

[twitter](#)[facebook](#)[linkedin](#)[youtube](#)

09.11.2020

**ABSCHLUSSBERICHT**

Treffen von RAN C&amp;N – Nutzung von Videospiele durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative

15. und 17. September 2020

Digitales Treffen

# Nutzung von Videospiele durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative

## Einleitung

---

Obwohl die Nutzung und der Missbrauch nicht nur von Videospiele sondern auch von Kommunikationsplattformen und Bildmaterial mit Gaming-Bezug durch gewaltbereite ExtremistInnen viel mediale Aufmerksamkeit erhält, werden Art und Ausmaß dieses Problems von vielen PraktikerInnen mit direktem Kontakt zu KlientInnen noch immer kaum verstanden. Auf dem Treffen der RAN-Arbeitsgruppe Communication and Narratives (C&N), das am 15. und 17. September 2020 stattfand, sollte dieses Thema daher mit PraktikerInnen, VertreterInnen der Branche und Fachleuten erörtert werden. Im Rahmen des Treffens wurden aktuell von gewaltbereiten islamistischen und rechtsextremen Gruppen eingesetzte Strategien und Narrative vorgestellt und diskutiert. Es konnte eine vom jeweils genutzten Medium (die Spiele selbst, kulturelle Referenzen mit Gaming-Bezug oder Gamification) abhängige Vielfalt sowohl an extremistischer Propaganda als auch an Anwerbsstrategien benannt werden. Die genutzten Narrative werden über Memes, Symbole oder andere explizite Verweise, Verschwörungserzählungen und den Einsatz von Gaming-Jargon auf Plattformen wie 8chan verbreitet. Zudem wurden die Herausforderungen ermittelt, mit denen sich PraktikerInnen und politische EntscheidungsträgerInnen konfrontiert sehen, und anschließend wurden einige denkbare Lösungen erörtert. Anstatt eingleisige Ansätze zu verfolgen (wie ausschließlich Medienkompetenz zu fördern), wurde vorgeschlagen, mittels mehrgleisiger Herangehensweisen gleichzeitig mehrere Aspekte des Problems anzugehen. Es wurde auch auf Möglichkeiten aufmerksam gemacht, die Gaming-Community zum selbstständigen Bewältigen von Herausforderungen zu befähigen, beispielsweise durch bessere Funktionen zum Melden extremistischer Inhalte. Dieser Beitrag fasst die grundlegenden Herausforderungen sowie eingesetzte Strategien und Narrative zusammen und spricht Empfehlungen für das weitere Vorgehen in der Praxis aus.

# Der Nutzung von Gaming-Plattformen durch ExtremistInnen entgegenwirken: allgemeine Herausforderungen

---

Dass ExtremistInnen auf Videospiele zurückgreifen, ist nicht neu; schon im Jahr 2003 entwickelten Gruppen wie die Hisbollah Videospiele zu Anwerbungszwecken. Den extremistischen Narrativen entgegenzuwirken, die in diesen Videospielen und auf Plattformen für Gaming oder mit Gaming-Bezug zum Vorschein kommen, geht mit verschiedensten Herausforderungen einher, unter anderem diesen:

