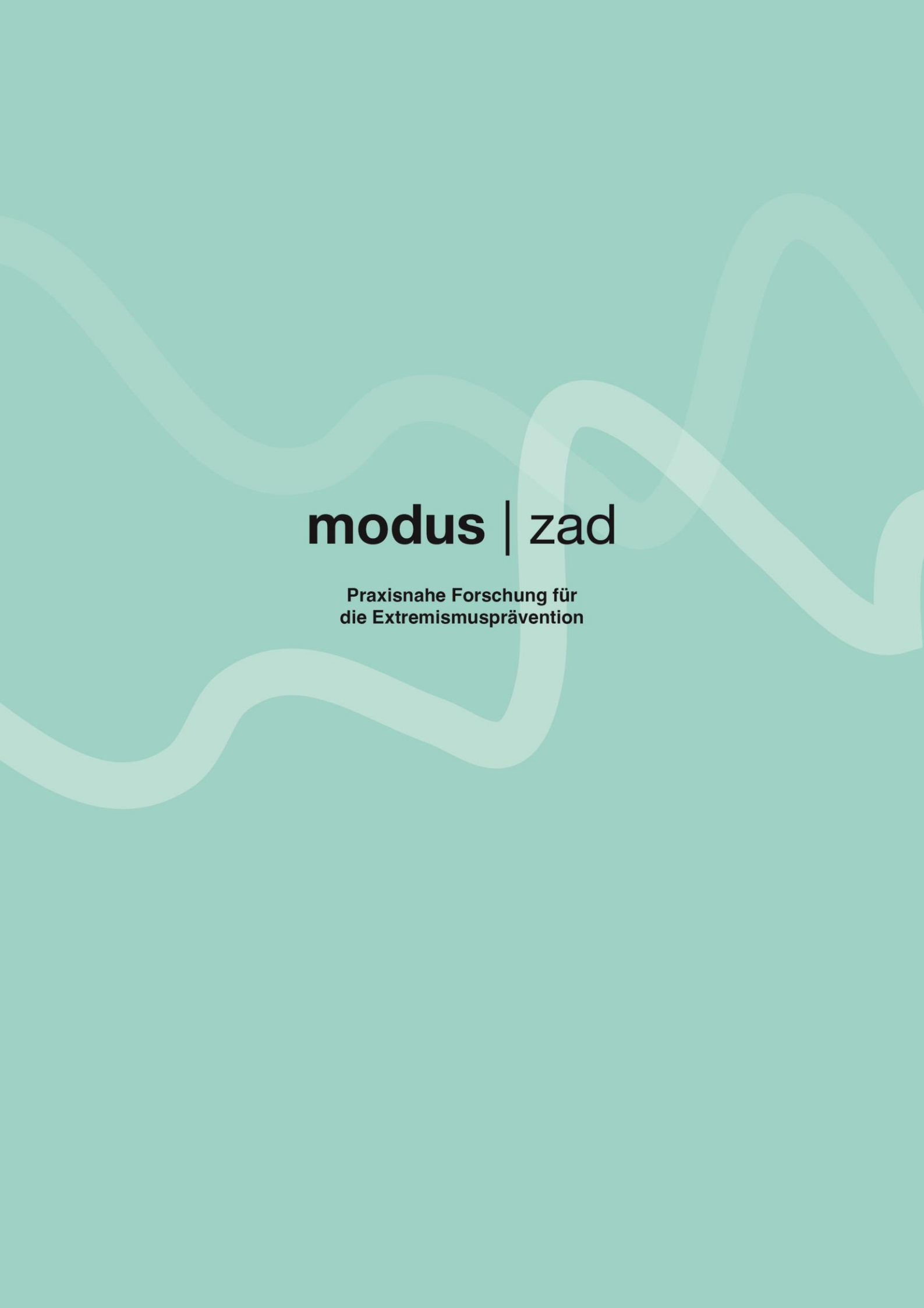
Vertiefende Literatur

- Hemminger, E., Heyken, C., Prinz, M. & Trebing, J. (2025). [Social Media, Gaming & Digital Streetwork: Pädagogische Arbeit in Online-Communitys: Ein Lehrbuch für die Soziale Arbeit](#), Juventa Verlag
- Jaskowski, J. & Schlegel, L. (2025). [Herausforderungen für die Radikalisierungsprävention in digitalen Gaming-Räumen](#), RadiGaMe Spotlight
- Jaskowski, J. & Schlegel, L. (2024). [Von Hate Huntern und schleimigen Monstern: Ein Praxisbericht des Projektes GameD - Gaming for Democracy](#). *ZepRa - Zeitschrift für praxisorientierte (De-) Radikalisierungsforschung*. Vol. 3(1), S.122-154
- Lamphere-Englund, G. & Hartgens, M. (2024). [CTRL+ALT+COLLABORATE: Public-private partnerships to prevent extremism in gaming](#), Radicalisation Awareness Network Policy Support Expert Paper
- Schlegel, L., Moonshot, White, J. and Regeni, P. (2025). [Implementing Positive Gaming Interventions: A Toolkit for Practitioners](#), RUSI Special Resource
- Schlegel, L., Winkler, C., Wiegold, L., Ohlenforst, V. & Jaskowski, J. (2025). [Wenn Hass mitspielt - Forschungsgutachten \(Rechts-\)Extremismus im Gaming-Bereich](#), Bayerische Landeszentrale für Neue Medien
- Schlegel, L. (2022). [Countering the misuse of gaming-related content & spaces: Inspiring practices and opportunities for cooperation with tech companies](#), Radicalisation Awareness Network Expert Paper
- 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 Projektbericht
- Thompson, E. & Lamphere-Englund, G. (2024). [30 Years of Trends in Terrorist and Extremist Games](#), GNET Report

- Wallner, C., White, J. & Regeni, P. (2023). [Building resilience to extremism in gaming: Identifying and addressing toxicity in gaming culture](#), Radicalisation Awareness Network Policy Support Expert Paper
- Winkler, C., Wiegold, L., Schlegel, L. and Jaskowski, J. (2024). [Streaming, Chatting, Modding: Eine Exploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen](#), RadiGaMe-Bericht

Digitale Spiele für den pädagogischen Kontext

- Stiftung Digitale Spielekultur: [Liste digitaler Spiele mit pädagogischem Potenzial](#)
- Games for Change: [Games Directory](#)



modus | zad

**Praxisnahe Forschung für
die Extremismusprävention**