

GAMING UND RECHTS EXTREMISMUS

REMAKE



Tutorial: Das kleine 1x1 der Gaming-Kultur

1.	Wie verbreitet ist Gaming?	6
2.	Gaming-Kultur – was ist das überhaupt?	8
3.	Gibt es die eine „Gaming-Szene“?	10
4.	Ist E-Sport wirklich Sport?	12
5.	Wie politisch sind Videospiele?	14
6.	Können Games gesellschaftliche Debatten aufgreifen?	16
7.	Macht das Spielen von Videospiele gewalttätig?	18
8.	Videospielgoals: Wie können Games Barrieren abbauen und Menschen verbinden?	22
9.	Was kann problematisch am Gaming sein?	24

Level I: Diskriminierung in Videospiele-Welten

10.	Was sind toxische Communitys?	26
11.	Ist toxisches Verhalten im Gaming stärker verbreitet als andernorts?	28
12.	Wie zeigt sich Sexismus im Gaming?	30
13.	Wie zeigt sich Rassismus im Gaming?	32
14.	Wie zeigt sich Antisemitismus im Gaming?	34

Content Warning

In dieser Broschüre geht es um Rechtsextremismus, Sexismus und andere Formen von Gewalt. Menschenverachtende Inhalte werden thematisiert.

Level II: Laute rechtsextreme Minderheit im Gaming

15. Was ist Rechtsextremismus?	36
16. Warum nutzen Rechts-extreme Gaming-Welten?	38
17. Wie nutzen Rechtsextreme „Humor“, um ihre Ideologie zu verharmlosen?	40
18. Wie verbreitet sind rechtsextreme Games?	42
19. User-generierter Hass: Inwiefern sind rechtsextreme Mods ein Problem?	44
20. Warum wird bei rechtsextremen Anschlägen auch über Gaming gesprochen?	46

Level III: Was können wir gegen Hass in Gaming-Communitys tun?

21. Sollte ich Hasskommentare und problematische Inhalte ignorieren?	48
22. Wie kann ich auf Hass im Gaming reagieren?	50
23. Was sollten Plattformen, Spielehersteller_innen und andere gegen Hass unternehmen?	52
24. Wie kann ich von Anfeindungen Betroffene unterstützen?	54
25. Wie kann ich für Diversität im Gaming einstehen?	56

Add-on: Wo finde ich Hilfe und weitere Informationen?

26. Hilfe und weitere Informationen	58
27. Credits (Impressum)	60

1. Wie verbreitet ist Gaming?

Längst sind Videospiele fester Bestandteil unserer Gesellschaft. Ob durch große Gaming-Events wie die „Gamescom“ oder „DreamHack“, durch die Relevanz von E-Sport-Events und Gaming-Streams auf Twitch oder einfach, weil Videospiele das umsatzstärkste Unterhaltungsmedium sind: Gaming ist ein bedeutender Teil der Popkultur und aus ihr nicht mehr wegzudenken. Schon ein kurzer Blick in die vielfältigen Gaming-Communitys zeigt: Das Klischee vom „Gamer“ gibt es bloß in Memes.

In Deutschland spielen sechs von zehn Personen in der Altersspanne von 6–69 Jahren Computer- und Videospiele. Dabei sind Games kein primär von männlichen Spielenden genutztes Medium. Weibliche und nichtbinäre Spielende sind

in Videospieldwelten zahlreich vertreten – so identifizieren sich in etwa die Hälfte der Spielenden als nichtmännlich. Auch lässt sich Gaming keineswegs auf eine ausschließlich jugendliche Zielgruppe reduzieren. Das Durchschnittsalter von Gamer_innen in Deutschland liegt bei 37,9 Jahren (vgl. Game Verband, 2023).

Nicht allein durch die große Anzahl von Gamer_innen, sondern auch durch die Möglichkeit, neben der reinen Unterhaltung Videospiele in der therapeutischen oder pädagogischen Arbeit zu nutzen, wächst die gesellschaftliche Relevanz von Gaming.

2. Gaming-Kultur – was ist das überhaupt?

Die Gaming-Kultur ist ein facettenreiches Phänomen, das nicht nur Videospiele_innen, sondern auch Pädagog_innen, die Wissenschaft und die interessierte Zivilgesellschaft fasziniert. Doch was macht eine Gaming-Kultur überhaupt aus?

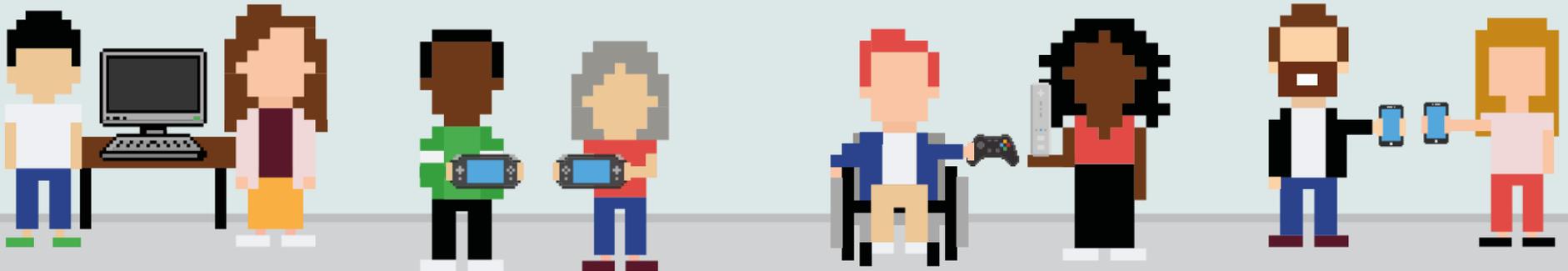
Zunächst eröffnet Gaming eine vielfältige Welt der Interaktion, des Wettbewerbs und der Kreativität. Es vereint Menschen mit verschiedenen Hintergründen und schafft Gemeinschaften. Ein kurzer Überblick über Genres offenbart eine enorme Bandbreite: Von Action und Abenteuer wie „Call of Duty“ oder „The Legend of Zelda“ über Rollenspiele wie „The Witcher“ oder „Final Fantasy“ bis hin zu Simulationen wie „The Sims“ und Strategiespielen wie „Civilization“ – jedes Genre spricht unterschiedliche Spieler_innen mit eigenen Vorlieben an und

bietet einzigartige Spielerfahrungen. Auch die Plattformen, auf denen diese Gaming-Erlebnisse stattfinden, sind vielfältig. Von leistungsfähigen Gaming-PCs und verschiedenen Konsolen wie der PlayStation, Xbox oder Nintendo Switch bis hin zu mobilen Endgeräten, Cloud-Gaming-Diensten, Plattformen wie Steam für Erwerb und Interaktion, Discord für die Text- und Sprachkommunikation neben dem Spielen und Twitch für das Livestreaming: Sie alle bieten eine Vielzahl von Optionen, um in die faszinierende Welt der Videospiele einzutauchen. Jede dieser Plattformen ermöglicht Spieler_innen auf ganz eigene Art, ihre Leidenschaft auszuleben und sich mit anderen innerhalb der Gaming-Community zu verbinden.