- **Das Problem verstehen:** Es ist nötig, klar zwischen Gamification und Videospielen sowie zwischen extremistischen Videospielen und der Moderation von In-Game-Chats zu unterscheiden. Die unten stehende Tabelle gliedert die Bandbreite der extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug, mit denen PraktikerInnen konfrontiert sind, in Kategorien. Auch wenn sich jedes der dort aufgeführten Phänomene in irgendeiner Weise auf Spiele, Gamification oder Gaming-Kultur bezieht, so sind sie doch völlig unterschiedlich und erfordern daher spezifische Reaktionen. Nicht differenziert vorzugehen, wäre daher nicht zielführend und kontraproduktiv.
- **Stigmatisierung vermeiden:** Seit Jahrzehnten werden Videospiele für Gewalttaten wie Amokläufe verantwortlich gemacht, GamerInnen als EinzelgängerInnen stereotypisiert und die Gaming-Community insgesamt als „gefährdet“ dargestellt. Die TeilnehmerInnen halten dies für falsch, nicht wissenschaftlich fundiert und kontraproduktiv. Daher schlagen sie vor, bei diesem Thema mit der Gaming-Community zusammenzuarbeiten.
- **Verhalten der ExtremistInnen:** ExtremistInnen nutzen auf Plattformen mit Gaming-Bezug geschickt kodifizierte Sprache und sie wechseln, um unerkannt zu bleiben, schnell zwischen unterschiedlichen Plattformen. Sie sind oft in der Lage, wichtige integrierte Funktionen dieser Gaming-Umgebungen (wie In-Game-Chats) dazu zu nutzen, ihre Narrative in die (Mainstream-)Kommunikation einfließen zu lassen.
- **Begrenzte Moderation:** Was Gaming-Umgebungen so attraktiv für ihre Zielgruppen macht, erschwert es zugleich, das Verhalten der ExtremistInnen zu beobachten. In In-Game-Chats und auf entsprechenden Kommunikationsplattformen herrscht oft ein hohes Maß an Anonymität. Für die kleinen Plattformen ist eine umfassende Moderation der Inhalte daher schwer zu leisten.

## Arten extremistischer Strategien mit Gaming-Bezug

---

Die volle Bandbreite spezifischer Strategien, die extremistische Gruppen zur Anwerbung nutzen, wird nach wie vor erforscht. Aktuell wird zwischen sieben Ansätzen unterschieden, die ExtremistInnen zur Anwerbung und für Propaganda nutzen:

