



# STREAMING, CHATTING, MODDING:

EINE KURZEXPLORATION EXTREMISTISCHER AKTIVITÄTEN AUF GAMING- UND  
GAMING-NAHEN PLATTFORMEN

Constantin Winkler, Lars Wiegold, Linda Schlegel, Judith Jaskowski

Autorinnen und Autoren:

*Constantin Winkler* ist Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt RadiGaMe am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF). Er forscht zu Antisemitismus und Radikalisierung in Communities digitaler Spiele. Seine Schwerpunkte sind Antisemitismusforschung, Kulturosoziologie und Kritische Theorie.

*Lars Wiegold* ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Referent für Wissenstransfer in den Projekten RadiGaMe und RADIS am Peace Research Institute Frankfurt. Seine Forschungsschwerpunkte liegen auf radikalen und extremistischen Online-Milieus, mit spezifischem Fokus auf Gaming-Communities.

*Linda Schlegel* ist Co-Projektleiterin des RadiGaMe Projektes am Peace Research Institute Frankfurt (PRIF). Sie forscht zu Gaming und Extremismus(-prävention), Narrativkampagnen und digitaler Präventionsarbeit.

*Judith Jaskowski* arbeitet seit 2023 als wissenschaftliche Mitarbeiterin bei modus - Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung mit dem Schwerpunkt Games. Sie war davor als Game Development Managerin für diverse deutsche Entwicklerstudios tätig.

Herausgeber:

Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF)

Forschungsverbund RadiGaMe, Radikalisierung auf Online-Gaming-Plattformen und Messenger Diensten

Titelbild:

iStock ifH85

Kontakt:

Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF)

Baseler Straße 27–31

D-60329 Frankfurt am Main/Germany

E-Mail: [radigame@prif.org](mailto:radigame@prif.org)

<https://www.prif.org/>

<https://www.radigame.de>

DOI: 10.48809/radirep01



Der RadiGaMe-Forschungsverbund, wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen der Fördermaßnahmen Zivile Sicherheit - Bedrohungen im digitalen Raum mit einer Laufzeit von 2023 bis 2026 gefördert.

# INHALT

<b>TEIL I: Forschungsstand .....</b>	<b>3</b>
1.1. Gaming und Gaming Communities .....	3
1.2. Radikalisierungsprozesse in virtuellen Gemeinschaften.....	7
1.3. Extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug.....	8
<b>TEIL II: Vorstellung Gaming &amp; Gaming-nahe Plattformen .....</b>	<b>19</b>
2.1. Kommunikationsplattformen.....	21
2.2. Spiele- und Mod-Plattformen .....	27
2.3. Video- und Streaming-Plattformen.....	35
2.4. Virtual Reality (VR) .....	47
<b>Fazit &amp; Ausblick.....</b>	<b>48</b>

# ZUSAMMENFASSUNG

Seit einigen Jahren wird ein mögliches Zusammenspiel zwischen Gaming und Extremismus bzw. Gaming-Inhalten und Radikalisierungsprozessen diskutiert. Auch in Deutschland beschäftigt das Thema seit dem livegestreamten Anschlag in Halle Akteurinnen und Akteure aus Politik, Zivilgesellschaft, Forschung und der Präventionsarbeit gleichermaßen. Allerdings steckt die Forschung zur möglichen Rolle von Gaming und Radikalisierungsprozessen noch in den Kinderschuhen. Insbesondere im deutschen Kontext fehlt bisher jegliche empirische Grundlage, um extremistische Aktivitäten und Radikalisierungsprozesse im Gaming-Bereich adäquat einschätzen zu können. Das RadiGaMe-Projekt (**R**adikalisierung auf **G**aming-Plattformen und **M**essengerdiensten) soll dazu beitragen diese Forschungslücke zu schließen und extremistische Inhalte und Hinweise auf mögliche Radikalisierungsprozesse auf Gaming- und gaming-nahen digitalen Plattformen zu lokalisieren, kategorisieren und analysieren. Der vorliegende Bericht schafft die Grundlage für dieses Vorhaben.

Der erste Teil des Berichtes fasst den aktuellen Forschungsstand zusammen und erläutert, was bisher über extremistische Aktivitäten mit Gaming-Bezug bekannt ist. Im zweiten Teil berichten wir die Ergebnisse eines First Impression Screenings, das wir auf 20 Gaming- und gamingnahen Plattformen durchgeführt haben. Ziel der Explorationsbemühungen war es, einen Überblick über die verschiedenen Plattformen, ihre Funktionsweise, ihre Relevanz und Rolle im Gaming-Ökosystem sowie ggf. ihre Bedeutung für extremistische Akteure, relevante Zugangsmöglichkeiten bzw. -hürden für die Erforschung der Plattformen, sowie erste Hinweise auf radikalisierte Nutzerinnen und Nutzer bzw. die Art und Umfang extremistische Inhalte zu gewinnen. Es wurden Kommunikationsplattformen, Spiele- und Mod-Plattformen, sowie Video- und Livestreaming-Plattformen exploriert:

## Kommunikationsplattformen

- Explorierte Plattformen: Discord, Guilded, Reddit, GameTree, Gamer Uprising Forums
- Während auf Guilded und GameTree kaum relevante Inhalte lokalisiert werden konnten, ließen sich sowohl auf Discord als auch in den Gamer Uprising Forums relativ einfach rechte, antisemitische, rassistische, misogyne und verschwörungserzählerische Inhalte finden. Auch islamistische Inhalte konnten vereinzelt lokalisiert werden. Auf Reddit fanden sich ebenfalls viele relevante Inhalte, allerdings hatten diese nur in einigen Fällen einen klaren Gaming-Bezug.

## Spiele- und Mod-Plattformen

- Explorierte Plattformen: Steam, Mod DB, Indie DB, Gamebanana, itch.io, Roblox
- Auf allen Plattformen konnten Mods, Nutzerprofile und Diskussionen mit relevanten Inhalten lokalisiert werden, insbesondere aus dem rechten, antisemitischen und rassistischen Spektrum. Teilweise werden rechte Codes oder NS-Symbolik offen zur Schau gestellt.