3. Gibt es die eine „Gaming-Szene“?

Nein, die eine Szene existiert nicht. Ähnlich wie in anderen Kulturbereichen gibt es im Gaming ganz unterschiedliche Blickwinkel, Positionen und Vorlieben in den Communitys. Gaming als einheitliche Szene zu bezeichnen, würde die Vielfalt ignorieren, die verschiedene Spieletitel, Genres, Plattformen, aber auch Streamer_innen mit ihren Communitys hervorbringen. Daher ist es sinniger, einfach von

verschiedenen Gaming-Communitys zu sprechen. Zumeist gibt es keine feste Grenze, ab der man einer Community angehört. Daher sind Bezeichnungen wie „die Gaming-Szene“ oder „die Gaming-Community“ viel zu allgemein und gehen über die Vielfältigkeit aller Spieler_innen hinweg. Eine Trennung, über die oft gesprochen wird, ist die Unterscheidung von Konsolen- und PC-Spieler_innen. Das liegt vor allem an der häufig fehlenden Verknüpfung der Plattformen: Nur wenige Videospiele verfügen über die sogenannte Crossplay-Funktion, ermöglichen also das plattformübergreifende Spielen sowohl auf dem PC als auch auf der Konsole.



4. Ist E-Sport wirklich Sport?

Als E-Sport wird wettbewerbsorientiertes Gaming bezeichnet. Für einige ist E-Sport sogar zum Beruf geworden. Das heißt, sie verdienen Geld mit dem Spielen und widmen sich deshalb dem Training ihrer kognitiven und körperlichen Fähigkeiten. Dazu gehören analoger Sport, Trainingslager, Spielanalysen, mentale Gesundheit und Teamplaykoordination – genau wie bei anderem Profisport.

Auf großen Turnieren spielen E-Sportler_innen teils um hohe Preisgelder vor einem Millionenpublikum. Durch die hohen Zuschauer_innenzahlen hat sich E-Sport zu einem wichtigen (Werbe-)Markt entwickelt. Umsatzstarke Unternehmen aus der Gaming- und Non-Gaming-Industrie haben daher großes Interesse an Kooperationen, sodass Trikots,

Veranstaltungsbanner, teilweise auch die Spielwelten selbst in Online-Turnieren geprägt sind von Werbung.

Einige Länder haben E-Sport inzwischen als Sport anerkannt, darunter Südkorea, China, Russland und Griechenland. In Deutschland bemühen sich der eSport-Bund Deutschland e. V. (kurz: ESBD) und die esports player foundation (epf) um die Anerkennung von E-Sport als Sport. Damit würde ein Ausbau der Förderstruktur einhergehen. Einige Sportvereine verfügen bereits über E-Sport-Abteilungen (zum Beispiel der VfL Wolfsburg); und in vielen Städten gibt es Gaming-Zentren (zum Beispiel das HI-SCORE in Hannover), in denen regelmäßig Turniere organisiert werden.

5. Wie politisch sind Videospiele?

Bei Games und Politik denken die meisten vermutlich erst einmal, beides habe nichts miteinander zu tun. Schließlich sind Games ja Freizeit und Erholung. Doch diese Annahme ist zu kurz gedacht – Gaming ist viel mehr.

Zahlreiche Spiele haben politische Inhalte; sei es durch die Darstellung real existierender Ereignisse oder fiktiver Szenarien. Ein Beispiel von vielen ist die Videospielereihe „Call of Duty“, die sich teilweise auf historische Kriege bezieht. Doch nicht nur die Handlung, sondern auch die Art und Weise, wie Charaktere dargestellt werden, kann politische Lesarten haben. Darüber hinaus sind auch Gaming-

Communities politisch aktiv, veranstalten Demonstrationen oder Spendenaktionen und setzen sich dabei für ihre Überzeugungen ein. Der Ruf nach dem Ausschluss von Politik aus Spielen ist dagegen häufig ein Abwehrreflex einer speziellen Gruppe von Spielenden, die progressive und diverse Darstellungen in Spielen generell ablehnen. Hier ist wichtig zu erkennen, dass Spiele und ihre Communities nicht frei von politischen Einflüssen sind, sondern vielmehr ein Spiegelbild gesellschaftlicher und politischer Debatten sowie Dynamiken darstellen.

6. Können Games gesellschaftliche Debatten aufgreifen?

Wie alle Medien nehmen auch Games oft Bezug auf reale gesellschaftliche Themen und Ereignisse. Sie können Missstände thematisieren und Werte vermitteln, auch klischeehafte Bilder reproduzieren und ein korrektes oder verzerrtes Bild historischer Ereignisse zeichnen. Damit bieten sie die Möglichkeit, etwas aus einer neuen Perspektive zu betrachten. Viele Spiele lassen bei der Erstellung des Gaming-Avatars den Spielenden zahlreiche Anpassungsmöglichkeiten und erlauben damit u.a. die Abbildung von nichtbinären oder Transidentitäten in Spielen, wie beispielsweise die Rollenspiele „Baldurs Gate 3“ oder „Starfield“. Auch die Geschichten von Games greifen auf gesellschaftliche Diskurse und Themen zurück. So bricht das Actionspiel „The Last of Us Part II“ bewusst mit stereotypen Geschlechterbildern, während in „Horizon Forbidden West“ eine optionale Kuss-Szene die Hauptprotagonistinnen Teil einer queeren

Liebesbeziehung werden lässt. Und in „Spider-Man 2“ lassen sich Graffitis gegen Rassismus entdecken. Auch weitere gesellschaftliche Debatten spiegeln sich in vielen Games wider, etwa wenn Entwicklerstudios zunehmend versuchen, verschiedene Perspektiven und eine angemessene Darstellung unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen in ihren Videospiele zu berücksichtigen (beispielsweise bei dem Jump 'n' Run „Never Alone“).

Andere Spieleklassiker wie „Super Mario Bros.“ oder „Tetris“ haben kaum politischen Anspruch. Jedoch finden sich selbst hier Interpretationen, die etwa in „Tetris“ die Simulation eines kapitalistischen Arbeitsprozesses sehen, da immer die gleiche monotone Aufgabe (effektives Löschen von Steinen) absolviert werden muss. Allerdings gibt es auch aktuelle Beispiele, die eher klischeehafte und stereotype Bilder reproduzieren oder geschichtsumdeutende und revisionistische Darstellungen abbilden.

Grundsätzlich sind Games als Kulturgut immer wieder Gegenstand, Medium und Auslöser gesellschaftlicher Debatten.

7. Macht das Spielen von Videospielen gewalttätig?

Immer wieder wird die Frage diskutiert, ob Videospiele zu gewalttätigem Verhalten führen. Vor allem nach tragischen Ereignissen wie terroristischen Anschlägen wird in Politik und Medien häufig eine mögliche Mitschuld von Videospielen diskutiert (Stichwort: Killerspiel-Debatte). Doch was sagt die Forschung dazu?

Empirische Untersuchungen haben keinen kausalen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Videospielen und der Ausübung von Gewalt feststellen können. Viele Studien kommen zu dem Schluss, dass das Spielen von Videospielen allein keine direkte Ursache gewalttätigen Verhaltens ist.