	Spiele			Kommunikationsplattformen mit Gaming-Bezug	Kulturelle Referenzen mit Gaming-Bezug	Gamification
	Produktion eigener Spiele	Modifizierung populärer vorhandener Spiele	In-Game-Chat: Anwerbung Minderjähriger			
<b>Beispiel</b>	<p>Es gibt einige Beispiele für weithin bekannte extremistische Gruppen, die eigene Videospiele produzieren.</p> <p>In den frühen 2000ern entwickelte die Hisbollah ein eigenes Videospiele<sup>i</sup>, und in jüngerer Vergangenheit produzierten rechtsextreme Gruppen Spiele wie <i>Ethnic Cleansing</i><sup>ii</sup> and <i>Heimat Defender: Rebellion</i>.<sup>iii</sup></p>	<p>Von vielen Spielen können Nutzer eigene Modifikationen oder „Mods“ erstellen. Dieses per se positive, zu Kreativität anregende Feature kann von ExtremistInnen ausgenutzt werden.</p> <p>Beispielsweise wurden <i>Grand Theft Auto</i><sup>iv</sup> und <i>Call of Duty</i> von IS-UnterstützerInnen modifiziert.<sup>v</sup> Dank diesen Möglichkeiten können ExtremistInnen von leistungsstarken Spiele-Engines Gebrauch machen.</p>	<p>In-Game-Chat-Funktionen, sowohl text- als auch sprachbasierte, bieten ExtremistInnen einen Ansatzpunkt für das Anwerben anfälliger NutzerInnen. AnwerberInnen können auf offenen Plattformen zunächst gezielt auf bestimmte Personen zugehen und eine Beziehung zu ihnen aufbauen, bevor sie sie in eine abgeschlossener Umgebung einladen.</p> <p>Chatfunktionen können von Plattform zu Plattform sehr unterschiedlich funktionieren.</p>	<p>Da ExtremistInnen in sozialen Netzwerken wie Twitter immer häufiger gesperrt werden, sind einige von ihnen zu Kommunikationsplattformen mit Gaming-Bezug wie Discord abgewandert.</p> <p>Diese Plattformen wurden ursprünglich als Dienste für die Gaming-Community aufgebaut, haben sich inzwischen aber zu beliebten Social-Media-Plattformen weiterentwickelt.</p>	<p>ExtremistInnen arbeiten schon seit Langem mit popkulturellen Referenzen, und auch Gaming bildet da keine Ausnahme. Der IS verwendet bekanntermaßen modifiziertes Werbe-Bildmaterial von <i>Call of Duty</i> zu Propagandazwecken.<sup>vi</sup></p> <p>Der Amokläufer von Christchurch bat seine Follower ironisch darum, PewDiePie zu abonnieren, einen weithin bekannten Streamer.<sup>vii</sup></p>	<p>Gamification kann stark motivierend wirken, auch im Zusammenhang mit Extremismus. Hierbei werden Mechanismen aus real existierenden Spielen in einen anderen Kontext eingebettet, um eine Verhaltensänderung zu fördern. Gamification kann „top-down“ funktionieren, beispielsweise indem extremistischen NutzerInnen je nach Grad ihrer Radikalisierung ein Rang zugeordnet wird. Dies schafft einen Anreiz, durch das Erfüllen von Aufgaben auf ein höheres Level aufzusteigen und so Zugang zu exklusiveren Gruppen zu erhalten. Von „Bottom-up“-Anstrengungen kann dagegen gesprochen werden, wenn UnterstützerInnen GewalttäterInnen einen „Highscore“ zusprechen.<sup>viii</sup></p> <p>In den letzten Jahren sind die GewalttäterInnen selbst noch einen Schritt weiter gegangen, indem sie ihre Taten auf Plattformen wie Twitch und Facebook auf eine Weise live streamten, die an Egoshoooter erinnert.<sup>ix</sup></p>
<b>Bekannte Wirkung</b>	<p>Auch wenn diese Spiele für Schlagzeilen sorgen, ist unklar, welche Wirkung sie entfalten können, da sie in der Regel zeitnah von den digitalen Distributionsplattformen wie Steam entfernt werden und es für die entsprechenden Gruppen mit einem hohen Zeitaufwand verbunden ist sie zu entwickeln.</p>	<p>Extremistische Mods ziehen mediale Aufmerksamkeit auf sich und lassen bei Personen, denen nicht bewusst ist, wie einfach solche Mods erstellt werden können, schnell den Anschein von Seriosität und technischem Sachverstand entstehen. Es ist unklar, ob modifizierte Spiele im Rahmen der Anwerbung neben ihrer Verwendung als Propagandawerkzeug noch in anderer Weise eingesetzt werden.</p>	<p>Fälle, in denen der Erstkontakt mit ExtremistInnen über In-Game-Chats erfolgte, sind selten, den PraktikerInnen jedoch nicht unbekannt.</p>	<p>Die Herausforderungen, die extremistische Umgebungen auf Plattformen wie Discord darstellen, sind sehr gut mit denen früherer Facebook-Gruppen vergleichbar. Diese sozialen Kanäle liefern ExtremistInnen ein Umfeld, in dem sie andere radikalisieren und anwerben können.</p>	<p>Der Einsatz von kulturellen Referenzen mit Gaming-Bezug unterscheidet sich vom Entwickeln von Spielen und Mods (siehe Abschnitt zu Narrativen).</p> <p>Propaganda, die die Sprache ihrer Zielgruppe aufgreift, wird mit höherer Wahrscheinlichkeit Wirkung zeigen.</p>	<p>Gamification verfügt über das Potenzial, die Interaktion und Identifikation mit extremistischen Inhalten zu steigern.</p> <p>Gewalttaten wie der Amoklauf von Christchurch wurden von tausenden Menschen live mitverfolgt, und die Aufzeichnung wurde von Millionen weiteren gesehen.<sup>x</sup></p>

## Welche Narrative nutzen ExtremistInnen?

Wie oben beschrieben, sind die Aktivitäten mit Gaming-Bezug, die ExtremistInnen durchführen, sehr vielfältig. Es gibt Beispiele für entsprechende extremistische Aktivität von IslamistInnen, gewaltbereiten RechtsextremistInnen und ethnonationalistischen Gruppen. Der Versuch, jedes einzelne Narrativ aufzudecken, das von einer so heterogenen Gruppe in unterschiedlichen Kontexten verwendet wird, wäre zum Scheitern verurteilt. Unter den TeilnehmerInnen und RednerInnen dieser Veranstaltung befanden sich in erster Linie Fachleute für gewaltbereiten Rechtsextremismus, weshalb insbesondere rechtsextreme Memes und Verschwörungsnarrative thematisiert wurden. Diese Auswahl sollte jedoch nicht als erschöpfend oder repräsentativ erachtet werden.