## Video- und Livestreaming-Plattformen

- Explorierte Plattformen: Twitch, Kick, DLive, OnlyFans, Rumble, YouTube, BitChute, TikTok
- Sowohl auf Rumble als auch auf BitChute und TikTok konnten relevante Inhalte lokalisiert werden, die allerdings nicht immer einen klaren Gaming-Bezug aufwiesen. Auf Twitch, Kick, DLive und YouTube Gaming konnten relativ einfach relevante Inhalte gefunden werden, insbesondere aus dem rechten, antisemitischen und rassistischen Spektrum. Außerdem wurden vereinzelt Hinweise auf islamistische Aktivitäten gefunden. OnlyFans konnte aufgrund der plattformspezifischen Zugangsbeschränkungen nur sehr eingeschränkt exploriert werden.

# STREAMING, CHATTING, MODDING: EINE KURZEXPLORATION EXTREMISTISCHER AKTIVITÄTEN AUF GAMING- UND GAMING-NAHEN PLATTFORMEN

Constantin Winkler, Lars Wiegold, Linda Schlegel, Judith Jaskowski

Seit der Entstehung des Internets versuchen extremistische Akteurinnen und Akteure eine Webpräsenz für ihre eigenen Zwecke aufzubauen und ihre Propaganda in digitalen Räumen zu verbreiten. Hierbei gehen Extremistinnen und Extremisten stets mit der Zeit - sie sind oftmals sogenannte *early adopters*, also Erstanwenderinnen und Erstanwender neuer technologischer Errungenschaften und neuer Kommunikationsmöglichkeiten im Internet. Die Verbreitung von propagandistischen Inhalten hat sich seit Einführung des Internets stark weiterentwickelt, von Webseiten und Online-Foren zu Aktivitäten auf Social Media Plattformen wie *Facebook* und *X* (formals *Twitter*). Heutzutage finden sich fast überall in der digitalen Welt Spuren extremistischer Aktivitäten. Infolgedessen sind auch immer mehr Radikalisierungsprozesse von Online-Inhalten bzw. Interaktionen im Internet beeinflusst (Gill et al. 2017). Dieses Phänomen ist seit langem bekannt, entwickelt sich jedoch ständig weiter. Eine neue, bisher wenig erforschte Ausprägung extremistischer Aktivitäten im digitalen Raum ist die Instrumentalisierung von Gaming-Inhalten und digitalen Gaming-Räumen durch extremistische Akteurinnen und Akteure.

Spätestens seit dem im Stile eines First-Person-Shooter (FPS) Videospiele livegestreamten Anschlag in Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019 und weiterer Anschläge mit ähnlichem Modus Operandi, ist ein mögliches Zusammenspiel zwischen Gaming und Extremismus bzw. Gaming-Inhalten und Radikalisierungsprozessen, in den Fokus gerückt (Macklin 2019). Forschende, politische Entscheidungsträgerinnen und -träger, internationale Organisationen, Sicherheitsbehörden, Vertreterinnen und Vertreter von Tech-Firmen und der Gaming-Branche, sowie Akteurinnen und Akteure aus dem Bereich Extremismusprävention debattieren intensiv darüber, auf welche Weise und zu welchem Zweck Gaming-Inhalte und digitale Gaming-Räume durch extremistische Akteurinnen und Akteure genutzt werden, ob diese Nutzung gegebenenfalls einen Einfluss auf Radikalisierungsprozesse haben könnte und welche Gegenmaßnahmen ergriffen werden sollten. So warnt beispielsweise der EU Koordinator für Terrorismusbekämpfung explizit vor Radikalisierung in digitalen Gaming-Räumen (EU Counter-Terrorism Coordinator 2020). Das Radicalisation Awareness Network (RAN) der Europäischen Union spricht gar von Gaming-Plattformen als einem *hotbed*, also einer Brutstätte, für Radikalisierungen (RAN 2020a). Auch in Deutschland beschäftigt das Thema seit dem livegestreamten Anschlag in Halle im Jahr 2019 Akteurinnen und Akteure aus Politik, Zivilgesellschaft, Forschung und der Präventionsarbeit gleichermaßen.

Allerdings steckt die Forschung zur Nutzung von Gaming-Inhalten und digitalen Gaming-Räumen durch extremistische Gruppierungen sowie zu möglichen Verknüpfungen zwischen Gaming und Radikalisierung noch in den Kinderschuhen. Auch wenn es bereits in den 1990er und frühen 2000er Jahren Bestrebungen terroristischer Gruppierungen wie Al-Qaida gab, die Popularität von Computerspielen für sich nutzbar zu machen, wird dieses Phänomen erst seit 2020 im Nachgang der oben genannten Anschläge tiefgreifender erforscht. Auch wenn sich inzwischen eine Reihe von wissenschaftlichen Studien und Forschungsprojekten diesem Thema widmet, muss die Datenlage und dementsprechend der aktuelle Wissensstand als rudimentär und lückenhaft charakterisiert werden. Es handelt sich um ein sehr junges, im Aufbau begriffenes Teilgebiet der Extremismusforschung, dem es noch an der notwendigen empirischen Substanz fehlt, um hinreichend belegen zu können, in welcher Verbindung der Gaming-Bereich zu digitalen Radikalisierungsprozessen steht und welche Bedeutung Gaming in der Extremismusforschung beigemessen werden sollte (Schlegel/Kowert 2024a). Insbesondere im deutschen Kontext fehlt jegliche empirische Grundlage, um extremistische Aktivitäten und Radikalisierungsprozesse im Gaming-Bereich adäquat einschätzen zu können.