Kein Wunder, unterliegt doch menschliches Verhalten sehr vielen Einflüssen. Aggressive Gedanken und Frustrationen können zwar beim Spielen auftreten, doch sind sie nicht Auslöser realer Gewalt (denn Korrelation ist keine Kausalität). Ein Zusammenhang zwischen aggressiven Gedanken und

tatsächlicher Gewaltausübung lässt sich durch die Forschung nicht belegen. Weitere Faktoren wie zum Beispiel eigene Gewalterfahrungen, das soziale Umfeld oder psychische Belastungen müssen stets berücksichtigt werden.

Folgende Studienauswahl untersucht und widerlegt den vermeintlichen Zusammenhang von Gewaltaffinität und Gaming:

Videos

- **MAITHINK X - Verursachen Videospiele Amokläufe?, 2020**
https://www.youtube.com/watch?v=_m7txM8wnt0
[eingesehen am 30.08.2024]
- **Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages: Führt die Nutzung gewalttätiger Computerspiele zu Aggressionen?, 2006**
<https://www.bundestag.de/resource/blob/412164/886df268546152fbf9e2b14908d01ba2/WD-9-223-06-pdf-data.pdf>
[eingesehen am 30.08.2024]

- **Drummond, Aaron et al.: Do longitudinal studies support long-term relationships between aggressive game play and youth aggressive behaviour? A meta-analytic examination, in: Royal Society Open Science, Jg. 7 (2020), H. 7, 200373**

<https://doi.org/10.1098/rsos.200373>

[eingesehen am 30.08.2024]

- **Szycik, Gregor R. et al.: Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study, in: Frontiers in Psychology, Jg. 8 (2017)**

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5341328/>

[eingesehen am 30.08.2024]

- **Zendle, David/Kudenko, Daniel/Cairns, Paul: Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games, in: Entertainment Computing, Jg. 24 (2018), S. 21-29**

https://www.researchgate.net/publication/320578771_Behavioural_realism_and_the_activation_of_aggressive_concepts_in_violent_video_games

[eingesehen am 30.08.2024]

- **Kühn, Simone et al.: Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study, in: Molecular Psychiatry, Jg. 24 (2019), S. 1220-1234**

https://www.researchgate.net/publication/323740425_Does_playing_violent_video_games_cause_aggression_A_longitudinal_intervention_study

[eingesehen am 30.08.2024]

- **Coyne, Sarah M./Stockdale, Laura: Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents, in: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, Jg. 24 (2021), H. 1**

<https://www.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/cyber.2020.0049>

[eingesehen am 30.08.2024]



8. Videospiegelgoals: Wie können Games Barrieren abbauen und Menschen verbinden?

Games können eine vielfältige Gesellschaft auf unterschiedliche Weise beeinflussen. Durch ihre Interaktivität erlauben sie uns nicht bloß, andere Perspektiven zu beobachten, sondern sie greifbarer nachzuerleben. Als beispielsweise der Angriff Russlands auf die Ukraine begann, berichteten Spieler_innen, durch das Spielen von „This War of Mine“ – einem Spiel, das zivile Opfer in Kriegsszenarien in den Mittelpunkt stellt – eine Vorstellung von der Schwere der Herausforderungen und Belastungen der Menschen in Osteuropa bekommen zu haben. Auch wenn sie das Leid nicht real nachfühlen konnten, so half das Spielen doch zumindest bei einem Perspektivwechsel.

Gaming ist eine Möglichkeit, gleichzeitig soziale Interaktionen zu fördern und Einsamkeit zu bekämpfen. Während der Hochphase der Coronapandemie skizzierten 61 % aller befragten

Spieler_innen, dass ihnen ohne Gaming die Decke auf den Kopf gefallen wäre (vgl. Studie der Bitkom, 2021). Auch sonst werden Freundschaften über das eigene lokale Umfeld hinaus geschlossen. Ferner lassen sich Spiele im Schulunterricht einsetzen, um etwa in Geschichte ganz anders auf eine historische Epoche zu blicken. Das gilt vor allem für Serious Games, die teils für die Bildungsarbeit entwickelt werden. Je nach Kontext können aber auch kommerzielle Games genutzt werden, um Werte zu vermitteln.

Videospiele werden zudem im medizinisch-therapeutischen Bereich eingesetzt – beispielsweise um Angststörungen oder Depressionen zu bekämpfen oder den Prozess einer Demenz zu verlangsamen. Mit Blick auf die Inklusion von Menschen mit Einschränkungen entwickelt sich Gaming in eine inklusive Richtung – immer mehr Spiele enthalten Barrierefreiheitsoptionen; Hardware-Anbieter_innen veröffentlichen modulare Controller, um Spiele zugänglicher zu machen.

Bei all dem gilt jedoch: Spielen muss nicht immer „produktiv“ sein. Genau wie Bücher, Filme oder Serien darf auch Gaming schlicht unterhalten. Als digitaler „Kurzurlaub“ tragen Spiele nachweislich zu unserer Erholung bei und blenden den stressigen Alltag für einen Augenblick aus.

9. Was kann problematisch am Gaming sein?

Neben den bereits genannten Vorzügen der Videospiele-Welt gibt es allerdings auch problematische Aspekte, die mit Gaming einhergehen können. Wichtig ist hier, diese negativen Seiten nicht auszuklammern und zu leugnen. Schon seit seiner Entstehung begleiten das Gaming Diskussionen über exzessives Spielen oder Sucht. Seit 2018 erkennt die WHO die sogenannte Gaming Disorder als Krankheit an. Regelmäßiges Spielen reicht für eine Diagnose jedoch nicht aus. Ausschlaggebend ist, ob über einen Zeitraum von zwölf Monaten soziale Kontakte, Schule, Arbeit oder andere Felder des Privatlebens zugunsten von Gaming vernachlässigt worden sind und keine Kontrolle über das eigene Spielverhalten mehr besteht.

Außerdem wurden in den letzten Jahren immer wieder Debatten über Mikrotransaktionen (für kostenpflichtige Spieleerweiterungen, die meist kosmetischer Art sind oder kleinere Spielvorteile gewähren) und simuliertes Glücksspiel geführt. Zwar fallen sogenannte Lootboxen (digitale Wundertüten mit meist kosmetischen Inhalten für das jeweilige Spiel) zurzeit nicht unter die

Auf www.mediensuchthilfe.info können sich Angehörige und Betroffene informieren.

rechtlichen Beschränkungen von Glücksspiel; allerdings nutzen sie die gleichen psychologischen Mechanismen und stellen so, insbesondere für jugendliche Zielgruppen, ein erhebliches Suchtpotenzial dar. In verschiedenen EU-Ländern unterliegen Lootboxen daher bereits einer restriktiveren Gesetzgebung, beispielsweise in Belgien und den Niederlanden.