### Memes, Sprache und Symbole der (rechtsextremen) Internetkultur

Gewaltbereite RechtsextremistInnen verbreiten oft akzelerationistische oder apokalyptische Narrative. Dabei machen sie sich Bildmaterial aus der Popkultur wie aus *Call of Duty* und *Grand Theft Auto* zunutze und arbeiten mit Sarkasmus, Ironie und stark überzeichneten Karikaturen. Beispiele sind unter anderem das Meme „Pepe der Frosch“, die Schwarze Sonne und der Totenkopf, die oft bei Anhängern der „Siege Culture“ beliebt sind, sowie Variationen des Memes „Happy Merchant“. Musik und Kunst der „Fashwave“ (eine Interpretation der Neuen Rechten von „Synthwave“, einem Genre der elektronischen Musik, die stark von Soundtracks und Computerspielen der 1980er beeinflusst ist) erfreuen sich hoher Beliebtheit. Zudem sind Schimpfwörter verbreitet, bei denen es um Ausgrenzung und das Denken in Gegensatzpaaren (wie schwarz/weiß, schwach/stark, „Kampfliebe“, „Schwuchtel“ usw.) geht.



Abbildung 1: ExtremistInnen verbreiten Varianten der Memes „Happy Merchant“ (links) und „Pepe der Frosch“ (rechts) auf Gaming-Plattformen.

Symbolik kann Artefakte, die der Meme-Kultur oder der Glorifizierung von Waffen oder Krieg entlehnt sind, beinhalten oder auch gängige Symbole umfassen, die auf Kanälen wie 4chan anzutreffen sind. In manchen Fällen werden sogar okkulte oder religiöse Symbole eingesetzt. Viele der von ExtremistInnen entwickelten Spiele enthalten Bilder und Symbole, die ohne Fachwissen nicht eingeordnet werden können. Es wird oft angenommen, dass die Personen, mit denen kommuniziert wird, mit den Symbolen vertraut sind und sie verstehen.

### Verschwörungsnarrative

Verschwörungsnarrative waren schon immer vorhanden, haben in jüngster Zeit im Zuge der COVID-19-Pandemie allerdings Auftrieb erhalten. Diese Narrative vertreten oft eine regierungskritische Haltung. Sie werden von gefährdeten Personen aufgenommen, die die Welt besser verstehen und eine kritische Perspektive, die jener des ihrer Ansicht nach unwissenden Mainstreams entgegensteht, einbringen wollen. Bekannte Beispiele sind:

- der „Genozid an Weißen“, der „große Austausch“ und die „Islamisierung“, die sich alle auf den angenommenen Niedergang der „weißen Rasse“ konzentrieren.
- das QAnon-Verschwörungsnarrativ, das in diesem Jahr bei zahlreichen Menschen auf der ganzen Welt Fuß fassen konnte. Dieses Narrativ, das behauptet, ein elitärer Kreis teuflisanbetender Pädophiler betreibe einen weltumspannenden Kinderschänderring, ist in der Neuen Rechten bzw. der Alt-Right-Bewegung verbreitet.

### Jargon und Symbolik bezüglich Gamification

Jargon und Symbolik bezüglich Gamification wurden unter anderem zu einer gemeinhin bekannten, gamifizierten Sprache zusammengeführt. Beispiele hierfür sind **Held-Beschützer-Narrative**. Wie oft in der Popkultur geht es in Spielen häufig darum, die Welt vor dem Bösen zu schützen, wobei Krieg und Kampf als legitime Lösungen präsentiert werden. Gamifizierte Ausdrücke sind etwa „**Game Over für diesen Menschen**“ und „**Überbiete diesen Highscore**“ (z. B. verwendet auf 8chan in Bezug auf die Anzahl der Todesopfer, die der Amokläufer von Christchurch „erreichen“ konnte, um andere zum Überbieten seines Ergebnisses zu animieren).

