



Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug durch ExtremistInnen

Erkenntnisse zu Maßnahmen der Primär- und Sekundärprävention

Verfasst von **Linda Schlegel**, externe RAN-Expertin

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug durch ExtremistInnen

Erkenntnisse zu Maßnahmen der Primär- und Sekundärprävention

RECHTLICHER HINWEIS

Dieses Dokument wurde für die Europäische Kommission erstellt, spiegelt jedoch nur die Ansichten seiner AutorInnen wider. Die Europäische Kommission ist nicht haftbar für die Folgen einer Weiterverwendung dieser Publikation. Weitere Informationen zur Europäischen Union finden Sie online unter <http://www.europa.eu>.

Luxemburg: Amt für Veröffentlichungen der Europäischen Union, 2021

© Europäische Union, 2021



Die Weiterverwendung von Kommissionsdokumenten wird durch den Beschluss der Kommission 2011/833/EU vom 12. Dezember 2011 geregelt (ABl. L 330, 14.12.2011, S. 39). Sofern nicht anders angegeben, unterliegt die Weiterverwendung dieses Dokuments der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung 4.0 International“ (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>). Das bedeutet, dass Sie dieses Material unter Angabe des Urhebers oder der Urheberin und Kenntlichmachung von Änderungen nutzen dürfen.

Zur Nutzung oder Vervielfältigung von Elementen, die nicht Eigentum der Europäischen Union sind, muss ggf. die Erlaubnis der jeweiligen RechteinhaberInnen eingeholt werden.

Einleitung

In den letzten Jahren, und insbesondere seit dem per Livestream übertragenen Anschlag im neuseeländischen Christchurch im Jahr 2019, sind Videospiele, Gaming-Communities und Online-Plattformen mit Gaming-Bezug in den Mittelpunkt des Interesses von Politik und Praxis sowie Forschungsarbeiten gerückt, die sich mit der Prävention und Bekämpfung des gewaltbereiten Extremismus (P/CVE) befassen. Der EU-Koordinator für die Terrorismusbekämpfung warnte kürzlich vor dem Potenzial digitaler Spielumgebungen zur Unterstützung terroristischer und extremistischer Aktivitäten, einschließlich der Radikalisierung junger Menschen.¹ Das Radicalisation Awareness Network (RAN) hat Plattformen mit Gaming-Bezug als „Radikalisierungsherd“ eingestuft.²

Auch der EU-Terrorismusbericht 2021 (TE-SAT) zeigt auf, dass sowohl Videospiele als auch Gaming-Plattformen zunehmend für die Verbreitung von extremistischer Ideologie und Propaganda genutzt werden, insbesondere von rechtsextremen AkteurInnen. Zudem warnt TE-SAT davor, dass die COVID-19-Pandemie und die damit verbundene Zunahme der vor dem Bildschirm verbrachten Zeit extremistischen AkteurInnen vermehrt die Möglichkeit verschafft haben, über Plattformen mit Gaming-Bezug Kontakt zu jungen Menschen aufzunehmen.³ Man vermutet, dass extremistische AkteurInnen versuchen, „aus dem breiten jugendlichen Publikum und der tiefen Verankerung der Gaming-Welt in der Populärkultur Kapital zu schlagen“.⁴

In einem kürzlich veröffentlichten RAN-Abschlussbericht wurde eine Typologie mit sechs Ansätzen vorgestellt, wie spielbezogene Inhalte von extremistischen AkteurInnen zur Verfolgung ihrer Ziele genutzt werden. Dazu gehören: die Produktion von Videospiele, die Modifizierung vorhandener Spiele, die Nutzung von In-Game-Chats, die Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug, kulturelle Referenzen mit Gaming-Bezug und Gamification.⁵ Der folgende Beitrag konzentriert sich auf Plattformen mit Gaming-Bezug. Es soll jedoch darauf hingewiesen werden, dass die auf derartigen Plattformen veröffentlichten Inhalte häufig auf kulturellen Referenzen mit Gaming-Bezug aufbauen und sich beide Ansätze daher bis zu einem gewissen Grad überschneiden, wie in der anschließenden Diskussion erkennbar wird.

Im ersten Teil des Beitrags wird erörtert, wie herkömmliche Plattformen mit Gaming-Bezug zu extremistischen Aktivitäten beigetragen haben. Dabei müssen neben den klassischen, auf Gaming ausgerichteten Plattformen auch Nicht-Gaming-Plattformen berücksichtigt werden. Zudem wird beleuchtet, wie extremistische Personen und Organisationen die Plattformen strategisch und organisch nutzen. Der zweite Teil konzentriert sich auf Möglichkeiten der Primär- und Sekundärprävention auf Plattformen mit Gaming-Bezug. Da es kaum Erfahrungen bezüglich P/CVE-Maßnahmen auf diesen Plattformen gibt, fasst der Beitrag Überlegungen und Empfehlungen zusammen, die bei der Konzeption und Umsetzung von Präventionsmaßnahmen in diesen Umgebungen Berücksichtigung finden sollten.

Extremistische Aktivitäten auf Plattformen mit Gaming-Bezug

Was genau Gaming-Plattformen, Plattformen mit Gaming-Bezug und Plattformen, auf denen spielbezogene Inhalte erscheinen, sind, ist nicht klar definiert. Im Folgenden werden die wichtigsten herkömmlichen Plattformen mit Gaming-Bezug zusammengefasst, die entweder speziell für Videospiele oder für die Gaming-Community geschaffen und mit extremistischen Aktivitäten in Verbindung gebracht wurden. Zudem werden auch andere ausgewählte Plattformen beleuchtet, die zum Beispiel durch Cross-Posting mit Plattformen und Inhalten mit Gaming-Bezug verbunden sind und als das breitere „Ökosystem“ spielbezogener Inhalte betrachtet werden sollten.

(¹) EU Counter-Terrorism Coordinator, 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism

(²) RAN, The Role of Hotbeds of Radicalisation

(³) Europol, European Union Terrorism Situation and Trend Report

(⁴) Tielemans, A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment

(⁵) RAN, Nutzung von Videospiele durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative

Herkömmliche Plattformen mit Gaming-Bezug

Discord

Discord wurde speziell für die Kommunikation zwischen GamerInnen entwickelt, die gemeinsam Videospiele spielen. Die NutzerInnen können öffentliche oder private Server mit Foren, Chat-, Audio- und Videofunktionen erstellen, um sich mit gleichgesinnten GamerInnen zu verbinden. Viele der privaten Server werden von den NutzerInnen selbst moderiert. Weltweit umfasst Discord fast 7 Millionen Server, über 300 Millionen registrierte Accounts und über 140 Millionen monatlich aktive NutzerInnen, die nicht nur in Bezug auf Spiele kommunizieren, sondern darüber hinaus auch Server eingerichtet haben, um sich über alle erdenklichen anderen Themen zu unterhalten – von Sport über Politik bis hin zu Musik.⁶ Auch wenn Discord ursprünglich speziell auf GamerInnen zugeschnitten war, hat es sich schnell zu einer Social-Media-Plattform entwickelt, die auch von vielen Menschen genutzt wird, die keine begeisterten GamerInnen sind, sondern sich einfach nur zu den für sie interessanten Themen austauschen wollen. Discord ist Teil des digitalen rechtsextremen⁷ Ökosystems in verschiedenen Ländern und hostet Hunderte von privaten Servern, über die neonazistische Ideologien, rechtsextreme Narrative und hasserfüllte Memes geteilt werden. Zudem sollen NutzerInnen des mittlerweile geschlossenen Imageboards 8chan zu Discord abgewandert sein, sodass ihr schwarzer Humor jetzt dort zu finden ist.⁸ Auch einige der „Unite the Right“-Randalierer von Charlottesville hatten sich über Discord-Server verbunden und organisiert, und die Plattform wurde zudem von den Boogaloo Boys, QAnon-Anhängern sowie anderen rechtsextremen Gruppen und Personen genutzt.⁹ Darüber hinaus wird die Plattform mit dem „Inceltum“ in Verbindung gebracht, da Incels sich über private Server miteinander verbinden, um sich auszutauschen und potenziell schädliche Inhalte zu teilen.¹⁰

Trotz wiederholter Deplatforming-Bemühungen gegen Server, die rechtsextreme Gruppen wie zum Beispiel QAnon, die Boogaloo Boys oder die Atomwaffen Division unterstützen, sind nach wie vor sowohl RechtsextremistInnen als auch Incels auf der Plattform zu finden.¹¹ Beim Einrichten von Servern können NutzerInnen Tags zu deren Beschreibung hinzufügen, damit andere leichter erkennen können, welche Server für sie von Interesse sein könnten. Trotz Deplatforming gibt es derzeit auf Discord 3.634 Server mit dem Tag „toxic“ (toxisch), 272 Server mit dem Tag „right-wing“ (rechts), 182 mit dem Tag „hate“ (Hass), 222 mit dem Tag „Nazi“, 177 mit dem Tag „homophobic“ (homophob) und 194 mit dem Tag „incel“.¹² Da es sich hierbei nur um die öffentlich angezeigten Tags handelt, ist die Anzahl an Servern mit hetzerischen Inhalten wahrscheinlich noch viel höher als diese Angaben vermuten lassen. Zum Teil wird in den Beschreibungen der Server angegeben, wer beitreten darf, zum Beispiel „keine Minderheiten, keine Frauen, keine Schwarzen“, oder es wird darauf hingewiesen, dass bestimmte Server zum Zweck der Überprüfung verwendet werden, wie zum Beispiel „Fascist Friends Verification“. Letzteres deutet darauf hin, dass bestimmte Discord-Server als Zwischenschritte dienen – bevor neue Mitglieder entweder zu versteckteren privaten Discord-Servern oder zu Gruppen auf anderen Plattformen weitergeleitet werden.

Steam

Steam ist die größte digitale Vertriebsplattform für PC-Spiele und hatte im Jahr 2020 120 Millionen monatlich aktive NutzerInnen.¹³ Neben Spielen bietet Steam auch aufgezeichnete „Let's Play“-Videos, ein Diskussionsforum, Grafiken, Screenshots, Anleitungen und einen „Workshop“ an, in dem NutzerInnen Modifizierungen beliebter Spiele vorstellen können. Steam spielte bei dem Anschlag in München 2016 eine

⁽⁶⁾ Statistiken abgerufen von: <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

⁽⁷⁾ „Rechtsextrem“ wird hier als Oberbegriff verwendet, der sowohl die radikale Rechte als auch den Rechtsextremismus umfasst.

⁽⁸⁾ Patterson, 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games

Guhl et al, The Online Ecosystem of the German Far-Right

⁽⁹⁾ Farokhmanesh, White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity

Brewster, Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader

⁽¹⁰⁾ Morgensen & Holding Rand, Angry Young Men

⁽¹¹⁾ Allyn, Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities

Alexander, Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers

Clayton, Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year

⁽¹²⁾ Zahlenangaben abgerufen von disboard.org am 22. Mai 2021

⁽¹³⁾ Statistiken abgerufen von: <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/#:~:text=Steam%20had%20approximately%20120%20million,monthly%20active%20users%20in%202019.>

Rolle, denn der Schütze hatte in Steam-Foren Massenerschießungen verherrlicht und antimuslimische Narrative verbreitet.¹⁴

Im Jahr 2019 wurde eine Person verhaftet, weil sie auf Steam Drohungen gegen „hochkarätige“ jüdische Ziele gepostet und geprahlt hatte: „Wanna see a mass shooting with a body count of over 30 subhumans?“ (Wollt ihr eine Massenerschießung von über 30 Untermenschen sehen?).¹⁵ Wie Recherchen von ADL zeigen, scheint auf Steam eine beträchtliche Anzahl von RechtsextremistInnen und White Supremacists unterwegs zu sein, die ihre Ansichten in Profilbildern, Namen, der Bio oder Diskussionsforen zum Ausdruck bringen. Einige von ihnen, darunter ein Nutzer mit dem Zahlencode 1488 (14 als Anspielung auf den Glaubenssatz „We must secure the existence of our people and a future for white children“ – Wir müssen die Existenz unseres Volkes und eine Zukunft für die weißen Kinder sichern, und 88 als Anspielung auf „Heil Hitler“), haben sich auf Steam das Abzeichen „Community-Botschafter“ verdient, das auf ihr starkes Engagement in der Steam-Community hinweist. Zudem feierten NutzerInnen auch die Angreifer von Oslo und Christchurch; letzterem wurden lobende Worte ausgesprochen, so zum Beispiel „I saw you dominate in kebab removing simulator and I wanted to say well done“ (etwa: Ich habe gesehen, wie du im Kebab-Beseitigungs-Simulator durchgestartet bist, und wollte nur sagen: Gut gemacht!).¹⁶ Wie Discord fungiert auch Steam zum Teil als Social-Media-Website, mit Diskussionsforen und einem hohen Maß an NutzerInnenbeteiligung. Daher können Unterhaltungen nahtlos zwischen Spielen und politischer Ideologie wechseln.