Ein weiterer kritischer Aspekt betrifft nicht das Spielen selbst, sondern die Bedingungen, unter denen die Spiele entstehen. Besonders international, aber auch in Deutschland ist die Spieleentwicklung häufig geprägt von Ausbeutung und sogenannter Crunchtime – das heißt, Entwickler_innen werden zu Überstunden und Wochenendarbeit genötigt. Außerdem gelangten in den letzten Jahren vermehrt Fälle von Sexismus und toxischer Arbeitskultur an die Öffentlichkeit. Auch in vielen Bereichen der Gaming-Community, etwa Ingame-Chats oder Foren, herrscht ein toxischer Umgangston. Wie dieser Umstand rechtsextreme Positionen anschlussfähig macht, ist der Schwerpunkt des folgenden Kapitels „Level I“.

10. Was sind toxische Communities?

Da Gaming die Gesellschaft widerspiegelt, überrascht kaum, dass sich verschiedene Formen von Diskriminierung und abwertendem Verhalten in Videospelchats oder auf Gaming-Plattformen finden. Communities, in denen Beleidigungen, Mobbing, unsportliches Verhalten wie „Griefing“ (die Sabotage des eigenen Teams) und „Intentional Feeding“ (absichtliches Schlecht-Spielen) sowie diskriminierende und abwertende Sprache zum Alltag gehören, lassen sich als toxische Communities bezeichnen. Toxisch heißt giftig und beschreibt hier ein Verhalten, das andere angreift oder einschränkt. Auch fällt auf, dass Begriffe wie „Gamer“ von oben herab verwendet werden, um andere Spieler_innen auszugrenzen und Gatekeeping zu betreiben – und damit zu bestimmen, wer dazu gehört und wer nicht. Innerhalb von Communities führt dies zu einer negativen Dynamik und Spaltung.

In toxischen Communities herrscht nicht selten eine hasserfüllte Sprache, die andere aufgrund tatsächlicher oder zugeschriebener Merkmale – wie der nationalen Herkunft, Geschlechtsidentität, sexuellen Orientierung oder religiösen Zugehörigkeit – abwertet. Laut einer Studie der US-amerikanischen Anti-Defamation League haben 76 % aller Spieler_innen schon einmal Hass im Gaming erfahren. Besonders stark von diesen Anfeindungen betroffen sind Frauen und nichtmännliche Spielende, Teile der LGBTQIA+-Community sowie jüdische Spielende (vgl. ADL: Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023, 02.06.2024, URL: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023> [eingesehen am 30.08.2024]).

11. Ist toxisches Verhalten im Gaming stärker verbreitet als andernorts?

Personengruppen, die in der analogen Welt von Hass und Ausgrenzung betroffen sind, haben es häufig auch in Videospieldwelten und den zugehörigen Communitys nicht leicht. Neben den bereits umschriebenen Formen von Hassrede sind in Chats und auf Gaming-Plattformen vor allem Trans- und Queerfeindlichkeit weitverbreitet. Beleidigungen, Hass und Anfeindungen sind unter Gamer_innen zwar nicht stärker verbreitet als in anderen Teilen der Gesellschaft; doch gibt es drei Faktoren, die toxisches Verhalten sichtbarer machen als an anderer Stelle:

- a. Kaum Moderation auf Plattformen: Obwohl Plattformen wie Twitch oder Steam Richtlinien gegen Hassrede formulieren, werden diese meist kaum oder lediglich zu

zaghafte durchgesetzt. Dadurch können sich Betroffene in Games nicht sicher fühlen, da der geäußerte Hass meist folgenlos bleibt.

- b. Digitale Zivilcourage ist nicht sichtbar: Wenn Spieler_innen angefeindet werden, bleiben Dritte oft stumm, statt sich vor/neben/hinter Betroffene zu stellen – Häufig mit der Argumentation: „Das ist ja nur ein Spiel.“ Hier fehlt es an Solidarität und einem Verständnis für die Konsequenzen von Hasskommentaren.
- c. Toxisches Grundrauschen: Beleidigungen, negative Gefühle und gereizte Stimmung gehören für viele zum Onlin gaming dazu. In solch einem Klima werden Diskriminierung und Anfeindungen oft normalisiert.

Videospieldräume können zu Orten werden, an denen sich alle wohlfühlen. Jedoch nur, wenn toxisches Verhalten Konsequenzen für die Verantwortlichen hat.

12. Wie zeigt sich — Sexismus im Gaming?

Trotz der Entwicklung hin zu einer vorurteilsfreieren Darstellungsweise weiblicher Figuren existieren noch immer Spiele, in denen Frauen in knappen Outfits und mit fragwürdigen Kamerafahrten dargestellt werden. Diese Hypersexualisierung findet sich in vielen Mobile Games; auch einige neue Blockbuster-Titel verwenden stereotype Rollenmuster oder erzählen die Geschichte der Damsel in Distress – der Jungfrau in Nöten, die mal wieder aus einer misslichen Lage befreit werden muss. Videospiele verbleiben oft in einer zweigeschlechtlichen Logik, diverse Geschlechteridentitäten sind kaum repräsentiert. Lange waren Protagonistinnen stark unterrepräsentiert; immer mehr Spielefirmen geben weiblichen Charakteren die Hauptrolle in neuen Titeln und bemühen sich um vielfältige Darstellungen sowie von Klischees abweichende Charaktere – allerdings zum Preis starker Ablehnung aus manchen Communitys. Ein häufiger Vorwurf: Die dargestellten Frauen entsprächen nicht

dem verkörperten oder erhofften Ideal, das toxische Communitys anscheinend von einer weiblichen Hauptfigur haben.

Obwohl fast die Hälfte aller Spieler_innen weiblich gelesen wird, berichten viele Spieler_innen, in Spielechats oder auf Spieleplattformen regelmäßig mit belästigenden oder abwertenden Kommentaren konfrontiert zu sein. Nach Zahlen der Anti-Defamation League wurden 2023 fast die Hälfte aller Spielerinnen in Online-Spielen wegen ihres Geschlechts belästigt. Die Konsequenz: Viele Spielerinnen ziehen sich aus gewissen Spielen zurück, meiden Sprachchats oder wählen zur Vorbeugung von Angriffen einen neutralen oder männlich klingenden Ingame-Namen. Koordinierte Angriffe gegen Frauen und nichtmännliche Spielende sammelten sich in der Vergangenheit auch hinter der Gamergate-Kontroverse. Die Hasskampagne startete 2014 in den USA und behauptete, sich für Ethik im Spielejournalismus einzusetzen. In der Realität formierten sich hinter der Kampagne antifeministische Kommentare, die bis zu Vergewaltigungs- und Morddrohungen gegen Spielerinnen, Spielejournalistinnen und Entwicklerinnen reichten. Selbst zehn Jahre nach Gamergate versammeln sich noch immer männliche User, um Streamerinnen abzuwerten und zu diskreditieren.

13. Wie zeigt sich — Rassismus im Gaming?

Klassischer Rassismus tritt in Videospiele vor allem dann auf, wenn „das Böse“ mit rassistischen Klischees dargestellt wird, etwa in zahlreichen Actionspielen, die sich im Nahen Osten zutragen, oder wenn die einzigen People of Colour (PoC) im europäischen Mittelalter als barbarische Invasor_innen auftreten.