Die Gaming-Subkultur kann auch als Vehikel zur Verbreitung extremistischer Vorstellungen dienen. In einem der vom Attentäter von Halle veröffentlichten Dokumente ist beispielsweise eine Liste mit „Achievements“ enthalten. Zwar ließe sich dies ganz unter dem Aspekt der Gamification betrachten, allerdings ist die Betrachtung, dass Videospiele mittlerweile fester Bestandteil des Zeitgeists sind und Anspielungen auf sie daher immer häufiger

anzutreffen sein werden, womöglich zielführender. Durch Verwendung der in Videospiele üblichen Sprache kann mit Bildern kommuniziert werden, die für einen Großteil der Zielgruppe auf Anhieb verständlich sind.

## Herausforderungen und Empfehlungen

Den TeilnehmerInnen nannten die unten stehenden Herausforderungen als für PraktikerInnen bei der Arbeit in diesem Kontext relevant und führten die Bedürfnisse aus, die bei ihnen ebenso wie bei der Gaming-Community vorliegen könnten.

### Welche Herausforderungen bestehen für PraktikerInnen in Bezug auf Gaming und P/CVE?

- **Mangelndes Wissen über Gaming:** PraktikerInnen verfügen nur über begrenzte Kenntnisse dazu, wie Gaming tatsächlich funktioniert, welche Entwicklungen gerade wesentlich sind, wo ExtremistInnen aktiv sind, wie Menschen auf entsprechenden Plattformen interagieren und worin die Unterschiede zwischen Spielen, Gamification und Kommunikationsplattformen mit Gaming-Bezug bestehen. Sie betonten, ihre Zeit und Kenntnisse seien nicht ausreichend, um auf diesen Plattformen zu arbeiten.
- **Mangelndes Wissen über Symbolik:** PraktikerInnen haben Schwierigkeiten, Sprache und Symbolik auf effektive Weise zu erkennen und zu verstehen und ihr etwas entgegenzusetzen. Dies ist auch dem Umstand geschuldet, dass sich Sprache und Symbolik schnell verändern, sodass sich selbst die Gaming-Industrie schwer damit tut, zu verstehen, was auf ihren Plattformen vor sich geht.
- **Keine Möglichkeit zur Kontaktaufnahme:** PraktikerInnen legten dar, dass sie die Identität gefährdeter Personen auf Gaming-Plattformen nicht ermitteln können, da in diesem Umgebungen Anonymität herrscht und einige Gruppen nicht öffentlich sind. Einige äußerten Zweifel, dass die Gaming-Community auf diesen Plattformen Interventionen, die einzelne Nutzer betreffen, offen gegenüberstehen würde. Außerdem sprechen PraktikerInnen oft eine zu große Zielgruppe an, sodass sie die spezifische Gruppe, die sie eigentlich vor Augen haben, nicht mehr erreichen.
- **Enger Fokus:** PraktikerInnen wenden oft eingleisige Ansätze an (die sich ausschließlich auf Medienkompetenz beziehen), anstatt das Problem mittels mehrgleisiger Herangehensweisen anzugehen. Sie sollten auf verschiedene Aspekte des Problems eingehen, unter anderem mit Gegen- und alternativen Narrativen, Kursen für Medien- und Internetkompetenz oder der Vermittlung eines Verständnisses von Diversität und Inklusion.
- **Fehlende Geldmittel und Kompetenzen:** PraktikerInnen verfügen nicht über ausreichend finanzielle Mittel und technische Kompetenzen, um attraktive, effektive Spiele oder gamifizierte Anwendungen zur Prävention und Bekämpfung des gewalttätigen Extremismus (P/CVE) zu entwickeln.