Twitch

Twitch ist eine Livestreaming-Plattform, die 9,5 Millionen aktive StreamerInnen zählt. Die NutzerInnen, von denen über 70 % zwischen 16 und 34 Jahre alt sind, sehen sich jeden Monat durchschnittlich 2 Milliarden Streamingstunden an.¹⁷ Die ursprünglich für Gaming-Streams entwickelte Plattform umfasst mittlerweile Streams zu einer Vielzahl von Themen, darunter Outdoor-Aktivitäten, (E-)Sport, Kochen, Kunst und Handwerk, Musik, Tiere, politische Talkshows, Podcasts oder einfache „Plauder“-Streams.

Livestreaming ist bekanntermaßen schwer zu überwachen – und zwar nicht nur, weil es live stattfindet, sondern auch, weil gesprochene Beiträge nicht so leicht von Erkennungstools erfasst werden wie zum Beispiel Texte, die nach Schlüsselwörtern durchsucht werden können. Außerdem können Streams nach ihrer Beendigung einfach verschwinden, was ihre Analyse fast unmöglich macht – es sei denn, sie werden in Echtzeit angeschaut. Als der Täter von Halle 2019 seinen Angriff per Livestream auf Twitch übertrug, wurde das Video innerhalb von 35 Minuten entfernt und daher von „nur“ etwa 2.200 Personen gesehen.¹⁸ Der Stream wurde jedoch heruntergeladen und dann auf anderen Plattformen verbreitet, darunter Twitter und rechtsextreme Telegram-Gruppen, wo er in den ersten fünf Tagen nach dem Anschlag über 72.000 Aufrufe verzeichnete.¹⁹ Dies zeigt, welche Reichweite solche Streams erreichen können, selbst wenn sie schnell von der ursprünglichen Website entfernt werden.

Neben dem per Livestream übertragenen Anschlag wurde Twitch auch mit der unfreiwilligen Finanzierung rechtsextremer AkteurInnen in Verbindung gebracht, die mit dem Streaming von Videospiele Geld verdienen und dabei ihre politischen Botschaften und Fehlinformationen verbreiten. Dazu gehören Fehlinformationen über COVID-19, Masken, die US-Präsidentschaftswahl 2020 und QAnon-Ideen, aber auch „Proud Boys“-Influencer und rechtsextreme Narrative. Rechtsextreme InfluencerInnen profitieren ebenfalls von ihrer Popularität auf Twitch, da ZuschauerInnen ihnen zum Teil beträchtliche Geldbeträge spenden – in einem Fall 84.000 USD als Geburtstagsgeschenk.²⁰

⁽¹⁴⁾ Der Spiegel, The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism

⁽¹⁵⁾ ADL, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists

⁽¹⁶⁾ ebd.

⁽¹⁷⁾ Statistiken abgerufen von: <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

⁽¹⁸⁾ BBC, Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch

⁽¹⁹⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽²⁰⁾ Browning, Extremists find a financial lifeline on Twitch

Grayson, Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem

Gonzalez, QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says

DLive

DLive, das als Alternative zum Streaming auf YouTube und Twitch gegründet wurde, verzeichnete im April 2019 über 125.000 aktive StreamerInnen sowie 5 Millionen monatlich aktive NutzerInnen.²¹ Ähnlich wie Twitch bietet DLive nicht nur Gaming-Streams, sondern auch Streams zu einer Vielzahl weiterer Themen sowie digitale Veranstaltungen und einen „Community-Hub“ zur Veröffentlichung anderer Arten von Inhalten. Die Plattform ist teilweise gamifiziert: Die ZuschauerInnen werden für ihr kontinuierliches Engagement mit den StreamerInnen mit der Chance belohnt, aus einer „Schatztruhe“ die plattforminterne Währung Lemon zu gewinnen. Obwohl einige rechtsextreme und White-Supremacist-StreamerInnen von der Plattform entfernt wurden²², gilt DLive nach wie vor als „Oase für ExtremistInnen“ und „gemütliches neues Zuhause“ für rechtsextreme Propaganda. Dies ist vor allem auf die äußerst nachsichtige Moderation der Inhalte zurückzuführen, die Hetze, Antisemitismus, Verherrlichung des Nazismus und Aufrufe zur Gewalt zulässt.²³ Es besteht die wachsende Besorgnis, dass junge ZuschauerInnen radikalisiert werden könnten, wenn Gaming-Streams ihre Aufmerksamkeit erregen und versierte rechtsextreme und rechtsradikale StreamerInnen sie langsam in eine extremistische Scheinwelt hineinziehen.²⁴

Der Identitäre Martin Sellner hat zum Beispiel fast 12.000 Follower auf DLive und streamt regelmäßig. Er nutzt DLive auch, um für seine anderen Kanäle auf Trovo, Telegram, Gab usw. zu werben und seine FollowerInnen um Spenden zu bitten. Das Southern Poverty Law Center fand heraus, dass mehrere führende Persönlichkeiten der extremen Rechten aus den USA und Europa mit ihren Streams auf DLive beträchtliche Summen verdienen, zum Teil wohl Hunderttausende von Euro.²⁵ Die Plattform wurde mit mehreren Fällen von Fehlinformation, Extremismus und Gewalt in Verbindung gebracht. Während der COVID-19-Pandemie und im Vorfeld der US-Wahlen 2020 verbreiteten rechtsextreme StreamerInnen über DLive Verschwörungsnarrative über das Virus und politische Ereignisse.²⁶ QAnon war und ist ein weiteres beliebtes Streaming-Thema.²⁷ Dementsprechend spielte DLive auch vor und während des Sturms auf das Kapitol in Washington am 6. Januar 2021 eine wichtige Rolle. Einige TäterInnen streamten das Ereignis live und bezogen die den Stream verfolgenden ZuschauerInnen ein; diese schickten Spenden und machten Vorschläge zum „Einschlagen der Fenster“ oder zum „Erhängen aller Kongressabgeordneten“. Dies führte dazu, dass der Kongress DLive unter die Lupe nahm.²⁸

(²¹) DLive, DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report

(²²) Cohen, White nationalists are moving from YouTube to DLive

(²³) D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven
Andrews & Pym, The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers

(²⁴) Keierleber, How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities

(²⁵) Gais & Haiden, Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website

(²⁶) Bergengruen, How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online

(²⁷) Kaplan, DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform.

(²⁸) D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven
Kelly, DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack

PlayStation und andere Konsolen

Über das PlayStation Network (PSN) von Sony verbinden sich mehr als 100 Millionen NutzerInnen, um zu kommunizieren und miteinander zu spielen.²⁹ Die NutzerInnen können Gruppenchats einrichten oder sich über Sprachgeräte in Echtzeit mit anderen unterhalten. Es wurde vermutet, dass die Täter des Pariser Anschlags im November 2015 PSN genutzt haben könnten, um ihr Vorgehen zu koordinieren und einer Entdeckung zu entgehen.³⁰ Teils herrscht die Meinung, dass die PlayStation-Sprachkommunikation noch schwieriger zu überwachen ist als private Chats auf WhatsApp, da die Audiokommunikation weniger Spuren hinterlässt, die von den Sicherheitsbehörden zurückverfolgt werden könnten. Ähnliche Probleme betreffen auch andere Konsolen wie Xbox Live.³¹ Konsolen können auch zum Speichern extremistischer Inhalte verwendet werden, wie das Gerichtsverfahren gegen einen 14-jährigen Österreicher zeigt, der Bombenbaupläne heruntergeladen und auf seiner PlayStation gespeichert haben soll.³²

Andere zu berücksichtigende Plattformen

Gaming-Foren

Neben den bereits erwähnten Plattformen mit Gaming-Bezug gibt es noch eine Vielzahl von mehr oder weniger spezialisierten Gaming-Foren.³³ Auf Reddit diskutieren beispielsweise über 30 Millionen Mitglieder in r/gaming über spielbezogene Inhalte, und im MMORPG-Forum gibt es allein im allgemeinen Diskussionsforum „Pub“ 1,3 Millionen Kommentare, zu denen hunderttausende in anderen Teilen des Forums hinzukommen. Das Minecraft-Forum hat über 5 Millionen Mitglieder und hunderttausende NutzerInnen chatten täglich im firmeneigenen Forum über ihre Ubisoft-Lieblingsspiele. Die Liste der online verfügbaren Gaming-Foren ist lang; der wichtigste Punkt lässt sich jedoch wie folgt zusammenfassen: Jeden Tag besprechen Millionen von NutzerInnen Tausende von Spielen in einer ständig wachsenden Anzahl spielbezogener Foren. Obwohl keines dieser Foren speziell mit extremistischen Aktivitäten in Verbindung gebracht wurde, ist davon auszugehen, dass es gewisse Überschneidungen zwischen den NutzerInnen solcher Foren und radikalisierten Personen gibt. Wie verbreitet extremistische Inhalte auf diesen Plattformen sind, lässt sich jedoch nur schwer abschätzen. Es ist auch nicht leicht festzustellen, ob sie für die Verbreitung von Propaganda oder zu Anwerbungszwecken genutzt wurden. Theoretisch sind diese Foren jedoch ein effizienter Weg, um potenziell Millionen von Menschen zu erreichen, die sich für Gaming interessieren.

YouTube

Neben spezialisierten Streaming-Seiten wie Twitch und DLive können spielbezogene Inhalte auch auf YouTube gestreamt und hochgeladen werden. YouTube ist die größte Videoplattform der Welt, auf der täglich durchschnittlich eine Milliarde Stunden an Videoinhalten angesehen werden.³⁴ Dazu gehören Livestreams, welche die ZuschauerInnen in Echtzeit kommentieren können, sowie aufgezeichnete Inhalte und Aufzeichnungen von Livestreams.

Für extremistische StreamerInnen gibt es verschiedene Möglichkeiten. Erstens können Livestreams selbst auf einer großen Plattform wie YouTube kaum in Echtzeit moderiert werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Videoinhalte als Koch- oder Gaming-Kanal getarnt sind und nur das gesprochene Wort eine bestimmte politische Ideologie verrät. Angesichts der Tatsache, dass Kanäle wie *Baklava Küche*, der sich als Kochkanal präsentiert, aber in Wirklichkeit neonazistische Ideologien verbreitet³⁵, nach wie vor auf YouTube zu finden sind, wird deutlich, dass Gaming-Inhalte in ähnlicher Weise genutzt werden können, um extremistische Botschaften hinter anderen Aktivitäten zu verbergen. Zweitens kann das Posten von Inhalten auf einer Mainstream-Plattform wie YouTube, selbst wenn sie anschließend entfernt werden, die Reichweite

⁽²⁹⁾ Statistiken abgerufen von: <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

⁽³⁰⁾ Day, Why terrorists love PlayStation 4

⁽³¹⁾ Tassi, How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [aktualisiert]

⁽³²⁾ Reuters, Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years

⁽³³⁾ Siehe <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> und https://blog.feedspot.com/gaming_forums/ for popular gaming forums

⁽³⁴⁾ Statistiken abgerufen von: [https://www.youtube.com/intl/en-](https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.)

[GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.](https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.)