Ebenso verbesserungsbedürftig ist das Thema der Repräsentation marginalisierter Gruppen: Protagonist_innen in gängigen Videospiele sind selten PoCs – auch wenn nach und nach mehr Repräsentativität zu beobachten ist. Beispiele hierfür sind „Alan Wake 2“, „Marvel’s Spider-Man – Miles Morales“ oder auch „Forspoken“. Andere Spiele und vor allem der Mobile Game-Sektor verwenden dagegen nach wie vor in großem Ausmaß stereotype und rassistische Darstellungen.

Rassismus und diffamierende Stereotype finden sich nicht nur in den Spielen, sondern sogar noch sichtbarer in Gaming-Communities auf unterschiedlichen Plattformen oder in Spiele-Chats. Das spiegelt sich bereits in der Wahl von Accountnamen oder Pseudonymen, etwa auf Steam. Unzählige Profile sind nach rechtsextremen Attentäter_innen benannt, enthalten rechtsextreme Codes und Losungen im Titel oder rassistische Symbole im Profilbild. In vielen Spielechats sind Wortfilter eingestellt, die etwa das N-Wort unkenntlich machen oder löschen. Deswegen wird versucht, solche Filter mit abgewandelten Schreibweisen zu umgehen. Etwa 50 % der befragten PoCs gaben bei einer Untersuchung der Anti-Defamation League an, schon einmal wegen ihrer Identität belästigt worden zu sein. Auch zeigen einige Streamer_innen vereinzelt rassistische Einstellungen in ihren Videos oder bei ihren Auftritten in den sozialen Medien; sie verwenden das N-Wort oder rechtsextrem anklingende Begriffe oder Namen.

14. Wie zeigt sich — Antisemitismus im Gaming?

Häufig haben Videospiele eine politische Geschichte oder stellen verschiedene Formen von Diskriminierung in den Mittelpunkt ihrer Erzählung. Antisemitismus indes stand in der Spielegeschichte selten im Fokus. Jüdisches Leben kommt in modernen Blockbuster-Titeln kaum vor. Das fällt besonders bei Spielen auf, die den Zweiten Weltkrieg als Setting wählen. Der Holocaust wird zwar in einigen Spielen zu Teilen abgebildet, aber selten explizit thematisiert. So bewegen sich Spieler_innen in „Call of Duty World War II“ durch ein Vernichtungslager, ohne dabei die systematische Vernichtung jüdischen Lebens zu erfahren. Ein Gegenbeispiel ist „Wolfenstein II – The New Colossus“, in welchem sich ein jüdischer Protagonist gegen das antisemitische Vernichtungsstreben der Nazis wehrt. Auch das Indie-Spiel

„Through the Darkest of Times“ befasst sich intensiv mit der Ausgrenzung und Vernichtung europäischer Jüd_innen, ist damit jedoch eher eine Seltenheit in der Spielebranche.

In Gaming Communitys sind antisemitische Diffamierungen oder Verschwörungserzählungen, die den Staat Israel oder das Judentum dämonisieren, weitverbreitet. Während in Multiplayerspielen Antisemitismus in Form von Beleidigungen oder getarnt als vermeintlicher Humor auftaucht, gibt es Profile und Gruppen auf Plattformen wie Steam, die den Holocaust leugnen oder sogar glorifizieren. Hinzu kommt ein israelbezogener Antisemitismus, der vor allem seit dem 7. Oktober 2023 den islamistischen Terrorismus der Hamas verteidigt oder bagatellisiert. An anderer Stelle lassen sich in von User_innen generierten Inhalten Vernichtungslager managen oder antisemitische Attentate nachspielen (mehr dazu in Kapitel 19).

15. Was ist — Rechtsextremismus?

Der Begriff Rechtsextremismus ist ein Oberbegriff für politische Einstellungen, welche die Demokratie und die Gleichwertigkeit aller Menschen ablehnen. Wichtiger Bestandteil rechtsextremer Ideologie ist die Orientierung an einer ethnischen Zugehörigkeit. Rechtsextreme teilen die Idee einer „Volksgemeinschaft“, die rassistisch definiert ist. Die eigene Nation wird für höherwertig und überlegen gehalten (Chauvinismus), demokratische Werte werden abgelehnt. Zur rechtsextremen Ideologie gehören Ablehnung und Gewalt gegen Gruppen, die nicht ins ideologische Weltbild zu passen scheinen. Rechtsextreme Einstellungen zeigen sich im Verhalten und in Aktionen. Rechtsextremismus ist ein gesamtgesellschaftliches Problem und findet sich, wenig überraschend, auch im Gaming und in den dazugehörigen Communitys. Vor allem in toxischen Communitys versuchen Mitglieder, ihre Ideologie der Ungleichwertigkeit zu verwurzeln. Rechtsextreme versuchen, unterschiedliche

politische Debatten im Gaming, beispielsweise über Diversität in Videospiele, gezielt zu instrumentalisieren, um ihre Narrative zu platzieren. Der allergrößte Teil der Gamer_innen lehnt eine menschenverachtende Ideologie zwar ab, ist aber bisweilen gleichgültig, still oder eingeschüchtert. Obwohl die extreme Rechte in Gaming-Communitys eine Minderheit darstellt, macht sie sehr laut und bedrohlich in Kommentarspalten sowie Diskussionen auf sich aufmerksam.

Gaming-Welten als Hort des Rechtsextremismus zu verstehen, wäre allerdings zu kurz gedacht. Vor allem die Verbreitung und die Anschlussfähigkeit in toxischen Communitys sowie die fehlende Moderation und niedrige Regulation führen aber dazu, dass sich Rechtsextreme leicht in Videospielräumen einnisten können. Rechtsextreme haben im Gaming also leichteres Spiel als in einigen anderen Teilen der Gesellschaft.

16. Warum nutzen Rechts- extreme Gaming-Welten?

Gaming-Communities, Videospieleplattformen, auch eigene Games und Modifikationen zu bestehenden Spielen werden genutzt, um rassistische Einstellungen, Verschwörungsmythen und Desinformation zu teilen. Ziel ist, rechtsextremes Denken als selbstverständlich zu präsentieren und damit zu normalisieren sowie zu verbreiten. Auf Gaming-Plattformen müssen die Urheber_innen bisher relativ wenige Konsequenzen fürchten. Grundsätzlich lassen sich drei Gründe ausmachen, warum Gaming-Räume für extreme Rechte so attraktiv sind:

a. Vernetzung: Die extreme Rechte nutzt die schwach moderierten Gaming-Räume, um Profile und Gruppen aufzubauen. So existieren beispielsweise auf Steam unzählige Gruppen, welche die Wehrmacht glorifizieren oder antisemitische Codes aufgreifen. Gaming-Plattformen liefern für Rechtsextreme eine niedrigrschwellige Möglichkeit, um sich mit anderen Menschenfeinden zu vernetzen, sich in Diskussionsbeiträgen oder Livechats auszutauschen oder gemeinsam zu spielen.