Das RadiGaMe-Projekt (**R**adikalisierung auf **G**aming-Plattformen und **M**essengerdiensten), durchgeführt von einem deutschlandweiten Verbund aus Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, Praktikerinnen und Praktikern der Extremismusprävention sowie Vertreterinnen und Vertretern von Sicherheitsbehörden und der Tech-Branche, soll dazu beitragen diese Forschungslücke zu schließen und extremistische Inhalte und Hinweise auf mögliche

Radikalisierungsprozesse auf Gaming- und gaming-nahen digitalen Plattformen zu lokalisieren, kategorisieren und analysieren. Der vorliegende Bericht schafft die Grundlage für dieses Vorhaben. Im ersten Teil wird der aktuelle Forschungsstand zu Gaming Communities, Online-Radikalisierung sowie extremistischen Aktivitäten mit Gaming-Bezug aufgearbeitet und zusammengefasst. Auch wichtige Forschungs- und Wissenslücken werden identifiziert und im Lichte des Projektvorhabens kontextualisiert. Im zweiten Teil des Berichts werden die Ergebnisse einer Kurzexploration bzw. eines First Impression Screenings (FIS) von 20 Gaming- und Gaming-nahen Plattformen dargestellt und die Funktionsweise, Relevanz, Zugangsmöglichkeiten sowie erste Hinweise auf extremistische Aktivitäten für jede Plattform einzeln dargelegt. Ziel ist, auf Basis dieser explorativen Vorarbeit passende Plattformen für eine tiefgreifende Analyse auszuwählen und im weiteren Verlauf des Projektes unser Verständnis von Radikalisierungsprozessen in digitalen Gaming-Räumen zu verbessern.

# TEIL I: FORSCHUNGSSTAND

## 1.1. GAMING UND GAMING COMMUNITIES

### *Gaming als gesamtgesellschaftliches Phänomen*

Auch wenn sich das Klischee von Gaming als Nischenphänomen oder gar als unerwünschte "Zeitverschwendung" (vor allem männlicher) Jugendlicher hartnäckig hält, entspricht diese Sichtweise nicht der Realität. Im Jahr 2023 gab es mehr als 3 Milliarden Gamerinnen und Gamer auf der Welt. Mit anderen Worten, ein Drittel der Weltbevölkerung spielt irgendeine Art von Videospiele und es ist prognostiziert, dass der Markt in den nächsten Jahren weiter wachsen wird. Durchschnittlich sind Gamerinnen und Gamer 35 Jahre alt und fast die Hälfte der Videospielespieler sind weiblich (Jovanovic 2023). Gaming ist keine Nischenaktivität einiger weniger, sondern ein gesamtgesellschaftliches Phänomen. Dies gilt auch für den deutschen Kontext. 6 von 10 Deutsche im Alter zwischen 6 und 69 Jahren spielten im Jahr 2022 zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele. 2021 spielten 23,5 Millionen Menschen in Deutschland Spiele auf ihrem Smartphone, 17,8 Millionen spielten Spiele auf einer Konsole und 14,3 Millionen Menschen spielten Computerspiele am PC (Game - Verband der deutschen Games-Branche 2022). Des Weiteren tummeln sich Millionen von Nutzerinnen und Nutzern auf digitalen Plattformen, die direkt oder indirekt mit Gaming in Verbindung stehen, wie zum Beispiel *Steam*, *Twitch* oder *Discord*.

### *Gaming Communities*

Immer wieder wird Gaming in der medialen Darstellung als eine isolierende Aktivität beschrieben und in der Regel vornehmlich mit negativen Verhaltensweisen, psycho-sozialen Problemen und sozialer Abschottung assoziiert (Kowert 2015). Das Vorurteil des einsamen Einzelgängers, der seine Freizeit statt mit anderen vor allem vor dem Bildschirm verbringt, ist immer noch weit verbreitet. Dabei zeigt die Forschung zu Videospiele klar und deutlich, dass Gaming von den meisten Gamerinnen und Gamern als eine explizit soziale Freizeitgestaltung empfunden wird, die durch den regelmäßigen Austausch mit anderen Gamerinnen und Gamern sogar soziale Kompetenzen fördern kann (Schlegel, 2022). Auch wenn Spielerinnen und Spieler allein vor ihrem Bildschirm sitzen, sind sie dennoch häufig vor, während und nach dem Spielen mit anderen in einer Vielzahl digitaler Gaming-Räume verbunden und kommunizieren entweder in Chaträumen oder sprechen über digitale Sprachkonferenzsoftwares direkt mit ihren Mitspielerinnen und Mitspielern. In vielen verschiedenen Bereichen des Internets haben sich aktive Online-Communities rund um Videospiele und Gaming-Inhalte gebildet. Tatsächlich geht man davon aus, dass "*most players will, at some point, engage in some social interaction around video gaming (...) Much of the study of gaming, then, is necessarily a study of community formation and practices*" (Kocurek 2023: 450).

Auch wenn es inzwischen eine Reihe von realweltlichen Zusammenkünften und Events für Gamerinnen und Gamer gibt, finden sich die meisten Gaming Communities mehr oder weniger ausschließlich im digitalen Raum zusammen. Sie sind sogenannte *virtual communities*. "*Virtual Communities are groups of people with common interests and practices that communicate regularly and for some duration in an organized way over the Internet through a common location or mechanism*" (Ridings/Gefen 2006: 4). Gaming Communities sind demnach Online-Gemeinschaften, die sich aufgrund ihres gemeinsamen Interesses an Videospiele und Gaming-Inhalten zusammenfinden. Diese virtuellen Gemeinschaften können sich entweder *innerhalb* einzelner digitaler Spiele bilden, beispielsweise wenn es in dem Onlinespiel integrierte Foren, Chaträume oder andere Kommunikationsmöglichkeiten gibt, oder auf externen digitalen Plattformen mit Gaming-Bezug entstehen (Kocurek 2023). Zu beachten ist hierbei, dass es nicht *eine* Gaming Community gibt, sondern sich viele verschiedene Communities gebildet haben, die sich stark voneinander unterscheiden können.