⁽³⁵⁾ Forchtner & Tomic, Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube.

des Streamenden erhöhen und möglicherweise einige ZuschauerInnen dazu bringen, der Person auf einer weniger regulierten Plattform wie DLive zu folgen. Zudem ist es vorstellbar, dass aufgezeichnete Twitch- oder DLive-Livestreams zur Popularitätssteigerung auf YouTube gepostet werden – ähnlich wie bei Streams auf Telegram.³⁶ Drittens sind auf der Plattform Gaming-Inhalte verfügbar, die direkt mit extremistischen Organisationen verbunden sind. Beispielsweise sind sowohl für die Videospielereihe *Special Forces* der Hisbollah als auch für *Heimat Defender: Rebellion*, ein mit dem deutschsprachigen Zweig der Identitären Bewegung³⁷ in Verbindung gebrachtes Spiel, „Let’s Play“-Videos frei auf YouTube verfügbar. Dies ist besonders beunruhigend, wenn man bedenkt, dass *Heimat Defender* auf die Liste der jugendgefährdenden Medien gesetzt wurde. Insgesamt betrachtet besteht eine doppelte Verbindung zwischen Plattformen mit Gaming-Bezug und YouTube. Erstens können Gaming-Inhalte wie „Let’s Play“-Videos von extremistischen Spielen direkt auf der Plattform veröffentlicht werden. Zweitens können auf Plattformen mit Gaming-Bezug erstellte Inhalte, vor allem Streams, auf YouTube gepostet werden, um die Reichweite zu erhöhen. Diese Möglichkeit besteht auch für andere videobasierte Plattformen und ist keinesfalls nur auf YouTube beschränkt.

Chanboards und Imageboards

Chanboards und bildbasierte Foren wie zum Beispiel 4chan, 8kun (früher 8chan) oder Endchan wurden ebenfalls mit spielbezogenen Inhalten und Extremismus in Verbindung gebracht und sollten daher in das breitere Ökosystem relevanter Plattformen mit Gaming-Bezug einbezogen werden. Genaue Nutzungsstatistiken sind zwar schwer zu finden, aber die Daten deuten darauf hin, dass der durchschnittliche Nutzer ein junger Mann zwischen 16 und 34 Jahren ist, der sich für Videospiele, Technologie und Animes interessiert.³⁸ Das inzwischen verbotene 8chan verzeichnete zeitweise mehr als 5.000 Beiträge pro Stunde und war vor seinem Verbot eine lebendige und beliebte Plattform³⁹; 4chan zählte im Jahr 2020 rund 27.700.000 Besucher pro Monat.⁴⁰ Chanboards waren das wichtigste Ausdrucksmedium für frauenfeindliche Angriffe wie #gamergate von Akteuren der „Manosphäre“, von denen einige eng mit rechtsextremen AkteurInnen verbunden sind.⁴¹ Chanboards waren auch an der Verbreitung rassistischer, antisemitischer und extremistischer Narrative beteiligt⁴², die oft durch „humoristische“ Memes⁴³, aber auch durch virtuelle Ranglisten rechtsextremer TäterInnen und NutzerInnen zum Ausdruck kamen, deren erklärtes Ziel es war, den „Punktestand“ anderer Angreifer zu „schlagen“. ⁴⁴ Mehrere Täter, so zum Beispiel in Christchurch, El Paso, Bærum und Halle, veröffentlichten vor ihren Anschlägen Kommentare oder Manifeste in Chanboards.⁴⁵ Das Manifest des Angreifers von Halle enthielt auch mehrere Verweise auf die Chan-Kultur und Gaming, darunter „Achievements“ wie „Crusty Kebab: Burn down a Mosque“⁴⁶. Dies verdeutlicht die enge Verbindung zwischen der Chan-Kultur, kulturellen Referenzen mit Gaming-Bezug und Gamification sowie die Beziehung zwischen spielbezogenen Inhalten und der Verherrlichung von Gewalttaten auf solchen Plattformen.

Spielbezogene Inhalte auf Nicht-Gaming-Plattformen

Die klassischen Plattformen mit Gaming-Bezug wurden speziell für die Gaming-Community konzipiert – jedoch kann theoretisch jede Plattform in eine Plattform mit Gaming-Bezug verwandelt werden, wenn genügend NutzerInnen dort Gaming-Inhalte einstellen und abrufen. Es gibt beträchtliche Überschneidungen zwischen den Inhalten, die auf den klassischen Plattformen mit Gaming-Bezug und in anderen sozialen Netzwerken veröffentlicht werden. Darüber hinaus entwickeln sich Plattformen mit Gaming-Bezug zunehmend zu Social-Media-Seiten, auf denen die NutzerInnen auch Themen besprechen, die nichts mit Videospiele zu tun haben. Dadurch verschwimmen die Unterschiede zwischen Plattformen mit Gaming-

⁽³⁶⁾ Counter Extremism Project, *Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram*

⁽³⁷⁾ Schlegel, *No Child’s Play: The Identitarian Movement’s ‘Patriotic’ Video Game*

⁽³⁸⁾ Gonzalez, *8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know*

⁽³⁹⁾ Keen, *After 8chan*

⁽⁴⁰⁾ Keen et al, *Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures*, S. 8

⁽⁴¹⁾ Nagle, *Kill All Normies*

Crawford, *Chan Culture and Violent Extremism*

⁽⁴²⁾ Brace, *The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem*

⁽⁴³⁾ RAN, *It’s not funny anymore. Far-right extremists’ use of humour*

⁽⁴⁴⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?*, S. 15

⁽⁴⁵⁾ Keen et al, *Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures*, S. 8

⁽⁴⁶⁾ ebd.

Bezug und anderen Social-Media-Seiten weiter. Wie bereits erwähnt, streamen Randgruppen und extremistische AkteurInnen beispielsweise auf Twitch und stellen die Aufnahmen dann auf Telegram ein, wodurch sie ihre Reichweite erhöhen; die Streams werden archiviert, wenn sie von der Streaming-Plattform entfernt werden.⁴⁷ Heruntergeladene Streams können überall und auf jeder Plattform wieder auftauchen und auch NutzerInnen erreichen, die weder Twitch noch DLive besuchen. Instagram ermöglicht ebenfalls Livestreaming, das in Echtzeit nur schwer zu kontrollieren ist, sowie längere Videos, die über IGTV veröffentlicht werden. Dies ist eine weitere Möglichkeit für das Cross-Posting von Inhalten zur Erhöhung der Reichweite. Zudem werden kleinere Plattformen zunehmend attraktiver für die Veröffentlichung oder das Cross-Posting von spielbezogenen Inhalten und Propagandamaterial, wenn größere Plattformen sich vermehrt bemühen, die entsprechenden AkteurInnen von ihren Plattformen zu entfernen – eine erhebliche Herausforderung für die Moderation.

VidMe hatte beispielsweise nur sechs Mitarbeitende, von denen niemand Arabisch sprach, als der Islamische Staat die Plattform 2014–15 übernahm.⁴⁸ Während IS-Videos relativ leicht als Propaganda zu erkennen sind, gilt dies möglicherweise nicht für spielbezogene Inhalte, und wenn kleineren Plattformen die notwendigen subkulturellen Kenntnisse fehlen, um solche Inhalte als extremistisch zu identifizieren, kann die Entfernung und Moderation viel mehr Zeit in Anspruch nehmen als im Fall von VidMe.

Insgesamt lässt sich eine klare Verbindung zu zwei anderen Kategorien der RAN-Typologie erkennen: kulturelle Referenzen mit Gaming-Bezug und Gamification.⁴⁹ Wie Gaming-Streams können auch diese auf jeder Plattform erscheinen. Unterhaltungen über Spiele, ein gaming-spezifischer Sprachgebrauch und die Verwendung von Gaming-Referenzen, die Einbeziehung von Bildmaterial aus *Call of Duty* und anderen Spielen in Propagandavideos, Gaming-Memes mit schwarzem Humor und gamifizierte Propaganda müssen nicht auf Plattformen mit Gaming-Bezug und Chanboards beschränkt bleiben, sondern können sich auf das gesamte Ökosystem ausweiten. Gamification ist beispielsweise häufig auf Discord-Servern zu beobachten, könnte aber auch auf Plattformen wie Instagram oder Facebook in Erscheinung treten⁵⁰; es gibt nichts, was die Besprechung kultureller Referenzen mit Gaming-Bezug auf anderen Plattformen verhindern würde, wie der berühmte Tweet eines IS-Anwerbers zeigt: „You can sit at home and play Call of Duty or you can come and respond to the real call of duty... the choice is yours“ (Du kannst zu Hause sitzen und Call of Duty spielen, oder du kommst hierher und folgst deinem echten Call of Duty ... Die Wahl liegt bei dir).⁵¹ Spielbezogene Inhalte können sich leicht auf andere Plattformen ausweiten und Teile dieser Plattformen in digitale Umgebungen mit Gaming-Bezug verwandeln. Daher sollten bei der Diskussion über extremistische spielbezogene Inhalte nicht nur die herkömmlichen Plattformen mit Gaming-Bezug berücksichtigt werden; vielmehr muss das breitere Ökosystem der Plattformen, auf denen solche Inhalte gepostet werden, berücksichtigt und die Liste ständig aktualisiert werden, da spielbezogene Inhalte immer wieder auf neuen Plattformen auftauchen.

⁽⁴⁷⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽⁴⁸⁾ Singer & Brooking, *LikeWar*, S. 247

⁽⁴⁹⁾ RAN, Nutzung von Videospiele durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative, S. 3

⁽⁵⁰⁾ RAN, The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE, S. 9

⁽⁵¹⁾ Schlegel, Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence

Wichtige Erkenntnisse

1. Extremistische Inhalte sind auf fast allen Plattformen mit Gaming-Bezug zu finden – von Streams über Memes mit schwarzem Humor bis hin zu Aufrufen zur Gewalt. Ein großer Teil dieser Inhalte ist spielbezogen.
2. Diese Plattformen sind nicht per se gefährlich. Sie werden jedoch wie alle anderen digitalen Plattformen auch von ExtremistInnen genutzt. Die überwiegende Mehrheit der Inhalte auf Plattformen mit Gaming-Bezug hat nichts mit Extremismus zu tun.
3. Plattformen mit Gaming-Bezug funktionieren oft teilweise wie Social-Media-Seiten. Sie begünstigen den Austausch unter NutzerInnen und in Livestreams zu einer Vielzahl von Themen, darunter auch politische Ideologien. Randgruppen und extremistische AkteurInnen nutzen diese Plattformen, um miteinander sowie mit potenziellen neuen RekrutInnen zu kommunizieren, wobei sie ihre Ansichten häufig in ihren Profilen und Beiträgen zum Ausdruck bringen.
4. Die Moderation von Inhalten, insbesondere von Livestreams, ist in Echtzeit nur schwer zu bewerkstelligen, insbesondere wenn Livestreams in anderen Sprachen als Englisch stattfinden.
5. Um eine ganzheitliche Sichtweise zu erhalten, muss das gesamte Ökosystem spielbezogener Inhalte über alle Plattformen hinweg betrachtet werden – über die herkömmlichen Plattformen mit Gaming-Bezug hinaus. Auf Plattformen mit Gaming-Bezug entstandene Inhalte werden oft auch auf anderen Plattformen gepostet oder tauchen dort wieder auf, was ihre Reichweite, aber auch die Schwierigkeit erhöht, solche Inhalte zu löschen.

Strategische und organische Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug

Die logische Frage, die sich aus der Präsenz von extremistischen AkteurInnen und Propagandainhalten auf Plattformen mit Gaming-Bezug ergibt, betrifft deren Ausrichtung: Erfolgt die Verbreitung der Inhalte „top-down“, also von oben nach unten, oder vielmehr auf „organische“ Weise von unten nach oben, „bottom-up“? Wie so oft ist beides zu beobachten. Es muss jedoch geklärt werden, ob man in einem derart fragmentierten digitalen Umfeld und angesichts des Trends zu einer weniger formellen Organisation extremistischer Aktivitäten tatsächlich von einem Top-down- bzw. Bottom-up-Prinzip sprechen kann. Es könnte zutreffender sein, vielmehr von einer strategischen bzw. organischen Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug zu sprechen.