- b. Mobilisierung: Vor allem Akteur_innen der sogenannten Neuen Rechten haben in der Vergangenheit Gaming-Plattformen genutzt, um sich zu koordinieren und ihre Hetze zu verbreiten. So werden auf Discord sogenannte Hate Raids organisiert, um anschließend auf Twitch vor allem typisch rechte Feindbilder (beispielsweise queere oder nichtweiße Streamende) anzugreifen. Auch patriotische Videospieleturniere oder rechte Gaming-Jams werden organisiert, um innerhalb der extremen Rechten über das Sprungbrett Gaming zu mobilisieren.
- c. Ideologie verankern („Metapolitik“): Eine Strategie, welche die Neue Rechte forciert, ist die sogenannte Metapolitik. Dabei versuchen sie, rechte politische Haltungen in alle Bereiche des Zusammenlebens einfließen zu lassen, um einen geistigen Wandel in der Gesellschaft herbeizuführen. Konkret geht es darum, Politik an Orten zu machen, die auf den ersten Blick nicht politisch anmuten, und dort niedrigrschwellig rechtsextreme Einstellungen zu verbreiten. Mit dem Ziel, eine rechtsextreme Ideologie zu verankern, werden rechtsextreme Symbole, Codes und Narrative stetig wiederholt.

17. Wie nutzen Rechtsextreme — „Humor“, um ihre Ideologie zu verharmlosen?

Ein typisches Vorgehen von extremen Rechten im Internet besteht darin, Abwertung und Diskriminierung in vermeintlich humoristische Memes, Hashtags, Benutzernamen oder Äußerungen zu verpacken. Menschenfeindlichkeit wird damit häufig als Sarkasmus oder Ironie getarnt. Damit strebt die extreme Rechte an, eine mögliche Moderation zu umgehen. Gleichzeitig versuchen ihre Akteur_innen, sich in Kreisen Gehör zu verschaffen, die sich nicht als rechtsextrem verstehen. Ein vermeintlicher schwarzer Humor oder Sarkasmus, der Personengruppen adressiert, die von Diskriminierung betroffen sind, normalisiert Rassismus,

Rechtsextremismus sowie Antisemitismus und trägt – ob gewollt oder ungewollt – zu einer Verbreitung rechter Ideologie bei. Natürlich ist nicht jede Person, die schwarzen Humor verwendet, menschenfeindlich. Jedoch sollten Gamer_innen auch diesen Formen des „Humors“ widersprechen, um die rechten Positionen nicht zu normalisieren.

18. Wie verbreitet sind rechtsextreme Games?

Rechtsextreme Games sind vor allem eines: nicht sonderlich aufwendig programmiert und in der Regel ein finanzieller Flop. Zudem bleiben sie meist hinter den Erwartungshaltungen ihrer rechten Programmierer_innen zurück und verbreiten sich vor allem innerhalb der eigenen rechtsextremen Blase. Nichtsdestotrotz stellt der Versuch zunehmender Professionalisierung ein Problem dar. Bisweilen scheitern Propaganda-Games bei dem Versuch, im Massenmarkt wahrgenommen zu werden. Vor allem Akteur_innen der Neuen Rechten versuchen über soziale Medien und die Algorithmen von Gaming-Plattformen, ihre Spiele sichtbarer zu machen – wenn auch bislang erfolglos.

Spiele von Rechten für Rechte sind indes kein neues Phänomen. Schon in den 1980er Jahren entstanden Titel, in denen Spieler_innen Vernichtungslager managten, während einige Jahre später in anderen Spielen islamfeindliche Narrative durch einen „Moorhuhn“-Klon vermittelt wurden.

Aktuelle rechtsextreme Games verwenden häufig rassistische Darstellungen oder haben Hass gegen Diversität und LGBTQIA+-Personen zum Kernthema. Auch gängige Verschwörungserzählungen und rechte Kaderfiguren werden in Propaganda-Games porträtiert. Eine Strategie ist zudem, diese Narrative möglichst verschleiert, nicht offensichtlich zu verpacken, um mögliche Sperrungen durch Bundesprüfstellen und Plattformen zu umgehen. Wichtig bleibt daher, die häufig als simple 2D-Pixel-Games konzeptionierten Spiele als das zu erkennen, was sie sind: wenig erfolgreiche Shareware, die trotz der geringen Reichweite gemeldet und anschließend von der Plattform verbannt gehört. Vor allem Journalist_innen und Influencer_innen sollten zudem darauf achten, Propaganda-Games nicht ungewollt zu bewerben, indem sie etwa Spieletitel nennen oder Screenshots der Spiele verwenden. Stattdessen sollte die Aufmerksamkeit auf die Inhalte und Wirkung solcher Spiele gelenkt werden. Bildung und Aufklärung über die rechtsextreme Ideologie sind ein wirksamer Ansatz, um demokratische Werte zu verteidigen.

19. User-generierter Hass: — Inwiefern sind rechtsextreme Mods ein Problem?

Während rechtsextreme Eigenproduktionen größtenteils in einer toxischen Nische verweilen und außerhalb extrem rechter Kreise kaum gespielt werden, sind User-generierte Modifikationen mit menschenverachtenden Inhalten ein verbreitetes Problem. Ob eigene Karten, Level oder Ingame-Grafiken: Wenn Videospiele und ihre Plattformen zulassen, dass eigene Inhalte hinzugefügt werden können, ist die Chance hoch, auch rassistische, antisemitische, sexistische oder den Nationalsozialismus verherrlichende Elemente im Mod-Bereich eines Spiels zu finden. Beispielsweise sind im Workshopbereich populärer Strategiespiele auf Steam Modifikationen angeführt, in denen Spieler_innen statt eines Gefängnisses ein Vernichtungslager managen. An anderer Stelle wird der Anführer einer spielbaren Nation durch Adolf Hitler ersetzt. Vor allem Sandbox-Spielsysteme

– also Plattformen oder Games, die primär auf Inhalte aus der Community setzen – enthalten häufig unterschiedlichste rechtsextreme Inhalte. So gibt es auf der bei 9-12-jährigen Kindern beliebten Plattform „Roblox“ sogenannte „Erlebnisse“, in denen sich rechtsextreme Attentate nachspielen lassen und Spieler_innen sich in einer Art Rollenspiel zum Beispiel in das nationalsozialistische Berlin im Jahr 1940 versetzen oder sie sich als Dämonen dargestellter Feminist_innen erwehren müssen. Auch im beliebten Battle-Royale-Shooter „Fortnite“ entstanden schon Karten, in denen Wahlwerbung für rechtsextreme Parteien zu sehen war.

Zwar werden einige dieser Inhalte von den Plattformen entfernt; doch bleiben rechtsextreme Modifikationen vor allem deshalb ein Problem, weil sie sich unter kreative, unproblematische und unterhaltsame von User_innen generierte Inhalte mischen und damit weitaus zugänglicher sind als klassische Propaganda-Games der extremen Rechten.

20. Warum wird bei rechts-extremen Anschlägen auch über Gaming gesprochen?

Immer wieder wird im Kontext von Anschlägen mit rassistischen Motiven in den letzten Jahren auch über die Rolle von Gaming diskutiert. Dabei sollte zwischen Aussagen unterschieden werden, die Games pauschal für Gewalttaten verantwortlich machen (siehe Frage 7), und solchen, welche die tatsächlichen Bezüge der unterschiedlichen Täter_innen zu Gaming-Kontexten untersuchen. Denn die verschiedenen rechtsextremen Attentäter_innen haben auf Gaming-Aspekte zur Inszenierung ihrer Taten zurückgegriffen oder Gaming-Plattformen für den Austausch ihrer Ideologie genutzt.