Der Fokus des RadiGaMe-Projektes und des vorliegenden Berichts liegt auf Gaming Communities, die auf externen digitalen Plattformen, sogenannten Gaming- und gaming-nahen Plattformen, angesiedelt sind und nicht auf Gemeinschaften, die sich innerhalb von Videospiele zusammenfinden. Es gibt keine allgemeingültige Definition, welche digitalen Räume unter den Begriff "Gaming- und gaming-nahe Plattformen" fallen. Diesem Bericht liegt die folgende Arbeitsdefinition zugrunde: *Gaming- und gaming-nahe Plattformen sind all solche digitalen Plattformen, die entweder (ursprünglich) für Gaming Communities geschaffen wurden und/oder auf denen sich eine große Anzahl an Gaming-Inhalten finden lässt bzw. die von Gaming Communities genutzt werden.* Dabei verstehen wir *Gaming-Plattformen* als digitale Räume, die direkt mit Videospiele in Verbindung stehen, beispielsweise die Spielevertriebsplattform *Steam* oder Foren, in denen Modifikationen bekannter Videospiele geteilt werden wie *Mod DB* oder *Gamebanana*. *Gaming-nahe Plattformen* verstehen wir als virtuelle Bereiche, die indirekt mit Videospiele in Verbindung stehen bzw. für die Verbreitung von gaming-nahen Inhalten genutzt werden. Dies gilt auch, wenn sie nicht explizit für diesen Zweck konzipiert wurden - z.B. Livestreaming-Plattformen wie *Twitch*, über die 'Let's Play' Videos oder Gaming-Turniere übertragen werden oder Chat-Plattformen wie *Discord*, über die sich Spielerinnen und Spieler vernetzen und ggf. sogar während des Spielens miteinander kommunizieren.

Wir gehen davon aus, dass sich auf jeder Gaming- und gaming-nahen Plattformen eine eigene Gemeinschaft bildet, die sich von den Communities auf anderen Plattformen dezidiert unterscheidet. Aus der Forschung zu virtuellen Gemeinschaften im Gaming-Kontext ist bereits bekannt, dass "*behavior in games and virtual worlds arises out of a complex interaction between player and the affordances of the (...) space they inhabit*" (Pearce/Artemesia 2009: 24). Unsere Annahme ist, dass dies auch auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen der Fall ist. Nutzerinnen und Nutzer dieser Plattformen werden also Teil einer speziellen *virtual community*, wenn sie die Plattform nutzen und mit anderen Userinnen und Usern interagieren. Wir folgen daher MacCallum-Stewart (2014: 56f) und unterscheiden, beispielsweise, zwischen der *Steam-Community*, der *Discord-Community*, der *Twitch-Community* usw. Dies bedeutet nicht, dass die Nutzerinnen und Nutzer dieser Plattformen als homogene Gruppe verstanden werden sollten. Da sich Millionen von Menschen aus unterschiedlichen Altersgruppen und einer Vielzahl persönlicher, sozialer und politischer Hintergründe auf diesen Plattformen bewegen, scheint dies nicht zielführend. Vielmehr gehen wir davon aus, dass sich auf jeder Plattform eigene Kommunikations- und Interaktionsstandards etablieren, denen Nutzerinnen und Nutzer sich anpassen und die dazu führen, dass jede dieser digitalen Plattformen eine eigene "Nutzerkultur" aufweist. Dabei legen wir die folgende Definition von Kultur zu Grunde:

"Cultures are systems of permission. They have their own codes of behavior, forms of language, dress and observance. Rewards come for some forms of behavior and sanctions for others. Permission can be formal - enshrined in laws (...); it may be informal - embedded in social attitudes and reinforced in tones of voice (...). Breaking the conventions of the group can (...) carry the risk of exclusion" (Robinson 2017: 178).

Dementsprechend ist anzunehmen, dass Communities auf jeder Gaming- und gaming-nahen Plattformen eine eigene "Kultur" mit eigenen impliziten oder expliziten Gruppenregeln und eigenen Gepflogenheiten, Normen, und Kommunikations- und Interaktionsformen aufweisen, die sie von *virtual communities* auf anderen digitalen Plattformen und auch von Communities auf anderen Gaming- und gaming-nahen Plattformen unterscheiden (Mäyrä 2023: 372f). Im RadiGaMe-Projekt fassen wir dieses plattformspezifische Kommunikationsverhalten unter dem Begriff *modes of interaction* zusammen. Jede Gaming- und Gaming-nahe Plattform, so unsere Arbeitshypothese, weist spezielle *modes of interaction* auf, anhand derer sich das digitale Kommunikations- und Interaktionsverhalten auf dieser Plattform klassifizieren lässt.

Auch hier sollte nicht unerwähnt bleiben, dass wir keinesfalls davon ausgehen, dass ein homogenes Kommunikationsverhalten auf diesen Plattformen vorliegt und alle Nutzerinnen und Nutzer in gleicher Art und Weise dort interagieren. Auch ist es nicht nur möglich, sondern wahrscheinlich, dass einzelne Nutzerinnen und Nutzer auf verschiedenen Plattformen gleichzeitig aktiv und daher Teil mehrerer Nutzerkulturen sind. Unserer Arbeit liegt vielmehr die Hypothese zugrunde, dass sich das Kommunikationsverhalten radikalierter bzw. sich radikalisierender Individuen in digitalen Gaming-Räumen vom Kommunikationsverhalten jener Nutzerinnen und Nutzern, die keine Radikalisierungstendenzen aufweisen, unterscheidet. Dies ist auf anderen, klassischen Social Media Plattformen nachgewiesenermaßen der Fall und hilft bei der Identifizierung sich möglicherweise im

Radikalisierungsprozess befindlicher Userinnen und User (Vaughan Williams/Tzani 2022; Bouko et al 2022; Hutchinson et al 2023; Nouh et al 2019; Frischlich 2021). Wir gehen davon aus, dass dies auch auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen zutrifft, erwarten aber, dass sich die Hinweise auf mögliche Radikalisierungen auf jeder Plattform unterscheiden, da, wie oben beschrieben, jede dieser digitalen Plattformen eigene Kommunikations- und Interaktionsstandards aufweist. Daher kann nur im Vergleich zu anderen Nutzerinnen und Nutzern der jeweiligen *speziellen Plattform* eine Abweichung der Norm bzw. eine Abweichung von dort als normal geltenden Kommunikationsweisen festgestellt und ggf. Hinweise auf eine mögliche Radikalisierung bewertet werden. Deshalb ist eine Betrachtung jeder einzelnen Plattform und eine Analyse der dort herrschenden *modes of interactions* vonnöten, um digitale Radikalisierungsprozesse auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen besser zu verstehen.