Strategische Nutzung

Die Präsenz rechtsextremer und rechtsradikaler InfluencerInnen auf Plattformen wie DLive, die Platzierung extremistischer Spiele wie *Heimat Defender* auf großen Plattformen wie Steam und das Vorhandensein von Discord-Servern, die Gruppen wie der Atomwaffen Division gewidmet sind (die inzwischen von der Plattform entfernt wurde), deuten darauf hin, dass die extremistische Präsenz auf Plattformen mit Gaming-Bezug einen strategischen Aspekt umfasst. Erstens erhöht sie die Reichweite und Aufmerksamkeit. Die Werbung für *Heimat Defender* auf Steam hat dem Spiel schon vor seiner Veröffentlichung viel Aufmerksamkeit verschafft. Dies hat dem Spiel wahrscheinlich zu mehr Downloads verholfen – auch wenn Steam sich letztlich entschloss, das Spiel nicht zu hosten. Ihre bloße Präsenz kann auch die Reichweite von und Aufmerksamkeit für extremistische InfluencerInnen auf solchen Plattformen erhöhen, da sie leichter gefunden und kontaktiert werden und ihre Botschaft daher an ein potenziell großes Publikum verbreiten können. Wie bereits erwähnt, umfassen die Plattformen oft Millionen von NutzerInnen, und es ist für extremistische AkteurInnen strategisch sinnvoll, ihre Botschaften über solch beliebte Kanäle zu verbreiten.

Zweitens nutzen extremistische AkteurInnen oft mehrere Plattformen gleichzeitig für verschiedene Zwecke sowie als Ausweichmöglichkeit für den Fall, dass sie von einer Plattform entfernt werden. Ziel ist es, so viele

NutzerInnen wie möglich auf so viele Kanäle wie möglich zu lenken, um sicherzustellen, dass die Entfernung von einer Plattform nicht zu einer erheblichen Verringerung der Publikumszahlen führt. Daher nutzen InfluencerInnen wie der Identitäre Martin Sellner ihre DLive-Accounts auch dafür, für ihre Präsenz auf anderen Plattformen zu werben. Einige Plattformen mit Gaming-Bezug werden also möglicherweise nur deshalb genutzt, weil die AkteurInnen von diesen Seiten (noch) nicht entfernt wurden. Angesichts des zunehmenden Drucks auf die BetreiberInnen von Medienseiten und Social-Media-Plattformen, extremistische AkteurInnen zu entfernen, bieten sich Plattformen mit Gaming-Bezug als Zufluchtsort geradezu an.

Drittens bietet insbesondere Discord auch den Vorteil privater Server. ExtremistInnen können diese für die Kommunikation und Organisation nutzen, ohne eine Einmischung von außen befürchten zu müssen, denn viele Server werden von den NutzerInnen selbst moderiert. Hier kann sowohl interne Kommunikation als auch eine potenzielle Anwerbung stattfinden, und extremistische Inhalte oder Memes mit schwarzem Humor können ohne Gegenreaktionen ungehindert geteilt werden. Wie bereits erwähnt hat Discord jedoch erhebliche Anstrengungen unternommen, um Server mit offensichtlichen Verbindungen zu extremistischen Organisationen zu löschen. Auch wenn Discord nach wie vor ausgiebig für die gruppeninterne Kommunikation genutzt wird, geschieht dies daher jetzt auf verborgener Weise als früher. Einige Server sind hingegen weiterhin mit Begriffen wie etwa „Nazi“ getaggt.

Abgesehen von einer rein strategischen Präsenz können die auf Plattformen mit Gaming-Bezug verbreiteten Inhalte ebenfalls strategischer Natur sein. Wie in einem kürzlich erschienenen RAN-Beitrag über die strategische Nutzung von Humor durch rechtsextreme AkteurInnen argumentiert wird, müssen ExtremistInnen und ihre Bewegungen „unterhaltsam und partizipativ“⁵² sein, um im digitalen Raum Erfolg zu haben. Ein Teil der strategischen Anziehungskraft von Plattformen mit Gaming-Bezug besteht darin, dass sie beides sind. Die NutzerInnen treffen sich auf diesen Plattformen, um zu spielen und sich über unterhaltsame Freizeitaktivitäten auszutauschen. Jede und jeder Interessierte kann sich über einen Livestream an der Unterhaltung beteiligen, ein witziges Meme posten oder die von anderen NutzerInnen geteilten Gaming-Grafiken kommentieren. Es handelt sich also um eine ideale Umgebung für einen Einstiegspunkt in eine extremistische Ideologie, die in düsteren, „lustigen“ Memes, Gaming-Referenzen und „politisch inkorrekten“ Botschaften zum Ausdruck kommt.

Da Teile der Gaming-Kultur von Frauenfeindlichkeit, der Ausgrenzung von Minderheiten und Frauen sowie Gewalt- und Hassäußerungen geprägt sind, bietet sie die ideale Kulisse, um in der Masse nicht aufzufallen und einer Entdeckung zu entgehen. Noch einfacher ist es, auf problematischen Inhalten aufzubauen, die in einigen Gaming-Umgebungen bereits vorhanden sind, und sich mit den NutzerInnen auf eine gemeinsame Ebene zu begeben. Dabei werden bestehende Unzufriedenheiten und die Kommunikationsformen potenzieller neuer RekrutInnen ausgenutzt, um Radikalisierungsprozesse zu erleichtern. Darüber hinaus haben spielbezogene Inhalte eine große populärkulturelle Anziehungskraft, da sie vielen Menschen und insbesondere jungen Männern vertraut sind.⁵³ Wie andere populärkulturelle Referenzen kann die Verwendung spielbezogener Inhalte daher die Attraktivität extremistischer Propaganda sowohl innerhalb von Gaming-Umgebungen als auch darüber hinaus erhöhen; ihre Verwendung ist also strategisch sinnvoll.

Besorgniserregend sind auch die Anwerbungstaktiken, die von extremistischen AkteurInnen auf Plattformen mit Gaming-Bezug und in Chats eingesetzt werden. In einem kürzlich erschienenen RAN-Beitrag zu diesem Thema wird davor gewarnt, dass RekrutiererInnen mit anderen NutzerInnen spielen, sich während des Spiels mit ihnen unterhalten und dann versuchen könnten, das Gespräch auf Gefühle der Wut oder Unzufriedenheit zu lenken – und diese dann in weiteren Gesprächen auszunutzen, um möglicherweise eine Radikalisierung zu fördern. Extremistische AkteurInnen können beim gemeinsamen Spielen auch Gefühle der Einsamkeit oder Unsicherheit sowie weitere potenzielle Risikofaktoren bei anderen SpielerInnen entdecken.⁵⁴ Anwerbeversuche können über In-Game-Chats, aber auch auf Discord-Servern, durch Sprachkommunikationen während des Videospieles oder auf Livestreaming-Plattformen wie Twitch stattfinden. Man geht davon aus, dass rechtsextreme AkteurInnen bei der Anwerbung eher humorvolle Inhalte verwenden und auf große Gruppen abzielen, während IslamistInnen einen individuelleren Ansatz verfolgen.⁵⁵ Diese Annahme muss jedoch durch weitere Forschungen empirisch belegt werden.

⁽⁵²⁾ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour, S. 4

⁽⁵³⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?

⁽⁵⁴⁾ RAN, Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities

⁽⁵⁵⁾ ebd.,

Organische Nutzung

Plattformen mit Gaming-Bezug werden auch auf organische Weise „von unten nach oben“ durch Personen genutzt, die mit extremistischen Überzeugungen in Verbindung stehen.

Erstens besteht zweifellos eine Überschneidung zwischen GamerInnen und radikalisierten Personen. Angesichts der schätzungsweise 2,5 Milliarden GamerInnen weltweit wäre es sehr überraschend, wenn es keine radikalisierten Personen gäbe, die Videospiele spielen und Plattformen mit Gaming-Bezug für die Kommunikation mit anderen nutzen. Es gibt jedoch keine Anhaltspunkte für einen kausalen Zusammenhang zwischen einem Hang zu Videospiele und einer erhöhten Gefahr der Radikalisierung. Da radikalisierte Personen aber auf diesen Plattformen präsent sind und ihre ideologischen Überzeugungen bei der Kommunikation mit anderen zum Ausdruck bringen können, ermöglicht die Überschneidung eine organische Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug durch diese AkteurInnen.

Zweitens sind zumindest Teile der Gaming-Community mit Themen wie Frauenfeindlichkeit, männliche Überlegenheit, hetzerischen und antisemitischen Memes, einer Gegenbewegung zur „politischen Korrektheit“ sowie Verweisen auf und Aufrufen zu Gewalt behaftet.⁵⁶ Ein kürzlich veröffentlichter ADL-Bericht ergab beispielsweise, dass die Mehrheit der GamerInnen zwar die positiven Aspekte des Spielens hervorhebt, aber auch Zeugin bzw. Zeuge oder Opfer von Belästigung, Doxxing, Rassismus oder Hetze gegen LGBTQ+-Gemeinschaften geworden ist. Fast ein Viertel der SpielerInnen gab an, mit rechtsextremen und White-Supremacist-Ideologien in Berührung gekommen zu sein.⁵⁷ Das Zulassen solcher Inhalte aufgrund der mangelnden Moderation auf Plattformen mit Gaming-Bezug kann die Aktivität radikalisierter Personen in solchen Umgebungen begünstigen.⁵⁸

Ebenso ist denkbar, dass sich radikalisierte Personen in Gaming-Umgebungen mit derartigen Themen nicht aus strategischen Gründen aufhalten, sondern einfach weil sie das Gefühl haben, dass ihre Ansichten dort Anklang finden. Dies kann nicht nur ihr Selbstvertrauen stärken, sondern auch Radikalisierungsprozesse begünstigen – zum Beispiel, wenn die Person annimmt, dass die wahrgenommene Eigengruppe, die Gewaltaufrufen Beifall zollt, entsprechende Aktivitäten auch im wahren Leben unterstützen würde. Da GewalttäterInnen in solchen Gemeinschaften oft gelobt werden, fühlen sich bestimmte Personen möglicherweise ermutigt, ebenfalls aktiv zu werden.

Drittens war bei einigen Anschlägen in jüngster Zeit ein Zusammenspiel zwischen Teilen digitaler Gemeinschaften und extremistischen TäterInnen zu beobachten, die sich durch die als unterstützend wahrgenommene Eigengruppe ermutigt fühlten und den Mitgliedern der Gruppe anschließend etwas „zurückgaben“ – zum Beispiel in Form eines Livestreamings ihres Anschlags oder der Veröffentlichung eines Manifests. Selbst EinzeltäterInnen sind in der Regel nicht vereinzelt. Vielmehr sehen sie sich als Teil einer unterstützenden (digitalen) Gemeinschaft.⁵⁹ Die Livestreams der Anschläge von Christchurch und Halle sind auch deshalb entstanden, weil die Täter in Communities mit Gaming-Bezug eingebettet und mit dem visuellen Stil von Ego-Shooter-Spielen und „Let’s Play“-Videos vertraut waren, der in den Streams nachgeahmt wurde.⁶⁰

Es ist nicht davon auszugehen, dass ihnen jemand aufgetragen hatte, ihre Anschläge zu streamen, oder dass sie sich aus rein strategischen Gründen dazu entschlossen. Vielmehr nutzten sie die Tools, die sie aus dem Gaming-Bereich kannten, und richteten sich auf Chanboards und anderen Plattformen an die Mitglieder ihrer Eigengruppe, die rechtsextreme Täter zuvor oft gelobt hatten, um ihnen über den Livestream die Möglichkeit zu verschaffen, den Angriff auf die ultimative immersive Weise mitzuerleben. Das Manifest des Angreifers von Halle greift auch gezielt chan-bezogene kulturelle Referenzen sowie Gamification-Aspekte wie „Achievements“ auf; dies zeigt, dass er sich selbst als Teil dieser Gemeinschaft sah und durch das Manifest zu seinen Gleichgesinnten „sprach“.

⁽⁵⁶⁾ Nagle, *Kill all Normies*

Won & Lewis, Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts
DeCook, *The Issue Isn’t Incels. It’s Racist Misogyny*

⁽⁵⁷⁾ ADL, *Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games*

⁽⁵⁸⁾ RAN, *Digitaler Terrorismus und „EinzeltäterInnen“*

⁽⁵⁹⁾ ebd.

⁽⁶⁰⁾ Schlegel, *Jumanji Extremism?*

Wie bereits erwähnt, veröffentlichten mehrere Angreifer ihre Manifeste auf Chanboards und informierten so ihre wahrgenommene Eigengruppe darüber, was kurz darauf passieren würde.⁶¹ Der Täter von Christchurch verriet der Community seine Pläne, indem er kurz vor seinem Angriff postete: „Well lads, it's time to stop shitposting and time to make a real life effort post“ (etwa: Nun Jungs, es ist an der Zeit, mit den Scheißposts aufzuhören und eine echte Lebensleistung zu erbringen.)⁶². Viele EinzeltäterInnen sehen sich also als Teil solcher Online-Gemeinschaften, denen sie über Manifeste, Livestreams und Kommentare etwas „zurückgeben“.