Beispielsweise veröffentlichte beim Anschlag auf die Synagoge von Halle im Jahr 2019 der Täter eine Liste von rassistischen und antisemitischen „Achievements“, die er im Zuge seines Terrorakts erreichen wollte. Sowohl seinen

Anschlag als auch diese Aufzählung verbreitete er über die Gaming-Plattformen Twitch und Discord.

Noch deutlicher wird ein Bezug zu kaum regulierten Gaming-Plattformen bei dem rassistischen Anschlag auf das Olympia-Einkaufszentrum im Jahr 2016: Der Täter hatte sich in einer Steam-Gruppe mit Rechtsextremen vernetzt; über die Gruppe tauschte er sich mit einem Schüler aus New Mexico über rassistische Mordfantasien aus. Dieser verübte dann 2017 selbst einen rassistischen Anschlag an seiner ehemaligen Schule in den USA. Bei weiteren Anschlägen wurden Ideen und Mitschriften über verschiedene Discord-Server verbreitet.

Diese Beispiele zeigen, dass die Instrumentalisierung von Gaming zur Vernetzung rechtsextremer Gewalttäter_innen und zur Verbreitung ihrer Ideologie bereits stattfindet. Durch diese Terrorakte sollte jedoch keinesfalls eine pauschale Verurteilung von Gamer_innen erfolgen oder gar ein kausaler Zusammenhang zwischen Gaming und Rechtsextremismus gezogen werden.

21. Sollte ich Hasskommentare und problematische Inhalte ignorieren?

Es liegt an dir und an uns allen, aktiv gegen Hass vorzugehen und für eine respektvolle Gaming-Kultur einzustehen. Hass entgegenzutreten, erfordert Mut. Solange wir Hass ignorieren, kommt es zu keiner Veränderung. Im digitalen Spielfeld kann Schweigen fälschlicherweise als Zustimmung interpretiert werden. Ein konsequentes Nicht-Tolerieren ist hier entscheidend, denn „Don't Feed The Troll“ greift lediglich in seltenen Fällen. Durch Widerspruch kannst du nicht nur klare Grenzen setzen, sondern auch andere aktivieren, sich gegen Hass zu äußern und Betroffene zu schützen. Diese aktive Haltung fördert ein Umfeld, in dem Respekt und Fairness die Leitlinien sind.

Klare Positionierung, Widerspruch und Solidarität können eine Veränderung bewirken. Jede Ablehnung von diskriminierendem Verhalten setzt ein wichtiges Zeichen für eine inklusive Gaming-Community, in der alle willkommen sind. Gemeinsam können wir eine positive und unterstützende Umgebung schaffen, in der Hass keinen Platz hat und Spielende sich frei entfalten können.



22. Wie kann ich auf Hass im Gaming reagieren?

Im digitalen Raum der Spielewelt kann Hass in verschiedenen Formen zum Problem werden – ob durch Rassismus, Sexismus oder andere Diskriminierungen. Beim Erkennen von Hassrede ist es wichtig, sie zu melden, um ihre Verbreitung zu stoppen. Gemeldet werden kann meist auf den entsprechenden Plattformen wie Steam oder Twitch, aber auch bei externen Anlaufstellen wie den Landesmedienanstalten oder unter meldestelle-respect.de. Gegenrede zu leisten und solche Äußerungen nicht zu verharmlosen, sendet ein starkes Signal gegen diskriminierende Inhalte. Ebenso trägt die Unterstützung betroffener Mitspieler_innen dazu bei, eine starke und solidarische Community zu formen – Rückhalt ist

entscheidend, wenn Einzelne isoliert und angefeindet werden. Ein solidarischer Kommentar kann Betroffenen das Gefühl der Isolation nehmen. Wichtig ist auch, auf die eigene mentale Gesundheit zu achten. Self-Care sowie der bewusste Einsatz von Funktionen wie „mute“ oder „block“ können helfen, sich vor belastendem Inhalt zu schützen und eine positive Gameplay-Erfahrung zu gewährleisten. Die Zusammenarbeit in der Gaming-Community ist entscheidend, um Hass zu erkennen und zu bekämpfen. Gemeinsames Handeln schafft eine sichere und inklusive Gaming-Umgebung, in der Respekt und Vielfalt an oberster Stelle stehen.

23. Was sollten Plattformen, Spielehersteller_innen und andere gegen Hassunternehmen?

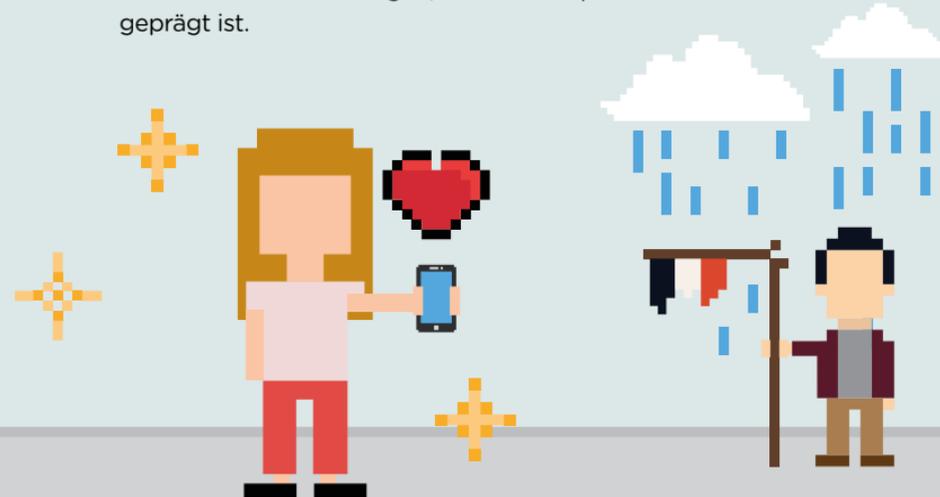
Die Bekämpfung von Hass und problematischen Inhalten im digitalen Raum erfordert ein koordiniertes Vorgehen von Plattformen, Spielehersteller_innen und wichtigen Stakeholdern aus Politik und Justiz. Neben einer effektiven Moderation und der konsequenten Umsetzung interner Richtlinien sollten Maßnahmen wie die Implementierung von Technologien zur automatischen Erkennung von Hassrede und Diskriminierung erwogen werden. Entscheidend ist, die eigenen Guidelines gegen Diskriminierung effektiv umzusetzen und die eigenen Mitarbeiter_innen kontinuierlich weiterzubilden, um eine proaktive Moderation zu ermöglichen. Außerdem ist es wichtig, den Dialog mit der Community

zu fördern, um deren Bedenken und Vorschläge zur Verbesserung des Umfelds einzubeziehen. Die Transparenz von Moderationsmaßnahmen und die Kommunikation von Richtlinienänderungen sind ebenfalls Schlüsselfaktoren für ein Vertrauensverhältnis mit den Spieler_innen. Darüber hinaus sollten Plattformen und Spielehersteller_innen enger mit Expert_innen und Organisationen zusammenarbeiten, um bewährte Praktiken im Umgang mit Hass und Diskriminierung zu implementieren. Aktuell werden viele Spieleplattformen ihrer Verantwortung noch nicht gerecht und lassen Hass viel zu häufig unbeachtet. Durch eine aktivere Moderation können Plattformen maßgeblich zu einer respektvollen und diskriminierungsarmen Community beitragen.

