

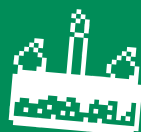


START

GAMING UND ONLINE-RADIKALISIERUNG ZUR POLITISCHEN DIMENSION VIRTUELLER WELTEN

IDZ
INSTITUT FÜR DEMOKRATIE
UND ZIVILGESELLSCHAFT

MEHR ALS NUR EIN SPIEL: GAMING ALS POLITISCHER RAUM



Mods: Von Spieler*innen erstellte Modifikationen, die Inhalte, das Aussehen oder die Regeln eines bestehenden Videospieles verändern oder erweitern.

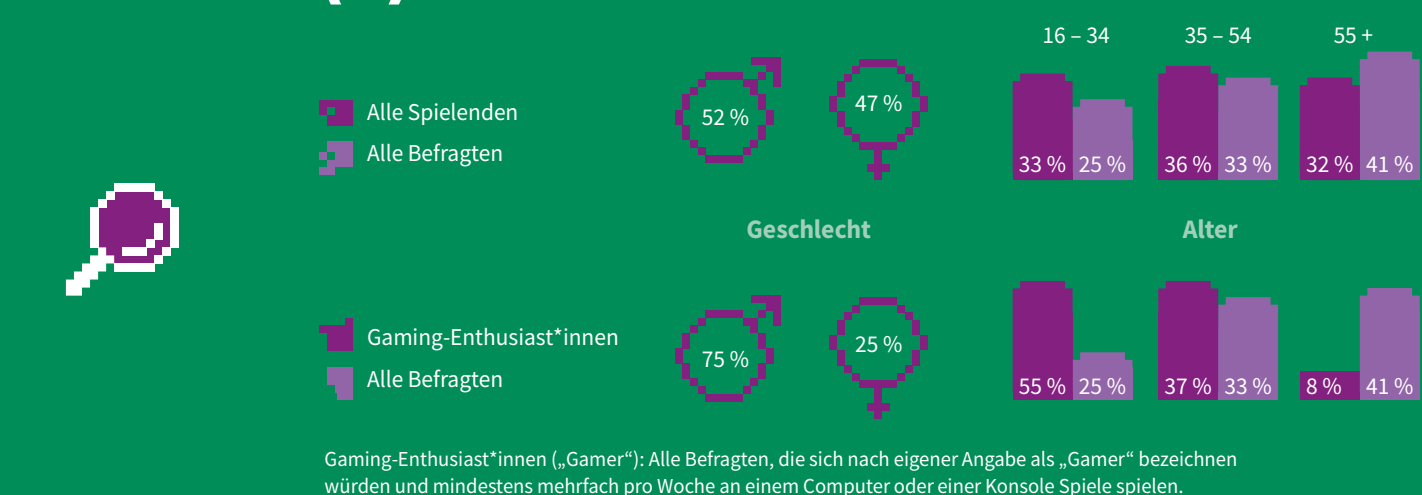
Gaming ist weit mehr als reine Freizeitbeschäftigung: Es ist ein globaler Kultur- und Sozialraum, in dem sich Millionen Menschen vernetzen, Identitäten aushandeln und Gemeinschaften bilden. Doch genau diese sozialen und kreativen Potenziale machen Gaming-Kulturen auch für antidemokratische Akteur*innen zu einem strategisch wichtigen Feld. In oft unzureichend moderierten Räumen finden sie eine junge, digital affine Zielgruppe und nutzen die spezifische, von Humor und Insider-Witzen geprägte Sprache der Communitys, um die Grenzen des Sagbaren zu verschieben und ihre menschenfeindlichen Ideologien zu normalisieren. Die Palette ihrer Strategien reicht dabei von der Vereinnahmung interner Debatten über organisierte Hetzkampagnen bis hin zu eigenen Spielen und manipulierten Versionen bekannter Titel (sog. **Mods**). Dem gegenüber stehen zivilgesellschaftliche Gegeninitiativen und Präventionsansätze, die zeigen, dass die Gaming-Community selbst ein entscheidender Akteur zur Stärkung demokratischer Werte sein kann.