### Was benötigen PraktikerInnen, um ihre Kompetenzen und Kenntnisse und ihr Problemverständnis verbessern zu können?

Da es sich hierbei um ein neues Themenfeld handelt, ist **mehr Zusammenarbeit** zwischen den Betreibern von Gaming-Plattformen, der Gaming-Community, Forschungseinrichtungen, politischen EntscheidungsträgerInnen und PraktikerInnen zu den Fragestellungen nötig, **wie Anwerbungsnarrativen entgegengewirkt werden kann**, wie **diese Plattformen funktionieren**, welche **psychologischen Mechanismen** bei der Anwerbung zum Tragen kommen und welche **Arten von Strategien ExtremistInnen auf diesen Plattformen verfolgen**. Das EU Internet Forum (EUIF) stellt bereits eine gute Umgebung für den Austausch dar, und es wird empfohlen, es auch für den Austausch zu Gaming-Plattformen zu öffnen. Außerdem benötigen die PraktikerInnen besseren Zugriff auf Forschungsergebnisse zu diesen Prozessen. Weitere Empfehlungen sind:

- **PraktikerInnen müssen sich mit Gaming-Umgebungen vertraut machen**, indem sie Spiele spielen, mit der Gaming-Community sprechen und sich auf den Plattformen bewegen. Nur so können sie die genutzte Sprache und Symbolik verstehen. Umgebung und Zielgruppe zu kennen, ist entscheidend, um wirksame Gegen- und alternative Narrative formulieren zu können und keinen Schaden anzurichten.<sup>xi</sup>
- **Offener Austausch und Zusammenarbeit mit der Polizei und anderen PraktikerInnen mit direktem Kontakt zu KlientInnen müssen verstärkt werden**, um eine vertrauensbasierte

Beziehung aufzubauen, in der auch der Umgang mit potenziellen Stereotypen oder mit dem Problem, sich bei Zusammenarbeit mit der Polizei als „Petze“ zu fühlen, behandelt werden.

- **PraktikerInnen benötigen einen Überblick über innovative Produkte, bei denen Gaming-Mechanismen in der Präventionsarbeit angewandt werden.** Dynamische Schulungsmodulare mit Leitlinien für Theorie und Praxis zum Thema Gaming oder ein Handbuch könnten hier hilfreich sein. Dieser Überblick sollte unter anderem folgende Themen abdecken:
  - Wissen über Milieu, Plattformen und Entwicklungen im Gaming-Bereich
  - gewalttätiger Extremismus innerhalb des Gaming-Milieus
  - Dynamik und Besonderheiten im Internet
  - Forschung zu Triebkräften und Wirkungen
- **PraktikerInnen müssen die Annahmen, die sie zur Korrelation zwischen Gaming und Radikalisierung treffen, kritisch hinterfragen.** In vielen Ländern spielt die Mehrheit der EinwohnerInnen regelmäßig Videospiele<sup>xii</sup>, aber wir wissen sehr wenig darüber, wie viele Menschen über dieses Medium radikalisiert werden. Viel kann aus der Debatte über den Zusammenhang zwischen Videospiele und Gewalt (bzw. des Effekts von Medien im Allgemeinen) gelernt werden, der in zahlreichen Studien hinsichtlich Wirkungen und Affekten nicht eindeutig belegt werden konnte.

## Was benötigt die Gaming-Community?

Die Annahme, dass die Gaming-Community überhaupt unterstützt werden muss, ist nicht unbedingt richtig. Auf den entsprechenden Plattformen treten auch die NutzerInnen selbst gegen Extremismus ein. So haben die Werbemaßnahmen für *Heimat Defender: Rebellion*, ein Spiel der Identitären Bewegung, Gegenwind aus der Gaming-Community erfahren (z. B. durch koordinierte Bemühungen, das Spiel bei den Betreibern von Steam und Reddit zu melden). Eine erste Empfehlung lautet daher, **die Resilienz dieser Community nicht zu unterschätzen oder gar zu untergraben**. Die Gaming-Community kann P/CVE-PraktikerInnen unterstützen, indem sie ihnen Spiele und Gamification nicht nur verständlich macht, sondern ihnen auch dabei hilft, entsprechende Mechanismen wirksam in ihre Arbeit einfließen zu lassen.