### *Communities auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen*

Gaming-Communities wurden jahrelang nahezu ausschließlich als Communities *innerhalb* digitaler Videospiele verstanden und auch lediglich innerhalb dieser Spiele, oftmals innerhalb von Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) wie beispielsweise *World of Warcraft*, beforscht. Außerdem beschäftigen sich eine handvoll von Autorinnen und Autoren auch mit den Gamerinnen und Gamern, die Modifikationen (Mods, von engl. *modification*) für bekannte Videospiele erstellen und deren Motivationen und Verhalten sie unter dem Label "Modding Community" analysieren (z.B. Poor 2014; Poretski/Arazy 2017). Doch heutzutage umfassen Gaming-Communities, wie oben beschrieben, nicht mehr ausschließlich Nutzerinnen- und Nutzergemeinschaften, die sich direkt über ein Videospiel oder die entsprechenden Modifikationen zusammenfinden. Das Gaming-Ökosystem erfährt zunehmend eine Diversifizierung, Überlappung und Integration mit Drittanbieterdiensten, die als Gaming- oder gaming-nahe Plattformen bezeichnet werden können (Steinkuehler/Squire 2024: 22). Hierzu zählen u.a. Spielevertriebsplattformen wie *Steam*, Livestreaming-Plattformen wie *DLive* und *Twitch*, Spieldesignplattformen wie *Roblox* sowie Kommunikationsplattformen wie *Discord*, über die sich Nutzerinnen und Nutzer vor, während und nach dem Spielen austauschen.

Die Communities auf diesen Gaming- und gaming-nahen Plattformen sind jedoch bisher nur wenig erforscht. Existierende Studien beziehen sich vor allem auf die drei größten und bekanntesten Plattformen - *Steam*, *Discord* und *Twitch* - und analysieren oftmals nicht die Communities oder Kommunikation zwischen den Nutzerinnen und Nutzern. Zu kleineren und neueren Plattformen wie beispielsweise *DLive* und selbst zu solchen mit signifikanten Nutzerzahlen wie *Roblox* konnte kaum relevante Literatur identifiziert werden. Die Gemeinschaften auf diesen Plattformen und somit auch ihre Interaktions- und Kommunikationsstandards können daher als blinde Flecken der bestehenden Forschungslandschaft deklariert werden. Im Folgenden fassen wir daher lediglich den Forschungsstand zu den Communities auf *Steam*, *Discord* und *Twitch* überblicksartig zusammen.

Die bisherige Forschung zu *Discord* beschäftigt sich weniger mit den Spezifika der Discord Community als Gesamtes, sondern vor allem mit einzelnen Sub-Communities und Gruppen, die sich auf *Discord* in sogenannten "Servern" zusammenfinden (z.B. Wiles/Simmons 2022; Vladoiu/Constantinescu 2020; Heinrich/Carvalho 2022). Das liegt vor allem daran, wie *Discord* aufgebaut ist. Es handelt sich um eine hoch fragmentierte Plattform, auf der Nutzerinnen und Nutzer ausschließlich Inhalte der Server konsumieren, denen sie aktiv beigetreten sind. Es gibt keinen Newsfeed, wie es beispielsweise auf *Twitter* oder *Facebook* der Fall ist und auch keine Möglichkeit, Content einzusehen, der in Servern gepostet wird, in denen man kein Mitglied ist sowie keine Gelegenheit sich mit anderen Nutzerinnen und Nutzern auszutauschen, die sich nicht in den gleichen Gruppen bewegen außer man kennt sie und kann sie direkt zur Freundesliste hinzufügen. Daher ist eine Analyse der *Discord* Community als Ganzes schwierig, da vorwiegend nur einzelne Sub-Gruppen in Servern untersucht werden können. Zusätzlich lassen sich Studien finden, die sich mit Herausforderungen befassen, die in Zusammenhang mit den Communities und der Nutzerkommunikation auf *Discord* stehen. Dazu gehören vor allem Analysen, die ausführen, dass eine Moderation von Inhalten auf *Discord* aufgrund der Fragmentierung und der Möglichkeit, sich über voice-basierte Chats auszutauschen, sehr anspruchsvoll ist (Jiang et al 2019; Reitman et al 2021). Außerdem liegen einige Studien zu

negativem Nutzungsverhalten wie *hate speech* (Fillies et al 2024) und Sub-Communities mit illegalen Inhalten auf *Discord* vor, wie beispielsweise zu Gruppen, die Drogenhandel über die Plattform betreiben (van der Sanden et al 2022). Kommunikations- und Interaktionsstandards auf *Discord* sind allerdings nahezu unerforscht.

Community-bezogene Forschung zu *Steam* hingegen fokussiert sich oftmals auf eine bestimmte Art von Kommunikation auf der Plattform: Nutzergenerierte Rezensionen von Videospielen, die auf *Steam* vertrieben werden. Diese werden herangezogen, um zu verstehen wie Gamerinnen und Gamer mit den Videospielen interagieren, die sie spielen, und wie diese gegebenenfalls durch das Feedback verbessert und angepasst werden können, nicht aber wie die Nutzerinnen und Nutzer auf der Plattform untereinander interagieren (Moro et al 2022; Yu et al 2021; Lin et al 2019; Eberhard et al 2018; Philips et al 2021). Auch wird *Steam* teilweise dafür genutzt, das Spielverhalten von Gamerinnen und Gamern zu untersuchen, wobei der Fokus wiederum nicht auf der Interaktion untereinander, sondern vor allem auf der Interaktion zwischen Nutzerinnen und Nutzern und Spielen (Baumann et al 2018) oder zwischen Nutzerinnen und Nutzern und der Plattform liegt, beispielsweise durch eine Analyse der nutzergenerierten "Tags" (Windleharth et al 2016)<sup>1</sup>. Nur ein kleiner Teil der Forschung hat sich bisher mit Community-Building auf *Steam* befasst, beispielsweise mit den Freundschaftsnetzwerken, die auf der Plattform entstehen (Loria et al 2021) oder auch mit (selbst-)regulierendem Verhalten innerhalb der Community, z.B. dem Umgang mit Spielerinnen und Spielern, die schummeln (Blackburn et al 2011) oder dem Umgang mit "Krisen" wie der plötzlichen (und aus Nutzerinnen- und Nutzersicht abzulehnenden) Monetarisierung von Mods (Joseph 2018). Auch für *Steam* ist der existierende Forschungs- und Wissensstand zu den Kommunikations- und Interaktionsstandards der Community daher dünn.