24. Wie kann ich von Anfeindungen Betroffene unterstützen?

Wenn du von Anfeindungen Betroffene unterstützen möchtest, hast du konkrete Möglichkeiten, Solidarität zu zeigen. Durch Gegenrede sowie das konsequente Melden von Hasskommentaren und diskriminierenden Inhalten sendest du ein starkes Signal, dass solche Verhaltensweisen nicht toleriert werden. Ein direkter Kontakt mit den Betroffenen, um Unterstützung anzudeuten und nach ihren Bedürfnissen zu fragen, kann von enormer Bedeutung sein. Zeige eine klare Positionierung und lass niemanden allein – Solidarität in schwierigen Situationen stärkt das Gemeinschaftsgefühl und schafft eine Atmosphäre des Vertrauens und der Unterstützung. Zusätzlich kannst du Betroffenen helfen, indem du sie auf professionelle

Unterstützungsangebote aufmerksam machst. Um langfristig ein positives Umfeld zu schaffen, kannst du dich für inklusive und vielfältige Communitys starkmachen. Du bist Zeuge_in von Diskriminierung geworden? Dann ist es wichtig, einzugreifen und die Betroffenen zu unterstützen. Durch Sensibilisierungskampagnen und Aufklärung über die Folgen von Hass und Mobbing können beispielsweise Pädagog_innen zu einem Umfeld beitragen, das von Respekt und Toleranz geprägt ist.



25. Wie kann ich für Diversität im Gaming eintreten?

Möchtest du proaktiv für Diversität im Gaming eintreten, so gibt es konkrete Schritte, um eine inklusive und vielfältige Umgebung zu fördern. Eine bedeutende Maßnahme ist, als Streamer_in auf Twitch oder auf dem eigenen Discord-Server klare Richtlinien aufzustellen und auch konsequent durchzusetzen. Indem du klare Leitlinien festlegst, die Respekt, Vielfalt und Toleranz betonen, kannst du ein Umfeld schaffen, das die Einzigartigkeit und Vielfalt jedes_jeder Einzelnen schätzt und unterstützt. Darüber hinaus können Safer Spaces geschaffen werden, die als geschützte Räume dienen, in denen Spieler_innen zumindest größtenteils frei von Hass, Diskriminierung und Belästigung spielen können. Diese sichereren Räume bieten ein respektvolles Miteinander und schaffen eine Umgebung, in der Sichtbarkeit und Inklusion Priorität haben. Ein Beispiel dafür wäre der „Equal eSports Cup“ der esports player foundation, der auch nichtmännliche

und nichtbinäre Teams fördert. Wichtig ist, aktiv gegen Hass vorzugehen und klare Grenzen zu setzen, um eine Atmosphäre zu schaffen, in der jede Person sich akzeptiert und wertgeschätzt fühlen kann. Zusätzlich kannst du dich für die Vertretung unterschiedlicher Perspektiven und die Förderung diverser Inhalte in Spielen einsetzen, indem du deine Stimme nutzt – sei es in deiner Community, in der Kommentarspalte oder an der Wahlurne. Mit deinem Support der Vielfalt in der Gaming-Welt und vielfältiger Geschichten sowie Charaktere trägst du zu einer umfassend inklusiven Community bei.



Hilfe und weitere Informationen

Meldestellen:

- **REspect!**
<https://meldestelle-respect.de>
- **Landesmedienanstalten**
<https://www.die-medienanstalten.de/ueber-uns/landesmedienanstalten>
- **Zentralstelle zur Bekämpfung von Hasskriminalität im Internet (ZHIN)**
<https://zhin.de>

Beratung und Support:

- **Hate Aid** <https://hateaid.org>
- **Amadeu Antonio Stiftung**
<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de>

Spieleempfehlungen gibt es bei:

- **Stiftung Digitale Spielkultur**
- **Spieleratgeber NRW**
- **Spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung**

Hilfreiche Dossiers:

- **Keinen Pixel dem Faschismus!** <https://keinenpixel.de>
- **Anti-Defamation League (ADL)** <https://www.adl.org>
- **Jugendschutz.net** <https://www.jugendschutz.net>
- **modus | zad** <https://modus-zad.de>
- **Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)**
<https://www.bpb.de>
- **Good Gaming – Well Played Democracy**
<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy>
- **Violence Prevention Network**
<https://violence-prevention-network.de>
- **Extremism And Gaming Research Network**
<https://extremismandgaming.org>
- **Take This** <https://www.takethis.org>

Credits (Impressum)

Autor_innen:

Mick Prinz / Olesja Wecker / Severin Schwalb / Viet Hoang

Die Autor_innen sind Mitarbeitende des Projektes „Good Gaming – Well Played Democracy“ der Amadeu Antonio Stiftung.

Redaktion:

Mikis Rieb / Heiner Coors / Maria Frankenfeld

Lektorat:

Dr. Robert Lorenz / www.splendid-combination.de

Herausgeberin:

Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung
Vertreten durch Mikis Rieb

Georgsplatz 18/19, 30159 Hannover

Tel.: 0511 120-7500 | E-Mail: poststelle@lpb.niedersachsen.de

Layout, Grafik:

Sebastian Baumeister / stilsicher.design

Erscheinungsjahr: 2025



Niedersächsische
Landeszentrale für
politische Bildung

Diese Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung (LpB) dar. Für die Aussagen tragen die Autor_innen die Verantwortung. Die LpB ist für den Inhalt der aufgeführten Internetseiten nicht verantwortlich.



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



Diese Broschüre ist eine überarbeitete Neuauflage der Broschüre „Gaming und Rechtsextremismus – 25 Fragen & Antworten zum Thema“. Die Vorgängerbroschüre ist weiterhin auf der Website der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung erhältlich.

www.demokratie.niedersachsen.de



Was kann ich gegen toxisches Verhalten und Diskriminierung auf Video-Spielformen tun?

Um rechtsextreme Erzählungen sichtbar zu machen und ihnen zu widersprechen, braucht es Gegenrede. Die geschieht durch Nutzer_innen, die den problembehafteten Inhalt erkennen, benennen und klar kommunizieren, dass dieser nicht tolerierbar ist und auch nicht toleriert wird. Nur wer aktiv wird, kann zeigen, dass im Gaming kein Platz für diskriminierende Äußerungen ist. Schweigen stärkt die diskriminierenden, Gegenrede unterstützt die Betroffenen von Rassismus, Antisemitismus und anderen Abwertungformen – und hilft ein positives Umfeld für ALLE Gamer_innen zu schaffen.



Niedersächsische
Landeszentrale für
politische Bildung