KURZ ERKLÄRT



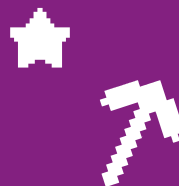
- Gaming-Räume sind keine unpolitische Nische, sondern zentrale Sozial- und Kulturräume, in denen gesellschaftliche Aushandlungsprozesse stattfinden.
- Antidemokratische Akteur*innen nutzen die große Reichweite, Community-Strukturen und die unzureichende Moderation vieler Plattformen gezielt, um ihre Ideologien anschlussfähig zu machen.
- Durch die Aneignung der Gaming-Sprache, die Nutzung von Memes und die Vereinnahmung von Debatten werden rechtsextreme Weltbilder insbesondere unter jungen Menschen populärer.
- Wirksame Prävention erfordert ein breites Bündnis aus Zivilgesellschaft, Politik und Plattformbetreibern, das die Gaming-Kultur versteht und die Communitys selbst zur Stärkung demokratischer Werte aktiv einbezieht.

GAMING – (K)EINE NISCHE?



Quelle: Rother, J., Gerke, J., Brandenburg, A., & Wimmer, J. (2025). *Spielräume für Demokratie*. Bertelsmann Stiftung. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/spielraeume-fuer-demokratie>

EINFALLSTORE FÜR ANTIDEMOKRATISCHE IDEOLOGIEN: WAS GAMING-KULTUREN ANSCHLUSSFÄHIG MACHT



Steam: Die größte Online-Vertriebsplattform für PC-Spiele, die neben dem Verkauf auch einen Marktplatz für Spiel-Modifikationen (Mods) sowie Community-Funktionen, z. B. Foren und Gruppen, bietet.



Memes: Ein Bild, Video oder Text, der von Internetnutzer*innen kopiert, abgewandelt und viral verbreitet wird. Memes dienen als schnelle, oft humorvolle Träger für Insider-Witze, können aber auch für politische und extremistische Botschaften beinhalten.



- **Anschluss an Lebenswelten: Zielgruppen und Gemeinschaften**
Gaming-Plattformen bieten antidemokratischen Akteur*innen Zugang zu einer riesigen, jungen und digital-sozialisierten Zielgruppe in einer Phase der Identitätsfindung. In den Communitys, die für viele einen wichtigen sozialen Ankerpunkt darstellen, können sie über das gemeinsame Hobby leicht Kontakte knüpfen und Vertrauen aufbauen. Dies schafft ein Einfallstor, um Ideologien in einem Umfeld zu platzieren, das primär als Freizeit- und nicht als politischer Raum wahrgenommen wird.
- **Normalisierung von Hass: Sprache, Codes und Memes**
Antidemokratische Akteur*innen eignen sich die Sprache der Gaming-Kultur, die von Insider-Witzen, Ironie und Memes geprägt ist, gezielt an. Sie verpacken menschenfeindliche Inhalte als „schwarzen Humor“ oder „edgy content“, um sie für Außenstehende als harmlos oder satirisch erscheinen zu lassen. Auf Plattformen wie [Steam](#) werden durch die ständige Wiederholung von Zahlencodes (z.B. 88), Runen oder ironisierten Hassbotschaften in Nicknames, Chats und [Memes](#) die Grenzen des Sagbaren verschoben. So werden antidemokratische Ideologien schrittweise normalisiert und für ein breiteres Publikum anschlussfähig gemacht.
- **Ideologischer Kampfplatz: Der Diskurs um den „echten Gamer“**
Antidemokratische Akteur*innen instrumentalisieren die Debatte um den vermeintlich „echten Gamer“, um ein exklusives, oft weißes und männliches Bild der Community zu propagieren. Vielfalt und Inklusion werden dabei als „woke“ und als Angriff auf die eigene Kultur umgedeutet. Reichweitenstarke Influencer*innen verstärken dieses Narrativ oft, indem sie es mit gesellschaftlichen Debatten über Migration oder Gender verknüpfen. Das vornehmlich weiterhin von jungen Männern geprägte Milieu der Gaming-Enthusiast*innen rückt dabei in den Fokus, da diese als besonders empfänglich für antidemokratische Narrative gelten. Dieser Diskurs verfängt vor allem durch das Phänomen der **Identitätsfusion**: Die persönliche Identität verschmilzt dabei so stark mit der kollektiven Gruppenidentität als Gamer*in, dass Kritik an der Szene als persönlicher Angriff empfunden wird. Diese emotionale Aufladung wird genutzt, um an bereits vorhandene antifeministische, rassistische oder queerfeindliche Ressentiments anzuknüpfen und ihre Narrative in der Community zu verankern. So wird oft schon das bloße Sichtbarmachen anderer Identitäten oder Perspektiven als Bedrohung der eigenen Identität wahrgenommen.