Wichtige Erkenntnisse

1. Plattformen mit Gaming-Bezug und verwandte Websites werden von extremistischen AkteurInnen sowohl strategisch als auch organisch genutzt.
2. Die geringe Regulierung, die potenziell große Reichweite sowie die Möglichkeit, bestehende Kommunikationswege zu nutzen, machen Plattformen mit Gaming-Bezug attraktiv für ExtremistInnen.
3. Insbesondere EinzeltäterInnen können sich in solchen Gemeinschaften heimisch fühlen und versuchen, anderen Mitgliedern zu „gefallen“, indem sie sie mit dem Posten von Manifesten und dem Livestreaming von Anschlägen „belohnen“.

⁽⁶¹⁾ Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, S. 8

⁽⁶²⁾ Crawford, Chan Culture and Violent Extremism

Primär- und Sekundärprävention auf Plattformen mit Gaming-Bezug

Derzeit finden nur wenige primär- oder sekundärpräventive Interventionen auf Plattformen mit Gaming-Bezug statt. Im Folgenden werden mögliche Ansätze und wichtige Überlegungen für die Entwicklung und Umsetzung zukünftiger Programme in Gaming-Umgebungen besprochen. In Anbetracht der begrenzten Belege für die Wirksamkeit von P/CVE-Interventionen in Gaming-Umgebungen sollten diese jedoch eher als Vorschläge denn als konkrete Empfehlungen verstanden werden.

Subkulturelles Wissen

Der Sprachgebrauch auf Plattformen mit Gaming-Bezug hinsichtlich Memes mit schwarzem Humor, subkultureller Codes und Gaming-Referenzen sowie der spezifische Ton der jeweiligen Plattform sind oft nicht intuitiv zu verstehen. Ähnlich wie bei der Umsetzung von P/CVE-Maßnahmen in anderen Kontexten sind auch für Präventionsmaßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug umfassende subkulturelle Kenntnisse erforderlich. Ohne diese Kenntnisse besteht die Gefahr, sofort als Teil der Fremdgruppe identifiziert zu werden, sodass die eingestellten Inhalte vom Gaming-Publikum nicht angenommen werden. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass es nicht *die eine* Gaming-Kultur gibt und GamerInnen keine homogene Zielgruppe darstellen. Auch wenn ein allgemeines subkulturelles Wissen über Gaming-Referenzen die Grundlage bildet, kann es für jede Plattform und – je nach Kontext – jede Diskussion über ein bestimmtes Spiel eigene Konventionen und Codes sowie einen spezifischen Ton geben. Die Herausforderung besteht zum Teil darin, dass Inhalte nicht ohne Weiteres als Verweise auf extremistische Narrative identifiziert werden können, wie in einem kürzlich erschienenen RAN-Beitrag über die Verwendung von Humor in rechtsextremen Memes und ähnlichen Inhalten dargelegt wurde.⁶³ Andererseits kann es auch offenkundig gewaltbezogene Verweise auf bestimmte Spiele geben, ohne dass eine Verbindung zu Offline-Hetze oder extremistischen Narrativen bestünde. Die Unterscheidung zwischen gewaltbezogenen Anspielungen auf die Gaming-Kultur und anderen gewaltbezogenen und hasserfüllten Kommentaren ist nur Personen möglich, die über ausreichende Kenntnisse in beiden Bereichen verfügen. Letztlich stellt nur das fundierte Wissen über solche humoristischen Codes sowie über Gaming-Referenzen und -konventionen sicher, dass Präventionsmaßnahmen in Gaming-Communities eine Chance auf Erfolg haben.

Als Ausgangspunkt können P/CVE-Organisationen Personen zu Rate ziehen, die eine bestimmte Plattform oder ein bestimmtes Spiel sehr gut kennen, weil sie Teil der Gaming-Community sind. In Anbetracht der Tatsache, dass es weltweit 2,5 Milliarden GamerInnen gibt, ist davon auszugehen, dass es auch P/CVE-Fachkräfte mit derartigem Insiderwissen gibt – es ist also sehr wahrscheinlich, dass die Organisationen bereits Zugang zu subkulturellem Wissen haben, auch wenn sie sich dessen vielleicht nicht bewusst sind. Diese Personen zu ermutigen, P/CVE-Maßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug zu unterstützen, ist für den Erfolg jeglicher Präventionsbemühungen in der Gaming-Umgebung entscheidend. Zudem gibt es auch andere Organisationen und Personen, die vor der Entwicklung und Umsetzung von Präventionsmaßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug zu Rate gezogen werden können. AkademikerInnen, die entweder Videospiele im Allgemeinen oder die Nutzung spielbezogener Inhalte durch extremistische AkteurInnen erforschen, oder Vereinigungen wie die Digital Games Research Association⁶⁴ können die Entwicklung solider Theorien für Präventionsprogramme in Gaming-Umgebungen unterstützen. Weitere Organisationen, die P/CVE-Organisationen beim Erwerb von relevantem subkulturellem Wissen unterstützen können, sind die International eSports Federation⁶⁵, die Fair Play Alliance⁶⁶, Games for Change⁶⁷, das Projekt Game Changer von TechSoup⁶⁸ sowie Keinen Pixel den Faschisten⁶⁹. Die gemeinsame Beratung sowie die Nutzung von Kenntnissen anderer Organisationen mit Bezug zum Gaming-Bereich kann AnbieterInnen von Primär- und Sekundärpräventionsmaßnahmen dabei unterstützen, das

⁶³ RAN, It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour

⁶⁴ <http://www.digra.org/>

⁶⁵ <https://iesf.org/>

⁶⁶ <https://fairplayalliance.org/>

⁶⁷ <https://www.gamesforchange.org/>

⁶⁸ <https://gamechanger.eu.org/>

⁶⁹ <https://keinenpixeldenfaschisten.de/>

notwendige subkulturelle Wissen zu erlangen, um erfolgreiche Kampagnen auf Plattformen mit Gaming-Bezug durchzuführen.

Identifizierung gefährdeter GamerInnen

Ideal wäre es, wenn gefährdete Personen auf Plattformen mit Gaming-Bezug erkannt, angesprochen und anschließend an geeignete Unterstützungsangebote verwiesen werden könnten. In einem kürzlich veröffentlichten RAN-Abschlussbericht wird empfohlen, den Einsatz von Instrumenten zur Risikobewertung und Bewertungstools zu selbstverletzendem Verhalten in digitalen Umgebungen zu untersuchen, um NutzerInnen zu erkennen, die eventuell planen, offline aktiv zu werden. Darüber hinaus sollten bei der Nutzung digitaler Plattformen Warnzeichen wie ein dringendes „Bedürfnis zu handeln“ und eine existenzielle Bedrohung der Eigengruppe oder die Suche nach Anleitungen zum Bau von Waffen stets im Auge behalten werden.⁷⁰ Es ist jedoch sehr schwierig, gefährdete SpielerInnen auf Plattformen mit Gaming-Bezug zu identifizieren. Erstens werden Livestreams oft nach Beendigung des Streams gelöscht, was das Aufspüren von NutzerInnen erschwert, die verstörende Inhalte in den Chats posten. Auf Discord sind viele Server nicht für die Öffentlichkeit zugänglich, und es ist für P/CVE-AkteurInnen unmöglich, jedem einzelnen der fast 7 Millionen Server auf der Plattform beizutreten. Daher ist es schwierig, Zugang zu Materialien zu erhalten, anhand derer man die Gefährdung einzelner NutzerInnen einschätzen könnte. Zweitens gibt es in Umgebungen, in denen gewalttätige Spiele besprochen werden, zahlreiche Bezüge zu Gewalt. Es kann schwierig sein, zu erkennen, ob sich ein Kommentar auf Gewalt in einem Spielkontext bezieht oder der gewaltbezogene Spielinhalt benutzt wird, um Offline-Ereignisse zu kommentieren. Drittens sind Shitposting, Trolling, schwarzer Humor und Frauenfeindlichkeit in Gaming-Communities nichts Ungewöhnliches.

In einigen Gemeinschaften kann allgemein ein verstörender Ton vorherrschen, ohne dass dieser auf eine Offline-Gefahr hinweisen würde. In diesen Kontexten können die Kommentare gefährdeter Personen in der großen Menge verstörender Inhalte untergehen, was eine Identifizierung auf individueller Ebene extrem erschwert. All dies sollte PraktikerInnen nicht von dem Versuch abhalten, gefährdete SpielerInnen zu identifizieren, sie sollten sich jedoch dieser besonderen Herausforderungen bewusst sein. Eine Möglichkeit könnte darin bestehen, das Bewusstsein für bestehende familienunterstützende Maßnahmen oder Programme zu schärfen, die besorgte Familienangehörige und FreundInnen potenziell gefährdeter Personen beraten und speziell auf Gaming-Umgebungen ausgerichtet sind oder mögliche Wege aufzeigen, sich auf gesunde Weise mit Gaming zu beschäftigen.⁷¹ Dies ist jedoch nur dann ratsam, wenn Organisationen über ausreichend subkulturelles Wissen über diese Umgebungen verfügen, um Familien angemessen zu unterstützen, oder eine Zusammenarbeit mit AkteurInnen besteht, die bereits Unterstützung für GamerInnen und ihre Familienmitglieder anbieten.

Unterstützung von „Bottom-up“-Widerspruch

Während bislang nur sehr wenige professionelle Maßnahmen gegen Extremismus ergriffen wurden, gab es einige Fälle, in denen Teile der Gaming-Community selbst gegen ExtremistInnen auf ihren Plattformen vorgegangen sind. Als zum Beispiel das identitäre Spiel *Heimat Defender: Rebellion* auf Steam beworben wurde, wehrten sich Teile der deutschsprachigen Gemeinschaft. Hunderte von NutzerInnen meldeten das Spiel, bevor es überhaupt veröffentlicht wurde, sodass Steam schließlich beschloss, das Spiel überhaupt nicht auf der Plattform anzubieten. Solcher „Bottom-up“-Widerspruch kann von P/CVE-AkteurInnen unterstützt werden, ähnlich wie andere Protestbewegungen offline und online – so zum Beispiel das YouthCAN-Projekt des Institute for Strategic Dialogue, das junge Menschen dazu befähigt, Widerspruch zu äußern.⁷² Ebenso könnten positive InfluencerInnen auf Plattformen mit Gaming-Bezug von P/CVE-Organisationen in ihren Bemühungen unterstützt werden, die Inklusion, Toleranz und Demokratie auf ihren Plattformen zu fördern. InfluencerInnen könnten geschult oder auf die Möglichkeit aufmerksam gemacht werden, sich an ExpertInnen für Extremismusbekämpfung zu wenden, wenn sie potenziell schädliche Inhalte oder potenziell extremistische NutzerInnen auf ihren Plattformen bemerken. Darüber hinaus könnte es

⁽⁷⁰⁾ RAN, Digitaler Terrorismus und „EinzeltäterInnen“

⁽⁷¹⁾ <https://www.healthygamer.gg/>

<https://youngminds.org.uk/find-help/for-parents/parents-guide-to-support-a-z/parents-guide-to-support-gaming/>

⁽⁷²⁾ <https://www.isdglobal.org/youth-civil-activism-network-youthcan/>

sinnvoll sein, direkt mit Plattformen mit Gaming-Bezug zusammenzuarbeiten und produktive Wege zu finden, um NutzerInnen auf schädliche Inhalte aufmerksam zu machen und sie zu ermutigen, extremistische Inhalte oder hetzerische Kommentare zu melden, auf die sie während ihres Aufenthalts auf der Plattform stoßen.