Im Vergleich zu *Discord* und *Steam* gibt es eine größere Anzahl an Studien zu Communities auf *Twitch*. Dies liegt möglicherweise darin begründet, dass die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft bzw. ein "*feeling of community*" einer der wichtigsten Gründe für den Konsum von Gaming-Livestreams ist (Taylor 2018: 41; Hilvert-Bruce et al 2018; Speed et al 2023; Gros 2017; Wulf et al 2020). *Twitch*-Communities bilden sich vor allem um einzelne Streamerinnen und Streamer bzw. deren Kanäle herum (Hamilton et al 2014) - nicht nur auf *Twitch* selbst, sondern auch auf von den Streamerinnen und Streamern betriebenen und auf *Twitch*-Kanälen beworbenen Gruppen auf anderen Plattformen (Arnett et al 2019). Taylor (2018) erklärt, dass Nutzerinnen und Nutzer während eines Livestreams oder eines Gaming-Turniers ein ähnliches Gefühl von Gemeinschaft erfahren wie Stadionbesucherinnen und -besucher bei Sportveranstaltungen: Sie kennen die anderen Fans in der Regel nicht persönlich, fühlen sich aber als Teil eines Kollektivs. Auf *Twitch* wird dieses Gefühl durch die Möglichkeit, sich an Livechats zu beteiligen, verstärkt, da diese eine Interaktion unter den Nutzerinnen und Nutzern sowie, gleichzeitig, Kommunikation mit dem Streamer oder der Streamerin ermöglichen. So entsteht ein Gefühl von Kopräsenz, Involviertheit in die Gruppendynamik und Unmittelbarkeit in der Interaktion (Diwanji et al 2020; Gros et al 2018).

Während einige Streamerinnen und Streamer klar eine *one-to-many* Kommunikation pflegen, fördern andere die Illusion einer verschworenen Gemeinschaft und praktizieren aktives Community-Building durch stark personalisierte Interaktionen, einem Vertrauen schaffenden Kommunikationsstil und Gespräche über tabuisierte Themen wie psychische Gesundheit (Sherrick et al 2023; Flores-Saviaga et al 2019; Uttarapong et al 2022; Gandhi et al 2022). Es scheint, als würden sich oftmals homogene Netzwerke und Gemeinschaften um Streamerinnen und Streamer herum bilden, weil Nutzerinnen und Nutzer vor allem solchen Streamerinnen und Streamern folgen, die ihnen selbst ähneln und mit denen sie sich identifizieren können (Thambusamy/Church 2023). In solchen Communities können sich sogar tiefe Freundschaften zwischen Nutzerinnen und Nutzern bilden (Sheng/Kairam 2020). Einige *Twitch*-Userinnen und -User berichten außerdem davon, dass ihnen die Inhalte und die Gemeinschaftserfahrung auf der Plattform eine Stütze in schwierigen Lebenssituationen waren (de Wit et al 2020). Zusätzlich gibt es, wie bei *Steam* und *Discord* auch, Studien die sich mit den Herausforderungen der Moderation von *Twitch*-Communities befassen (Wohn 2019; Brewer et al 2020; Wohn/Freeman 2020; Seering et al 2017) und erste Analysen negativen Nutzerinnen- und Nutzerverhaltens, wie beispielsweise dem Posten von Beleidigungen, Spam (Mihailova 2022), toxischer Emotes<sup>2</sup>, Bedrohungen oder gar Aufrufen zum Selbstmord in *Twitch*-Chats (Kim

---

<sup>1</sup> Tags sind Schlagworte, mit denen digitale Inhalte in Kategorien eingeteilt werden können, um sie leichter zu finden.

<sup>2</sup> Emotes sind eine Mischung aus Emoji und GIFs (Animationen). Sie kommen ursprünglich aus Chats innerhalb digitaler Rollenspiele und sind auf *Twitch* weit verbreitet. Userinnen und User können sogar eigene Emotes erstellen und in Livechats teilen.

et al 2022; Poyane 2020) sowie Sexismus und Stigmatisierungen gegenüber weiblichen Gamern und Streamern (Brown/Moberly 2021: 59). Trotzdem gibt es auch zu *Twitch* kaum Studien, die *modes of interaction* auf der Plattform und die Kommunikation der Nutzerinnen und Nutzer untereinander tiefgreifend analysieren.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass es zwar seit einigen Jahren verstärkte Bemühungen gibt, Gaming- und gaming-nahe Plattformen zu beforschen, über die Communities auf den Plattformen und die Interaktion unter den Nutzerinnen und Nutzern aber bisher wenig bekannt ist. Wie oben bereits erläutert, ist eine Kernannahme des Projektes, dass radikalisierte, sich radikalisierende und nicht-radikalisierte Nutzerinnen und Nutzer jeweils ein anderes Kommunikationsverhalten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen an den Tag legen und möglicherweise über ihre Interaktionsmuster identifiziert werden können. Um dies überprüfen zu können, müssen aber die in der jeweiligen Community vorherrschenden Kommunikationsnormen bekannt sein. Deshalb erschwert das fehlende Wissen zu *modes of interactions* auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen bisher die Analyse möglicher Radikalisierungsprozesse in diesen Räumen.