- **GamerInnen benötigen weitere Möglichkeiten, extremistische Inhalte zu melden.** Dabei geht es nicht nur darum, Inhalte zu löschen und Nutzer zu sperren, sondern auch darum, GamerInnen dabei zu unterstützen, die Aussagen und Inhalte infrage zu stellen, mit denen ExtremistInnen auf den Plattformen in Erscheinung treten. Politische EntscheidungsträgerInnen können die Entwicklung von Software unterstützen, die extremistische Inhalte auf Gaming-Plattformen automatisch erkennt und entfernt.
- **GamerInnen können unterstützt werden, indem ihr Wissen und ihre Sensibilität hinsichtlich der Narrative und Taktiken, mit denen ExtremistInnen Menschen radikalisieren und anwerben, gefördert werden.**
- **Bildung ist erforderlich, um auf Gaming-Plattformen eine von Inklusion und Toleranz geprägte Atmosphäre zu fördern.** Medienkompetenz und der Fähigkeit für kritisches Denken kommt hier eine entscheidende Rolle zu. Der Fokus entsprechender Bildungsmaßnahmen kann darauf liegen, diese Online-Maßnahmen mit Offline-Tätigkeiten zu kombinieren.
- **Die Plattformen sollten sich stärker bemühen, Inhalte zu moderieren und der Verbreitung extremistischer Narrative entgegenzuwirken.** Zu diesem Zweck könnten VertreterInnen von Gaming-Plattformen im EUIF und im Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT) Erfahrungen austauschen, um ihre Verfahren zur proaktiven Erkennung zu verbessern. Die Plattformen könnten ihre Kapazitäten ausbauen und auch Bestimmungen zu extremistischen und Terrorismus befürwortenden Inhalten in ihre allgemeinen Geschäftsbedingungen aufnehmen.

## Folgemaßnahmen

Extremistische Aktivitäten mit Bezug zu Videospiele sind ein äußerst komplexes Thema und treten je nach Plattform und Art des Extremismus auf völlig unterschiedliche Weise in Erscheinung. Viele der auf dem Treffen angesprochenen Problematiken, beispielsweise das Thema der live übertragenen Amokläufe, werden besser in Foren wie EUIF und GIFCT diskutiert. Die Einsatz pädagogisch wertvoller Videospiele für die P/CVE-Arbeit könnte für die Arbeitsgruppe RAN Youth and Education (RAN Y&E) interessant sein. Dennoch wurden im Rahmen der

Konferenz einige Möglichkeiten für RAN-PraktikerInnen herausgearbeitet, mit weiteren Treffen oder Maßnahmen an dieses Thema anzuknüpfen, darunter:

- ein Treffen zur möglichen positiven Rolle von E-Sport bei PVE und CVE, die der von konventionellem Sport ähneln könnte
- ein Folgetreffen zur weiteren Erörterung des Konzepts von „online arbeitenden PraktikerInnen mit direktem Kontakt zu KlientInnen“
- ein Treffen, auf dem Fachleute für Online-Anwerbung mit P/CVE-PraktikerInnen zusammenkommen, als Folgetreffen des H&SC-Treffens von 2019, bei dem über Anwerbe-Taktiken im Allgemeinen und das psychologische Profil von AnwerberInnen gesprochen wurde.

- 
- i [„Hezbollah game celebrates war vs. Israel!“](#)
- ii [„Games Elevate Hate to Next Level!“](#)
- iii [‘A German Far-Right Group Is Trying to Recruit Kids with a Free Video Game’](#)
- iv [„Video games, terrorism, and ISIS’s Jihad 3.0“](#)
- v [„ISIS’S CALL OF DUTY“](#)
- vi [The Idols of ISIS: From Assyria to the Internet \(S. 37\).](#)
- vii [“I didn’t want hate to win”: PewDiePie ends ‘subscribe’ meme after Christchurch shooter’s shout-out’](#)
- viii [‘Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes’](#)
- ix [„2,200 Viewed Germany Shooting Before Twitch Removed Post“](#)
- x [‘Facebook to reexamine how livestream videos are flagged after Christchurch shooting’](#)
- xi [„Wirksame Narrativen: Das GAMMA+-Modell aktualisieren“](#)
- xii In den USA spielen beispielsweise 65 % aller Erwachsenen regelmäßig Videospiele: [„2019 ESSENTIAL FACTS About the Computer and Video Game Industry“](#)