Teil der Umgebungen mit Gaming-Bezug werden

Neben der Unterstützung von „Bottom-up“-Widerspruch könnten P/CVE-Organisationen auch versuchen, Teil von Plattformen mit Gaming-Bezug zu werden. Schon die aktive Präsenz, zum Beispiel durch die Einrichtung von Accounts, die über die Ausstiegsarbeit berichten oder positive, alternative Botschaften als Gegengewicht zu extremistischen oder verschwörerischen Botschaften verbreiten, kann dazu beitragen, das Bewusstsein für ExtremistInnen auf den Plattformen zu schärfen und dem vorherrschenden Ton eine andere Richtung zu geben. Eine solche Präsenz kann auch andere NutzerInnen motivieren, sich an P/CVE-Accounts zu wenden und sie auf NutzerInnen aufmerksam zu machen, die sie für radikalisiert oder gefährdet halten. Neben der Erstellung eigener Accounts gibt es auch andere Möglichkeiten, Teil von Gaming-Umgebungen zu werden, ohne unbedingt aktive Präventionsarbeit zu leisten. So könnte beispielsweise über eine Art der Redirect-Methode⁷³ gezielt Werbung geschaltet werden, um NutzerInnen anzusprechen, die Mitglieder von Discord-Servern mit „Nazi“- oder ähnlichen Tags sind. Eine andere Möglichkeit wäre die Teilnahme an bestehenden Kanälen, zum Beispiel Talkshows auf Twitch, um eine sichtbare, aber relativ unauffällige Präsenz in diesen Umgebungen zu schaffen und zu testen, wie die NutzerInnen reagieren.

Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug als Kommunikationskanal

Viele Plattformen mit Gaming-Bezug werden nicht nur zum Spielen genutzt, sondern ähnlich wie Social-Media-Netzwerke auch für den Austausch zu allen möglichen Themen. Daher sind Ansätze, die in anderen digitalen Kommunikationsumgebungen erprobt wurden, wahrscheinlich ein fruchtbarer Ausgangspunkt, um die Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug als Kommunikationskanal zu erwägen. So könnten beispielsweise StreamerInnen um die Erlaubnis gebeten werden, P/CVE-AkteurInnen während der Livestreams in den Chats zuzulassen, damit sie sich an den Gesprächen beteiligen können. Dies erfordert zwar deren Anwesenheit in Echtzeit, könnte aber dazu beitragen, die Kommunikation zwischen dem vom Präventionsanbieter verwendeten Account und anderen NutzerInnen der Plattform herzustellen. Hervorzuheben ist, dass zu Gesprächsbeginn weder offengelegt werden muss noch offengelegt werden sollte, dass man das Ziel verfolgt, Extremismus auf der Streaming-Plattform entgegenzuwirken; vielmehr sollte die Beteiligung am Gesprächsfluss im Mittelpunkt stehen. Dies wäre auch eine Gelegenheit, mehr über die Atmosphäre und den Sprachgebrauch auf der Plattform zu erfahren, bevor Projekte auf der betreffenden Plattform in Angriff genommen werden.

Einem kürzlich vom Centre for Research and Evidence on Security Threats (CREST) veröffentlichten Bericht zufolge beschäftigen sich P/CVE-AkteurInnen zunehmend mit Online-Zielgruppen, allerdings eher in Einzelfällen und auf recht unkoordinierte Weise. Jedoch wird die Bedeutung der digitalen Jugendarbeit im Allgemeinen sowie digitaler Outreach-Arbeit im Rahmen von P/CVE in den kommenden Jahren wahrscheinlich weiter zunehmen.⁷⁴ Trotz erster Projekte, wie das deutsche [streetwork@online](https://www.streetwork.online/)⁷⁵, sind im Bereich P/CVE mehr Schulungen in digitaler Jugendarbeit erforderlich. Kenntnisse in digitaler Outreach-Arbeit könnten auch Präventionsmaßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug unterstützen. Spiele können zwar durchaus Teil des Gesprächs sein oder dabei helfen, ins Gespräch zu kommen, digitales Engagement kann sich jedoch sehr vielseitig gestalten und auf eine Vielzahl von Themen beziehen, die das Publikum auf diesen Plattformen bespricht. Die deutsche Amadeu Antonio Stiftung hat ein Pilotprojekt gestartet, bei dem digitale Outreach-Arbeit auf Steam und Twitch eingesetzt wird; es ist jedoch noch zu früh, um Schlussfolgerungen zu ziehen oder ihre Wirksamkeit zu bewerten.⁷⁶ Dennoch erscheint es vielversprechend, eine solche digitale Outreach-Arbeit auf Plattformen mit Gaming-Bezug für künftige Präventionsprojekte in Betracht zu ziehen.

⁽⁷³⁾ <https://moonshotteam.com/redirect-method/>

⁽⁷⁴⁾ Lewis & Marsden: Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research, S. 31

⁽⁷⁵⁾ <https://www.streetwork.online/> [auf Deutsch]

⁽⁷⁶⁾ <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/> [auf Deutsch]

Nutzung von Gaming als Gesprächsöffner

Ähnlich wie ExtremistInnen Gaming und Diskussionen über Gaming verwenden, um mit Personen ins Gespräch zu kommen und diese potenziell in einen Radikalisierungsprozess hineinzuziehen, könnte Gaming in der Primär- und Sekundärprävention genutzt werden, um positive Unterhaltungen mit gaming-interessierten Zielgruppen anzuregen. Die niederländische Polizei hat zum Beispiel das Pilotprojekt „Gamen met de Politie“ (Gaming mit der Polizei) durchgeführt, bei dem GamerInnen die Möglichkeit haben, verschiedene Spiele – von *Fifa* über *Fortnite* und *Call of Duty* bis hin zu *Mario Kart* – mit PolizeibeamtInnen zu spielen.⁷⁷ Anstatt das Projekt als Prävention oder Bekämpfung von Extremismus zu deklarieren und Gespräche zu diesem Thema zu erzwingen, sprechen die PolizeibeamtInnen mit den GamerInnen in erster Linie über das Spiel und alltägliche Situationen, die dabei auf natürliche Weise zur Sprache kommen. Gaming ist also ein einfacher und positiver Weg, um ein Gespräch zu beginnen. Aufbauend auf dieser positiven Interaktion ist es anschließend einfacher, zu potenziell kontroverseren Themen überzugehen.

Wie in einem kürzlich erschienenen RAN Spotlight vorgeschlagen, könnte auch E-Sport ein Weg sein, um mit Gaming-Communities ins Gespräch zu kommen.⁷⁸ Offline-Sport ist seit Langem als Mittel zur Unterstützung von Präventionsmaßnahmen anerkannt, da er positive Interaktionen ermöglicht, die Resilienz erhöht, die soziale Inklusion fördert und die TeilnehmerInnen stärkt.⁷⁹ Ähnliche Mechanismen wirken auch bei Online-Wettbewerben. Auch E-Sport kann positive Interaktionen, ein Gefühl der Zusammengehörigkeit durch das Hinwirken auf ein gemeinsames Ziel oder die Erfahrung vermitteln, dass ein gemeinsames Interesse kulturelle Barrieren überwinden kann. Das Spotlight ruft PraktikerInnen dazu auf, das in Offline-Sportprojekten gesammelte Wissen zu nutzen und E-Sport-Programme so zu gestalten, dass sie jene Aspekte aufgreifen, die im Offline-Bereich gut funktioniert haben. Diese Programme könnten dann einen positiven Einstieg in die Interaktion mit Gemeinschaften bieten, ähnlich wie bei dem von der niederländischen Polizei organisierten Projekt.

Es gibt auch andere Möglichkeiten, über Gaming ins Gespräch zu kommen. Zum Beispiel könnte ein Twitch-Kanal oder „Let’s Play“-Videos, in denen positive Spiele mit einer politischen oder sozialen Botschaft wie *Through the Darkest of Times*⁸⁰ besprochen und gespielt werden, Teil eines Primärpräventionsprojekts sein, das versucht, einen Kommunikationskanal zum Streaming-Publikum aufzubauen. Jegliche P/CVE-Maßnahmen, die Gaming als positive Kraft anerkennen, die für Spaß und Wohlbefinden sorgt, sind wahrscheinlich effektiver als Ansätze, die suggerieren, dass das Gaming an sich oder Plattformen mit Gaming-Bezug gefährlich sind und das Publikum vor solchen Einflüssen „geschützt“ werden muss.

Nutzung von Serious Games

Nicht alle Spiele sind auf die reine Unterhaltung ausgerichtet. So genannte „Serious Games“ werden entwickelt, um Information und Bildung zu vermitteln. Solche Spiele werden in einer Vielzahl von Bereichen eingesetzt, unter anderem im Gesundheitswesen und in der militärischen Ausbildung, und wurden auch als Instrument zur Vermittlung von Wissen über Terrorismus und Terrorismusbekämpfung vorgeschlagen.⁸¹ Das Internationale Zentrum für Terrorismusbekämpfung (ICCT) in Den Haag hat beispielsweise ein Serious Game veröffentlicht, das sich mit den Folgen des Anschlags in Norwegen im Jahr 2011 beschäftigt.⁸² Das Projekt Game Changer von TechSoup hat ebenfalls Serious Games zu verschiedenen Themen⁸³ entwickelt, und es gibt eine wachsende Zahl von Apps und Spielen, die darauf abzielen, Fehlinformationen entgegenzuwirken.⁸⁴ Serious Games, die sich gegen extremistisches Gedankengut richten, könnten auf Plattformen mit Gaming-Bezug beworben werden. Diese könnten auf von P/CVE-AkteurInnen eingerichteten Kanälen gestreamt oder durch bekannte StreamerInnen beworben werden, die solche Spiele auf ihren eigenen Kanälen besprechen und spielen – möglicherweise mit Beiträgen von P/CVE-AkteurInnen innerhalb des Streams.

⁽⁷⁷⁾ <https://gamenmetdepolitie.nl/> [auf Niederländisch]; <https://www.instagram.com/gamenmetdepolitie/?hl=de> [auf Niederländisch]

⁽⁷⁸⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms, S. 11 f.

⁽⁷⁹⁾ UNODC, Preventing Violent Extremism Through Sport

⁽⁸⁰⁾ <https://paintbucket.de/en/ttdot>

⁽⁸¹⁾ Xiang, Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning

⁽⁸²⁾ <http://icct.nl/flashpoints-game/>

⁽⁸³⁾ <https://gamechanger.eu/play/>

⁽⁸⁴⁾ Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time

Gaming-Referenzen und „Nerdkultur“

Natürlich finden GamerInnen nicht nur Plattformen mit Gaming-Bezug, sondern auch kulturelle Referenzen mit Gaming-Bezug attraktiv. Die Verwendung solcher Referenzen, sowohl auf Plattformen mit Gaming-Bezug als auch darüber hinaus, kann dazu beitragen, Zugang zu Gaming-Communities als Publikum für andere P/CVE-Maßnahmen zu erreichen, wie zum Beispiel alternative oder Gegen-Narrative. GamerInnen als Publikum beschränken sich nicht auf Plattformen mit Gaming-Bezug; vielmehr schauen sie auch YouTube-Videos an, scrollen durch Instagram und chatten auf anderen Plattformen. Als begeisterte GamerInnen finden sie Gaming-Referenzen und die Gaming-Ästhetik jedoch wahrscheinlich besonders anziehend. Daher kann die Verwendung solcher Referenzen und die Übernahme des visuellen Stils beliebter Spiele dazu beitragen, P/CVE-Inhalte für ein spielbegeistertes Publikum attraktiver zu machen. So könnten beispielsweise videobasierte narrative Kampagnen den visuellen Stil beliebter Videospiele kopieren, ähnlich wie der IS in manchen Propagandavideos eine Ego-Shooter-Perspektive und tatsächliche Aufnahmen aus Call of Duty verwendet.⁸⁵ Die Aneignung einer solchen Ästhetik muss nicht zwangsläufig mit Gewalt einhergehen. So übernimmt die österreichische Online-Kampagne Jamal al-Khatib⁸⁶ bestimmte Stilelemente, die in den „Assassin’s Creed“-Videospiele eine wichtige Rolle spielen, darunter ein vermummter Protagonist, Aufnahmen auf Dächern und Über-die-Schulter-Aufnahmen, die in vielen Videospiele verwendet werden, um den SpielerInnen das Gefühl zu vermitteln, die Ereignisse auf dem Bildschirm direkt mitzerleben. Die Videos könnten auch den Comic-Stil aufgreifen, der zum Beispiel in den „Super Mario Brothers“-Spiele zu finden ist. In Anbetracht der Tatsache, dass Spiele mit Retro-Charme bei vielen GamerInnen beliebt sind und dass auch extremistische AkteurInnen diesen visuellen Stil in ihrer Propaganda verwendet haben, wie zum Beispiel im Spiel Heimat Defender⁸⁷, ist die Annahme naheliegend, dass solche visuellen Stile für GamerInnen attraktiv sein können. Narrative Kampagnen, die sich visuelle Stile aus dem Gaming-Bereich zu eigen machen, könnten auf Plattformen mit Gaming-Bezug, aber auch auf anderen beliebten Websites wie YouTube oder Instagram platziert werden, da Personen, die mit der Gaming-Ästhetik vertraut sind, wahrscheinlich auch diese Plattformen besuchen.