Hate Raids: Koordinierte, massenhafte Angriffe auf die Live-Streams von Content-Creator*innen. Dabei werden die Chat-Kanäle gezielt mit Hassbotschaften oder extremistischen Symbolen überflutet, um die Person einzuschüchtern, zu stören und aus von der Plattform zu verdrängen.

Gamification: Die Anwendung von spieltypischen Elementen wie Punkten, Ranglisten oder virtuellen Abzeichen in spielfremden Kontexten. Ziel ist es, die Motivation von Nutzer*innen zu erhöhen.

→ Inszenierung von Hass: Hate Raids und die Gamification

Die Taktiken reichen von organisierten Hetzkampagnen bis zur spielerischen Inszenierung realer Gewalt. Bei sogenannten **Hate Raids** überfluten koordinierte Gruppen gezielt die Kanäle von Streamer*innen – oft jene, die für Vielfalt eintreten – mit Hassbotschaften und antidemokratische Symbolen. Ziel ist es, Betroffene psychisch zu belasten, einzuschüchtern und sie sowie ihre Unterstützer*innen langfristig aus dem digitalen Raum zu verdrängen. Eine weitere Strategie ist die **Gamification** von Extremismus, bei der Terrorakte ästhetisch und durch die Spielmechanik an Videospiele angelehnt werden. Drastische Beispiele dafür sind die rechtsterroristischen Anschläge von Christchurch und Halle. Die Täter inszenierten ihre Taten wie Ego-Shooter. In der Folge entstehen wiederum online Spielmodifikationen (Mods), die es ermöglichen, solche Taten nachzuspielen und die Gewalt und Täter*innen zu verherrlichen.

→ Offene Strukturen: geringe Hürden und mangelnde Moderation

Viele Gaming-Plattformen und Spiele sind kostenlos oder kostengünstig zugänglich und ihre Community-Bereiche oft nur schwach moderiert. Diese niedrigen Eintrittsbarrieren machen es antidemokratischen Akteur*innen leicht, sich unbemerkt in den Räumen einzunisten. Die schiere Masse an Inhalten und die Schnellebigkeit der Chats überfordern oft sowohl technische als auch menschliche Moderation. So entsteht ein Umfeld, in dem Hass und Propaganda sich schneller verbreiten, bevor Gegenmaßnahmen greifen können.

GEGENSTEUERN: ANSÄTZE FÜR PRÄVENTION UND ENGAGEMENT



Discord: Ein bei Gamer*innen sehr beliebter Kommunikationsdienst, auf dem sich Nutzer*innen in privaten oder öffentlichen Gruppen (sog. Servern) per Text-, Sprach- und Video-Chat austauschen.



Twitch: Die weltweit größte Livestreaming-Plattform, auf der hauptsächlich Videospiele in Echtzeit übertragen und von sogenannten Streamer*innen kommentiert werden. Die direkte Interaktion zwischen den Streamer*innen und dem Publikum über einen Live-Chat ist ein zentrales Merkmal der Plattform.



Gaming ist nicht nur Ziel antidemokratischer Einflussnahme, sondern auch ein wirksames Feld für demokratische Bildungs- und Präventionsarbeit. Anstatt Gaming und die Communitys zu dämonisieren, nutzen zivilgesellschaftliche und staatliche Akteur*innen die Kultur sowie Gaming-Plattformen gezielt. Sie erreichen Jugendliche in ihrer Lebenswelt, stärken ihre Resilienz gegenüber antidemokratischen und menschenfeindlichen Narrativen und bieten positive demokratische Gegenentwürfe an. In der Präventionsarbeit werden dafür verschiedene Ansätze verfolgt:

- **Serious Games als Lernwerkzeuge:** Eigens entwickelte Spiele, wie beispielsweise *The Darkest Files* oder *Hidden Codes*, vermitteln spielerisch Wissen über Radikalisierungsprozesse, Desinformation oder historische Ereignisse.
- **Populäre Spiele nutzen:** Bestehende Spiele wie *Minecraft* oder *Fortnite* werden kreativ genutzt, um demokratische Werte zu thematisieren. Beispiele sind digitale Gedenkstätten oder die Modifikation von Spielen für Bildungszwecke.
- **Digital Streetwork auf Gaming-Plattformen:** Geschulte Sozialarbeiter*innen suchen, wie zum Beispiel im Projekt *Good Gaming Support* der Amadeu Antonio Stiftung, Jugendliche direkt auf Plattformen wie [Discord](#) oder [Twitch](#) auf und bieten niedrigschwellige Beratung an und schaffen digitale Hilfsangebote.
- **Kooperation mit Influencer*innen:** Die Zusammenarbeit mit reichweitenstarken Streamer*innen kann helfen, Gegenrede und demokratische Werte authentisch in der Gaming-Community zu verbreiten.
- **Kreative und aktivierende Formate:** Die Nutzung von Gaming-Ästhetik, Memes oder die spielerische Gestaltung von Workshops (Gamification) motiviert Jugendliche, sich selbst aktiv mit demokratischen Themen auseinanderzusetzen.

HERAUSFORDERUNGEN UND AUSBLICK

Die Präventionsarbeit im Gaming-Bereich steht vor komplexen Herausforderungen. Da Gaming primär als Unterhaltungsraum verstanden wird, stoßen explizit pädagogische Botschaften oft auf Ablehnung. Zugleich erschweren die Anonymität und Schnellebigkeit der Plattformen einen gezielten Zugang. Strukturelle Hürden wie hohe Kosten für die Entwicklung eigener Spiele, befristete Projektfinanzierungen und ein Mangel an Wissen über Gaming-Kulturen bei vielen Fachkräften behindern eine nachhaltige und wirksame Arbeit.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, ist ein enges Zusammenspiel verschiedener Akteur*innen unerlässlich. Nur durch eine strategische Kooperation lassen sich Ressourcen bündeln, Wissenstransfer sichern und flexible, nachhaltige Strukturen schaffen.

Während die Wissenschaft Trends analysiert und Methoden evaluiert, kommt der Zivilgesellschaft eine Schlüsselrolle in der Prävention menschenfeindlicher Ansichten im Gaming zu. Nur mit einem tiefen Verständnis der Gaming-Kultur und im Dialog mit den Communitys selbst kann sie Vertrauen aufbauen und Präventionsprojekte in den Alltag junger Menschen tragen. Flankiert werden muss dies von staatlichen Stellen und Plattformbetreibern, die ihrer Verantwortung durch Regulierung, verlässliche Förderung und eine konsequente Moderation von Inhalten gerecht werden müssen.

Gaming ist ein zentrales Feld gesellschaftlicher Auseinandersetzungen geworden. Es als solches ernst zu nehmen, antidemokratischen Akteur*innen entschieden entgegenzutreten und gleichzeitig die positiven demokratischen Potenziale der Gaming-Kultur zu fördern, ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Denn wer die Gaming-Communitys stärkt, fördert die Demokratie.

ZUM WEITERLESEN:



Schlegel, Linda; Matthias Heider und Vivienne Ohlenforst (2025): Extremismusprävention im Gaming Bereich. Ansätze, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten



Kowert, Rahel; Schlegel, Linda (2024): Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds, New York: Routledge.



Brandenburg, Aurelia; Schlegel, Linda; Zimmermann, Felix (eds) (2025): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen | Einstellungen | Prozesse | Auswege, Schriftenreihe, Bd. 11260, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.



WEITERE BEITRÄGE UNTER: RADIGAME.DE

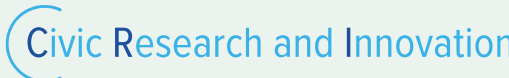


Förderkennzeichen des BMFTR für RadiGaMe: 13N16592

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



Das am IDZ angesiedelte Projekt befindet sich in Trägerschaft der CRI - Civic Research and Innovation gGmbH



Dieses Factsheet entstand im Rahmen des Projektes „Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten“ (RadiGaMe).
Redaktion: Dominik Lux & Matthias Heider, 2025

Tatzendpromenade 2a
07745 Jena
Tel.: 03641 – 27 19 403
mail@idz-jena.de
www.idz-jena.de