## 1.2. RADIKALISIERUNGSPROZESSE IN VIRTUELLEN GEMEINSCHAFTEN

Auch wenn mittlerweile hinlänglich bekannt ist, dass extremistische Propaganda über das Internet verbreitet wird, ist die Rolle digitaler Medien in Radikalisierungsprozessen weiterhin umstritten. Während einige Forschende der Auffassung sind, dass rein virtuelle Radikalisierung ohne analoge Kontakte zu und Interaktionen mit anderen radikalisierten Individuen nicht möglich ist, betrachten andere den virtuellen Raum als möglichen Katalysator für Radikalisierungen, der solche Prozesse anstoßen, unterstützen und vertiefen kann (Kahl 2018; Sold 2019). In der Regel gehen Forschende davon aus, dass ein Wechselspiel zwischen analogen und digitalen Räumen entscheidend für Radikalisierungsprozesse bzw. Einflussnahme extremistischer Akteurinnen und Akteure auf sich radikalisierende Individuen ist (Valentini et al 2020).

Eine strikte Trennung von Online- und Offlinewelt ist der heutigen Zeit nicht mehr angemessen, da viele Menschen ständig online sind und beide Welten unweigerlich miteinander verschränkt sind und miteinander interagieren. Diese ständige Präsenz in der virtuellen Welt kann dazu beitragen, dass in digitalen Räumen Radikalisierungsprozesse beschleunigt werden, da Nutzerinnen und Nutzer fortlaufend mit Gleichgesinnten im Austausch sein können und sich ausschließlich in solchen virtuellen Welten aufhalten können, in denen extremistische Propaganda verbreitet und extremistische Weltanschauungen normalisiert werden (Rothut et al. 2022: 36; siehe Meleagrou-Hitchens/Kaderbhai 2017 und Meleagrou-Hitchens et al. 2017 für einen Überblick des Forschungsstandes zu digitaler Radikalisierung).

Radikalisierungsprozesse im digitalen Raum können unterschiedliche Formen annehmen. Grundsätzlich kann zwischen *cognitive* und *behavioral radicalization* unterschieden werden. Kognitive Radikalisierung beschreibt den Prozess der Akzeptanz extremistischer Weltanschauungen, den Glauben an extremistische Narrative und die Annahme extremistischer Ideologien als einzige Wahrheit. *Behavioral radicalization* hingegen bedeutet, dass Individuen Verhaltensweisen an den Tag legen, mit denen extremistische Akteurinnen und Akteure unterstützt oder extremistische Ideologien verbreitet werden. Dies kann die Ausübung von Gewalt sein, aber beispielsweise auch die Anwerbung neuer Unterstützerinnen und Unterstützer oder das Sammeln von Spenden für extremistische Gruppierungen beinhalten (McCauley/Moskalenko 2017). Beide Formen von Radikalisierungsprozessen können auch in der digitalen Welt auftreten bzw. Spuren in Online-Welten hinterlassen, beispielsweise in der Form von Posts, Profilinhalten oder Chatverläufen.

Wie oben beschrieben, gibt es bisher kaum Bestrebungen, das Kommunikationsverhalten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen systematisch zu erforschen. Auch die Frage, ob Radikalisierungsprozesse auf diesen Plattformen stattfinden und welche Rolle digitale Gaming-Räume möglicherweise in Radikalisierungsprozessen spielen, ist bisher unbeantwortet. Das RadiGaMe-Projekt basiert auf der Annahme, dass Gaming- und gaming-nahe Plattformen nicht nur Orte sind, an denen sich bereits vollzogene Radikalisierung ausdrückt und Propaganda geteilt wird, sondern dass auch die Möglichkeit besteht, dass Radikalisierungsprozesse dort angestoßen oder vertieft

werden könnten. Wir planen sowohl Hinweise auf *cognitive radicalization* als auch Anhaltspunkte für *behavioral radicalization* zu untersuchen (Lamphere-Englund 2024). Ersteres könnte beispielsweise dann der Fall sein, wenn Nutzerinnen und Nutzer in ihren Posts oder in ihren Profilen ihre Weltanschauung öffentlich machen. Hinweise auf *behavioral radicalization* könnten gezielte Anwerbeversuche, Spendensammlungen, das Verbreiten strafrechtlich relevanter Propagandainhalte, Aufrufe zu Gewalt oder Ähnliches sein.

Wir gehen außerdem davon aus, dass *virtual communities* auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen als sogenannte *third places of social interaction* fungieren (Steinkuehler, Williams, 2006 886). *Third places* sind Orte, die außerhalb von Arbeitsstätten, Schulen und dem eigenen Zuhause liegen und informelle Interaktion mit Mitmenschen erlauben. Diese Mitmenschen können Fremde sein, zu denen keinerlei persönliche Verbindung und möglicherweise auch keine Gemeinsamkeiten bestehen. Da soziale Interaktion ein wichtiger Faktor in digitalen Radikalisierungsprozessen ist und digitale Gaming-Räume in der Regel eine Kommunikation mit Fremden nicht nur ermöglichen, sondern notwendig machen, gehen wir davon aus, dass Interaktionen auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen bzw. Mitgliedschaft in den *virtual communities* auf diesen Plattformen Einfluss auf digitale Radikalisierungsprozesse haben könnte, weil Individuen dort auf Fremde treffen, die sie möglicherweise mit Propagandamaterial in Kontakt bringen und sich mit ihnen über extremistische Inhalte austauschen. Dementsprechend sollen, wenn möglich, nicht nur einzelne Posts oder Nutzerprofile, sondern auch Interaktionen der User untereinander bzw. Posts, die aufeinander Bezug nehmen, in den Blick genommen werden. Wie extremistische Gruppierungen versuchen, digitale Gaming-Räume für ihre Zwecke zu instrumentalisieren und ihre Propaganda zu verbreiten, wird im nächsten Abschnitt näher erläutert.

### 1.3. EXTREMISTISCHE AKTIVITÄTEN MIT GAMING-BEZUG

Nach aktuellem Kenntnisstand nutzen extremistische Gruppierungen und radikalisierte Individuen Videospiele, digitale Gaming-Räume sowie Propaganda mit Gaming-Bezug auf vielfältige Art und Weise. In Anlehnung an die Typologie des RAN, werden im Folgenden fünf Kategorien extremistischer Aktivitäten mit Gaming-Bezug vorgestellt und der aktuelle Forschungsstand für jeden dieser Teilbereiche erläutert. Diese Kategorien beinhalten die Entwicklung eigener Videospiele durch extremistische Akteurinnen und Akteure, die Nutzung bereits existierender Computerspiele, Propagandamaterial mit Bezügen zur Gaming-Kultur, die Verwendung von Gamifizierung (bzw. engl. *Gamification*), sowie extremistische Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen digitalen Plattformen (RAN 2020b).