Darüber hinaus haben GamerInnen viele weitere Identitäten und Interessen über das Gaming hinaus, wie die Vielfalt der auf Discord-Servern diskutierten Themen belegt. Dazu gehören unter anderem „Nerdkultur“-Themen, vor allem Anime (fast 140.000 Server), Manga (15.000 Server), KPop (über 10.000 Server), Memes (über 50.000 Server), Rollenspiele (über 98.000 Server) und Fantasy (über 10.000 Server).⁸⁸ Wie bereits erwähnt, kann es schwierig sein, spielbezogene Inhalte ohne ausreichende subkulturelle Kenntnisse zu nutzen. Wenn jedoch Kenntnisse über andere populäre Themen wie Anime vorhanden sind, könnten Gespräche über „Nerdkultur“-Themen dazu beitragen, einen Kommunikationskanal zu schaffen, selbst wenn gaming-spezifisches Wissen im P/CVE-Projektteam weniger ausgeprägt ist. Darüber hinaus wäre es auch möglich, die normalerweise in Animes oder KPop-Videos eingesetzte Ästhetik für Kampagnen mit alternativen und Gegen-Narrativen zu übernehmen, welche auf Plattformen mit Gaming-Bezug und darüber hinaus verbreitet werden könnten. Angesichts der großen Anzahl von diesen Themen gewidmeten Servern ist die Wahrscheinlichkeit, dass solche Inhalte angeklickt werden, wenn sie an den entsprechenden Stellen platziert werden, relativ hoch. Durch die Berücksichtigung anderer prominenter Themen, die auf Plattformen mit Gaming-Bezug besprochen werden, und durch die Nutzung der gesamten Vielfalt dieser Plattformen könnten P/CVE-Inhalte ohne Gaming-Referenzen genutzt werden, um eine Wirkung zu erzielen.

Was es zu vermeiden gilt

Wie bei jeder Primär- oder Sekundärprävention gibt es auch bezüglich der Umsetzung von P/CVE-Maßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug eine Reihe von Aspekten, Annahmen und Handlungen, die auf jeden Fall vermieden werden müssen.

1. **Gaming als Problem zu betrachten, das gelöst werden muss:** Unabhängig davon, ob man direkt mit Gaming-Communities arbeiten, Präventionsmaßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug durchführen oder spielbezogene Inhalte für andere Arten von Interventionen nutzen möchte, sollten weder das Gaming, noch Plattformen mit Gaming-Bezug oder GamerInnen als Bedrohung oder zu lösendes

⁽⁸⁵⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?

⁽⁸⁶⁾ Siehe https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path_en

⁽⁸⁷⁾ Schlegel, No Child’s Play: The Identitarian Movement’s ‘Patriotic’ Video Game

⁽⁸⁸⁾ Zahlenangaben abgerufen von disboard.org am 27. Juni 2021

Problem behandelt werden. Selbst wenn Derartiges nicht explizit gesagt wird, erkennen Gaming-Communities durchaus, wenn der Beschäftigung mit ihnen die Annahme zugrunde liegt, dass sie eine Bedrohung darstellen und ein entsprechendes Risiko gemanagt werden soll. Seit den 1990er Jahren wurden viele öffentliche Diskussionen über Gaming mit Gewalttaten wie Schießereien in Schulen in Verbindung gebracht, obwohl es keine eindeutigen Belege für einen Zusammenhang zwischen Gewalt und Spielen gibt.⁸⁹ Daher sind GamerInnen besonders vorsichtig, wenn der Eindruck entsteht, dass ihre Gemeinschaften als Quelle der Gefahr oder Gewalt dargestellt werden. Deshalb sind alle Andeutungen, dass Gaming oder GamerInnen eine Bedrohung darstellen, zu vermeiden.

2. **GamerInnen als besonders anfällig für Radikalisierung darzustellen:** Es gibt keine Anhaltspunkte dafür, dass GamerInnen anfälliger für Radikalisierung und Propaganda oder als „gefährdete“ Gemeinschaft zu betrachten seien. Wenn man bedenkt, dass über 2,5 Milliarden Menschen GamerInnen sind, überrascht es kaum, dass gewisse Überschneidungen zwischen SpielerInnen und radikalisierten Personen bestehen; diese Korrelation bedeutet jedoch nicht, dass eine kausale Verbindung zwischen Gaming und Radikalisierung bestünde.⁹⁰ Die Darstellung von GamerInnen als „gefährdet“ erschwert nicht nur deren Einbeziehung in P/CVE-Bemühungen, sondern führt zudem zu fehlgeleiteten politischen und praktischen Initiativen.
3. **Religiösen Extremismus zu vernachlässigen:** Ein Großteil der Diskussion über extremistische Inhalte auf Plattformen mit Gaming-Bezug konzentriert sich auf den Rechtsextremismus. Dies erscheint logisch, da die meisten realen Vorfälle im Zusammenhang mit Gaming-Umgebungen von rechtsextremen Personen verübt wurden und ein Großteil der öffentlich zugänglichen extremistischen Inhalte auf diesen Plattformen aus dem rechten Spektrum stammt. Es bedeutet jedoch nicht, dass der religiöse Extremismus außer Acht gelassen werden könnte. Die Tatsache, dass es beispielsweise nur wenige Discord-Server mit dem Tag „Dschihad“ gibt, bedeutet nicht zwingend, dass es keine DschihadistInnen auf der Plattform gäbe – sondern lediglich, dass sie weniger lautstark sind als rechtsextreme AkteurInnen, die ihre ideologischen Überzeugungen in Benutzernamen, Profilen und Servernamen offen zur Schau stellen.
4. **Zu versuchen, alles auf einmal zu erreichen:** Es macht keinen Sinn zu versuchen, jeden einzelnen der oben genannten Vorschläge in ein P/CVE-Projekt auf Plattformen mit Gaming-Bezug einzubinden oder auf allen Plattformen mit Gaming-Bezug gleichzeitig präsent zu sein. Alle besprochenen Wege können lohnenswert sein, jedoch ist es nicht möglich, mit einem einzigen Interventionsprojekt digitale Jugendarbeit zu leisten, gefährdete GamerInnen zu identifizieren, mit der Community zu spielen und ein E-Sport-Turnier zu organisieren. Da es bisher nur wenige P/CVE-Bemühungen in diesen Umgebungen gegeben hat, ist es außerdem ratsam, ein wenig auszuprobieren, um herauszufinden, welche Möglichkeiten für welche Art von Primär- oder Sekundärpräventionsinitiativen auf Plattformen mit Gaming-Bezug am vielversprechendsten sind.
5. **Nachahmung:** Zu versuchen, Memes mit schwarzem Humor und die Gaming-Sprache nachzuahmen, oder Gaming nur deshalb zu nutzen, weil auch extremistische AkteurInnen dies erfolgreich tun, ist unklug. Zwar kann und sollte man sich von dem inspirieren lassen, was bei diesen AkteurInnen „funktioniert“, aber es ist weder notwendig noch ratsam, für die P/CVE-Arbeit auf Nachahmungen zu setzen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Spieler diese durchschauen und bestenfalls als Effekthascherei empfinden, ist relativ hoch.
6. **Das Publikum auf seiner Ebene treffen versus in seinen Bereich eindringen:** Insbesondere bei der digitalen Prävention besteht ein inhärentes Spannungsverhältnis zwischen der Notwendigkeit, sich mit dem Publikum auf einer Ebene zu treffen, und der Wahrnehmung, dass man in seinen Bereich eindringt, was unweigerlich zu Ablehnung führt. Bei der Umsetzung von Präventionsmaßnahmen auf Plattformen mit Gaming-Bezug ist daher ein gewisses Maß an Vorsicht geboten. Es macht kaum Sinn, Discord-Servern beizutreten und mehr oder weniger wahllos ungebetene P/CVE-Arbeit durchzuführen. Zudem ist es nicht immer möglich, Servern beizutreten, bei denen sekundäre Präventionsmaßnahmen angebracht wären, da bei extremistischen Servern oft eine vorherige Überprüfung stattfindet. Der Versuch einer verdeckten CVE-Arbeit wird zudem wahrscheinlich als Eindringen empfunden und daher erfolglos bleiben. Deshalb ist es wichtig, ein Gefühl dafür zu entwickeln, was das Publikum für

⁽⁸⁹⁾ American Psychological Association, APA Resolution on Violent Video Games

⁽⁹⁰⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms, S. 11

angemessen hält, welche Bereiche sich für die Präventionsarbeit eignen und welche Bereiche besser unberührt bleiben sollten.

Wichtige Erkenntnisse

1. Die Aneignung von subkulturellem Wissen ist die Grundlage für alle primären und sekundären Präventionsbemühungen in Gaming-Umgebungen.
2. Bemühungen in Gaming-Umgebungen können von der Unterstützung von „Bottom-up“-Widerspruch bis hin zur Präsenz auf den Plattformen, der Verwendung von (Serious) Games und Gaming- oder „Nerdkultur“-Referenzen in narrativen Kampagnen reichen.
3. Es sollte vermieden werden, Umgebungen mit Gaming-Bezug oder GamerInnen als potenzielle Bedrohung oder „gefährdete“ Gruppe zu betrachten.

Wichtige Empfehlungen für P/CVE auf Plattformen mit Gaming-Bezug

Plattformen mit Gaming-Bezug haben sich zu Orten entwickelt, an denen die NutzerInnen nicht nur über Spiele sprechen und Gaming-Streams anschauen, sondern zudem mit Gleichgesinnten in Kontakt treten und sich über alle möglichen Themen austauschen. Da diese Plattformen von Millionen von Menschen genutzt werden, sind sie unabhängig von der Präsenz extremistischer AkteurInnen für digitale Präventionsmaßnahmen sowohl im Bereich der Primär- als auch der Sekundärprävention interessant. Es bedarf weiterer Forschung, um die Auswirkungen der Präsenz von ExtremistInnen in diesen Umgebungen besser zu verstehen und mögliche Gegenmaßnahmen zu beurteilen. Daher können zum jetzigen Zeitpunkt nur allgemeine Empfehlungen aus den verfügbaren Informationen abgeleitet werden.

Empfehlungen

1. **Ziehen Sie Insider zu Rate:** Es gibt eine Vielzahl von Personen und Organisationen mit theoretischem und praktischem Wissen über Gaming-Umgebungen und spielbezogene Inhalte, die unser Verständnis dieser Umgebungen verbessern, geeignete Interventionen entwickeln und uns subkulturelles Wissen vermitteln können.
2. **Sprechen Sie mit den Plattformen:** Während nicht alle Plattformen mit Gaming-Bezug bereit sind, P/CVE-Maßnahmen zu unterstützen, sind einige zum Beispiel Mitglied des Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT).⁹¹ Die Zusammenarbeit mit diesen Plattformen kann die Entwicklung von Präventionsprojekten unterstützen, die dem Stil und der Atmosphäre der jeweiligen Plattform entsprechen.
3. **Machen Sie einen Anfang:** Es gibt derzeit nur sehr wenige P/CVE-Projekte, die Plattformen mit Gaming-Bezug umfassen. In Anbetracht ihrer allgemeinen Popularität und ihrer Bedeutung für die Verbreitung extremistischer Narrative ist es ratsam, Plattformen mit Gaming-Bezug verstärkt in digitale Präventionsbemühungen einzubeziehen und zu überlegen, welche Aspekte ihres Fachwissens für Programme in diesen Umgebungen nützlich sein können.
4. **Nutzen Sie alle Aspekte spielbezogener Inhalte:** Plattformen mit Gaming-Bezug dienen nicht nur zum Spielen, sondern auch dazu, über Spiele zu sprechen und zu scherzen, über alltägliche Themen zu chatten, Grafiken zu Spielen auszutauschen usw. Wenn Sie über primäre und sekundäre Präventionsmaßnahmen in Gaming-Umgebungen nachdenken, sollten Sie sich daher nicht nur auf das Spielen an sich konzentrieren, sondern auch die Attraktivität spielbezogener Inhalte berücksichtigen.
5. **Denken Sie über spielbezogene Inhalte hinaus:** Plattformen mit Gaming-Bezug haben sich in Social-Media-Websites verwandelt, deren NutzerInnen sich über alles Mögliche unterhalten – von ihrer Lieblingsmusik bis hin zu Anime und Politik. Es besteht also keine Notwendigkeit, sich auf diesen Plattformen auf spielbezogene Inhalte zu beschränken, da andere Themen ebenfalls Möglichkeiten eröffnen, mit den Communities auf den Plattformen ins Gespräch zu kommen.
6. **Seien Sie sich bewusst, wohin der Weg führt:** Plattformen mit Gaming-Bezug unterscheiden sich nicht nur stark in ihren primären Funktionen, sondern auch bezüglich ihrer NutzerInnengemeinschaft und ihres Tonfalls. Daher müssen P/CVE-Maßnahmen auf Twitch beispielsweise ganz anders gestaltet sein als auf Steam oder Discord. Berücksichtigen Sie die Besonderheiten der Plattform, die Sie ansprechen wollen.
7. **Seien Sie sich bewusst, mit wem Sie sprechen:** Die Gaming-Community ist kein einheitliches Ganzes; vielmehr gibt es viele verschiedene, sich teils überschneidende Communities auf verschiedenen Plattformen. Die Personen, die „Call of Duty“-Streams auf Twitch ansehen, sind nicht

⁽⁹¹⁾ <https://gifct.org/membership/>

mit jenen gleichzusetzen, die „Mario Brothers“-Memes auf Discord posten. Eine allgemeine Ausrichtung auf „die GamerInnen“ ist daher nur wenig hilfreich, um Präventionsprojekte auf Plattformen mit Gaming-Bezug zu unterstützen.

8. **Versuchen Sie nicht, das Rad neu zu erfinden:** Fragen Sie sich, ob die Gaming-Umgebung, die Sie für Ihr Präventionsprojekt in Betracht ziehen, sich wirklich *grundlegend* von anderen (digitalen) Umgebungen unterscheidet, in denen Sie Erfahrung haben. In vielen Fällen ist es möglich, auf Erfahrungen und Ansätze aus bereits durchgeführten Offline- oder Online-Projekten zurückzugreifen. Die Bezeichnung „Gaming“ sollte Sie nicht davon abhalten, diese Erkenntnisse bei der Entwicklung von Präventionsmaßnahmen für Gaming-Umgebungen zu nutzen.
9. **Stellen Sie Forschungen an:** Die Nutzung von Plattformen mit Gaming-Bezug durch extremistische AkteurInnen und damit zusammenhängende Fragen der Nutzung von Videospielen, Gamification und Gaming-Referenzen sind derzeit bei Weitem noch nicht ausreichend erforscht. Bezüglich Forschungen zu diesem Thema bestehen keine Forschungslücken, sondern vielmehr eine einzige riesige Leere. Empirische Forschungen zu Plattformen mit Gaming-Bezug sowie zu der Frage, wie Gaming-Inhalte digital angeregte Radikalisierungsprozesse beeinflussen könnten, sind bisher kaum vorhanden. Es ist daher wichtig, mehr Forschung zu betreiben, um das Thema besser zu verstehen und anzugehen. Folgende Aspekte wären dabei besonders interessant:
 - Wie weit verbreitet sind extremistische AkteurInnen und Inhalte in Gaming-Umgebungen?
 - Werden Plattformen mit Gaming-Bezug von diesen AkteurInnen wie andere digitale Kommunikationsplattformen genutzt oder gibt es etwas, das Gaming-Umgebungen für sie besonders attraktiv macht?
 - Wie stark beeinflussen Gaming-Umgebungen und spielbezogene Inhalte digital angeregte Radikalisierungsprozesse im Vergleich zu anderen Faktoren, welche die Radikalisierung begünstigen?
 - Inwieweit werden Gaming-Umgebungen von ExtremistInnen mit verschiedenen ideologischen Hintergründen unterschiedlich (oder ähnlich) genutzt?

Weiterführende Literatur

1. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Nutzung von Videospiele durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_de.pdf
2. ADL (n.d.) Disruption and Harms in Online Gaming Framework. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. und Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
5. Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Bibliografie

ADL (n.d.). This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists.

<https://www.adl.org/steamextremism#introduction>

ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games.

<https://www.adl.org/media/13139/download>

Alexander, J. (2018). Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers. Polygon, 28.

Februar <https://www.polygon.com/2018/2/28/17061774/discord-alt-right-atomwaffen-ban-centipede-central-nordic-resistance-movement>

Allyn, B. (2021). Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities. NPR,

5. April <https://www.npr.org/2021/04/05/983855753/group-chat-app-discord-says-it-banned-more-than-2-000-extremist-communities>

American Psychological Association (2020). APA Resolution on Violent Video Games.

<https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

Andrews, F. und Pym, A. (2021). The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers. BellingCat, 24.

Februar <https://www.bellingcat.com/news/uk-and-europe/2021/02/24/the-websites-sustaining-britains-far-right-influencers/>

BBC (2019). Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch. BBC, 10. Oktober

<https://www.bbc.com/news/technology-49998284>

Bergengruen, V. (2020). How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the

Pandemic Online. Time, 20. August <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>

Brace, L. (2021). The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/)

[research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/](https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/)

Brewster, T. (2020). Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader. Forbes, 8. Januar

2020 <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2020/01/08/revealed-fbi-raided-discord-chats-of-unite-the-right-organizer/?sh=4006757878ed>

Browning, K. (2021). Extremists find a financial lifeline on Twitch. The Denver Post, 8. Mai 2021

<https://www.denverpost.com/2021/05/08/extremists-find-a-financial-lifeline-on-twitch/>

Clayton, N. (2021). Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year. PC Gamer, 7. April

2021 <https://www.pcgamer.com/discord-deleted-thousands-of-violent-extremist-servers-last-year/>

Cohen, L. (2021). White nationalists are moving from YouTube to DLive. Daily Dot, 19. Mai 2021

<https://www.dailydot.com/upstream/dlive-streaming-white-nationalism/>

Counter Extremism Project (2019). Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue

Shooting Proliferating on Telegram. <https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram>

Crawford, B. (2019). Chan Culture and Violent Extremism. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/)

[research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/](https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/)

D'Anastasio, C. (2021). A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven. Wired, 1. Juli 2021

<https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>

Day, K. (2015). Why terrorists love PlayStation 4. Politico, 15. November 2015

<https://www.politico.eu/article/why-terrorists-love-playstation-4/>

DeCook, J. (2021). The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny. GNET Insight. [https://gnet-](https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/)

[research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/](https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/)

Der Spiegel (2019). The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism. Der Spiegel, 28. März

2019 <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>

- DLive (2019). DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report. GlobeNewsWire, 17. Juli 2019 <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>
- EU Counter-Terrorism Coordinator (2020). 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>
- Europol (2021). European Union Terrorism Situation and Trend Report. <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat>
- Farokhmanesh, M. (2018). White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity. The Verge, 7. August 2018 <https://www.theverge.com/2018/8/7/17660308/white-supremacists-charlottesville-rally-discord-plan>
- Forchtner, B. und Tominc, A. (2017). Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube. *Food, Culture & Society* 20, Nr. 3: 415–441
- Gais, H. und Hayden, M. (2020). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website. <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website>
- Gonzalez, O. (2021). QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says. CNet, 27. April <https://www.cnet.com/news/qanon-believers-and-anti-maskers-build-new-audiences-at-twitch-report-says/>
- Gonzalez, O. (2019). 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: What you need to know. CNet, 7. November 2019 <https://www.cnet.com/news/8chan-8kun-4chan-endchan-what-you-need-to-know-internet-forums/>
- Grayson, N. (2021). Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem. Kotaku, 5. Mai 2021 <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>
- Guhl, J., Ebner, J. und Rau, J. (2020). The Online Ecosystem of the German Far-Right. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf>
- Kaplan, A. (2021). DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform. Media Matters, 19. Januar 2021 <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>
- Keen, F. (2020). After 8chan. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>
- Keen, F., Crawford, B. und Suarez-Tangil, G. (2020). Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures. <https://crestresearch.ac.uk/resources/memetic-irony-and-the-promotion-of-violence-within-chan-cultures/>
- Keierleber, M. (2021). How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities. Fast Company, 1. Februar 2021 <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>
- Kelly, M. (2021). DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack. The Verge, 9. Februar 2021 <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>
- Lewis, J. und Marsden, S. (2021). Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research. file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf
- Morgensen, C. und Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
- Nagle, A. (2017). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester Zero Books

Patterson, D. (2019). 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games. CBS News, 26. August 2019 <https://www.cbsnews.com/news/8chan-users-are-moving-to-discord-where-your-kids-are-playing-video-games/>

Plaum, A. (2020). Fighting the infodemic, one game at a time. DW Innovation, 3. September 2020 <https://innovation.dw.com/fighting-the-infodemic-one-game-at-a-time/>

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). Nutzung von Videospielen durch ExtremistInnen – Strategien und Narrative. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper videogames_15-17092020_de.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). The Role of Hotbeds of Radicalisation. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Digitaler Terrorismus und „EinzeltäterInnen“. https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2021-04/ran_paper_small-scale_event_lone_actors_24022021_de.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_c-n_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021). Spotlight: Digital Challenges. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/docs/spotlight_digital_challenges_en.pdf

Reuters (2015). Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years. Reuters, 26. Mai 2015. <https://www.reuters.com/article/us-mideast-crisis-austria-idUSKBN0OB0LK20150526>

Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, Nr. 23. <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/jd/article/view/359/223>

Schlegel, L. (2020). No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/>

Schlegel, L. (2020). Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence. *European Eye on Radicalization*, 17. März 2020 <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/>

Singer, P. und Brooking, E. (2018). *LikeWar: The Weaponization of Social Media*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

Tassi, P. (2015). How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [aktualisiert]. Forbes, 14. November 2015 <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/?sh=10292d705549>

Tielemans, A. (2021). A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/06/28/a-survey-of-violent-extremist-and-terrorist-activities-across-the-gaming-environment/>

UNOCD (2021). Preventing violent extremism through sport: A practical guide.

https://www.unodc.org/documents/dohadeclaration/Sports/PVE/PVE_PracticalGuide_EN.pdf

Xiang, T. K. (2021). Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/19/bridging-the-gap-between-counterterrorism-research-and-practice-through-game-based-learning/>

Won, Y. und Lewis, J. (2021). Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/06/male-supremacism-borderline-content-and-gaps-in-existing-moderation-efforts/>

Über die Autorin:

Linda Schlegel ist Promotionsstudentin an der Goethe-Universität Frankfurt/M. und assoziierte Forscherin am Leibniz-Institut Hessische Stiftung Friedens- und Konfliktforschung (HSFK). Sie ist Associate Fellow beim Global Network on Extremism and Technology (GNET) und modus Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung (modus | zad).

INFORMATIONEN ZUR EU FINDEN

Internet

Informationen zur Europäischen Union in allen offiziellen EU-Sprachen finden Sie auf der Europa-Website unter: https://europa.eu/european-union/index_de

EU-Veröffentlichungen

Kostenlose und kostenpflichtige EU-Veröffentlichungen können Sie hier herunterladen oder bestellen: <https://op.europa.eu/de/web/general-publications/publications>. Mehrere Exemplare kostenloser Publikationen können Sie über Europe Direct oder Ihr örtliches Informationszentrum anfordern (siehe https://europa.eu/european-union/contact_de).

EU-Recht und zugehörige Dokumente

Zugang zu allen rechtlichen Informationen der EU einschließlich der gesamten EU-Gesetzgebung seit 1952 in allen offiziell vorliegenden Sprachfassungen erhalten Sie bei EUR-Lex unter: <http://eur-lex.europa.eu>

Offene Daten der EU

Das Portal zu offenen Daten der EU (<http://data.europa.eu/euodp/de>) bietet Zugriff auf Datensätze der EU. Daten können kostenlos heruntergeladen und genutzt werden, sowohl für kommerzielle als auch für gemeinnützige Zwecke.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office
of the European Union