Vorab sollte allerdings darauf hingewiesen werden, dass es zwar Hinweise darauf gibt, dass extremistische Akteurinnen und Akteure jeglicher Fassung - u.a. rechtsextreme und islamistische Akteurinnen und Akteure, aber auch weniger klar definierte Bewegungen wie beispielsweise Teile der Incel-Szene - versuchen Videospiele und digitale Gaming-Räume für ihre Zwecke zu instrumentalisieren, sich aber ein Großteil der bisher existierenden Forschung ausschließlich auf die Analyse rechter Akteurinnen und Akteure im Gaming-Bereich beschränkt. Dies trifft insbesondere auf aktuelle Studien zu Gaming- und gaming-nahen Plattformen zu und liegt oftmals vor allem darin begründet, dass rechte Akteurinnen und Akteure 'lauter' und offener in der Gaming-Sphäre auftreten als Vertreterinnen und Vertreter anderer ideologischer Strömungen. Deshalb sind sie sehr viel einfacher zu lokalisieren, identifizieren und analysieren als beispielsweise islamistische Gruppierungen. Dies sollte als Forschungslücke verstanden werden und nicht den Eindruck erwecken, dass sich ausschließlich rechte Akteurinnen und Akteure Gaming zunutze machen wollen.

Außerdem sollte nicht unerwähnt bleiben, dass ein Kausalzusammenhang zwischen Gaming bzw. der Nutzung digitaler Gaming-Räume und Radikalisierungsprozessen bisher nicht hinreichend belegt werden konnte. Auch wenn einige Forschende eine Verbindung zwischen einer "Gamer-Identität" und Radikalisierungsgefährdung zu belegen versuchen, so gibt es bisher keinen Grund zur Annahme, dass der Aufenthalt in oder die Nutzung von digitalen Gaming-Räumen *allein* radikalisierungsbegünstigende Faktoren sind (Kowert et al 2022; 2023). Gamerinnen und Gamer sind, nach heutigem Kenntnisstand, nicht mehr oder weniger radikalierungsgefährdet als andere soziale

Gruppen. Ungeachtet der Tatsache, dass extremistische Akteurinnen und Akteure versuchen Gaming-Inhalte und Plattformen auf verschiedenste Art und Weise für ihre Zwecke zu missbrauchen, sollte die folgende Übersicht über extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich daher nicht dazu verleiten digitale Gaming-Räume oder ihre Nutzer als *intrinsisch* gefährlich einzustufen - auch wenn, selbstverständlich, einzelne Gamerinnen und Gamer bzw. Nutzerinnen und Nutzer der entsprechenden Plattformen möglicherweise radikalierungsgefährdet sein können. Es ist, zum jetzigen Zeitpunkt bis neue Forschung Anderweitiges offenlegt, vielmehr davon auszugehen, dass extremistische Akteurinnen und Akteure sich die Popularität von Gaming auf ähnliche Weise zu Nutze machen wollen wie sie dies auch mit anderen Elementen der Popkultur, beispielsweise mit Hollywood-Filmen, Musikvideos, Comic-Büchern (Ostovar 2017) oder beliebten Social Media Plattformen wie Instagram (Correctiv 2020; Clever et al 2023), bereits seit langem tun.

### *Entwicklung eigener Videospiele*

Bereits seit Ende der 1980er Jahre versuchen sich extremistische Gruppierungen an der Entwicklung und Verbreitung eigener Videospiele, um ihre Ideologie auf immersive Weise erfahrbar zu machen. Ein bekanntes Beispiel aus dieser Frühzeit ist das Computerspiel *KZ Manager*, dessen Titel bereits auf wenig subtile Art und Weise den Kern des Spiels benennt (Huberts 2022). Seitdem sind Spiele fester Bestandteil des extremistischen 'Repertoires' und werden sowohl durch rechtsextreme als auch dschihadistische Akteurinnen und Akteure genutzt.

Die libanesische Terrororganisation Hisbollah beispielsweise hat gleich eine ganze Sammlung eigener Videospiele zu bieten und veröffentlicht seit den frühen 2000ern relativ regelmäßig neue Spiele, in denen verschiedene Missionen gegen die Gegenspieler der Hisbollah gewonnen werden müssen. Nach eigenen Angaben investiert die Hisbollah Ressourcen in die Entwicklung und Veröffentlichung dieser Spiele, weil sie davon überzeugt ist, besonders junge Menschen so effektiv beeinflussen zu können (Rose 2018). Auch andere dschihadistische Akteurinnen und Akteure beteiligen sich am sogenannten 'Gaming Jihad' (Lakomy 2019). Prominentes Beispiel ist *Huroof*, ein 'Bildungsspiel' des sogenannten Islamischen Staates (IS), das sich an Kinder richtet, die gerade das Alphabet lernen. Die Kinder müssen dabei Buchstaben verschiedenen Abbildungen zuordnen - doch statt klassischer Darstellungen wie B für Ball und E für Elefant sind es propagandistische Abbildungen, die Waffen, Panzer, oder ideologische Konzepte wie *kufr* (Unglaube) zeigen (Schlegel, 2020a).

Auch rechte und rechtsextreme Akteurinnen und Akteure entwickeln seit Jahrzehnten eigene Videospiele zur Verbreitung ihrer Ansichten (Selepak 2010). Ein prominentes deutschsprachiges Beispiel ist der 2020 von der Identitären Bewegung (IB) veröffentlichte Titel *Heimat Defender: Rebellion*, ein klassisches Jump'n'Run Spiel im Retro-Stil. Der Spieler findet sich in einem dystopischen Europa im Jahre 2084 wieder - eine Anspielung auf George Orwells bekannten Roman *1984* - und muss sich der Machenschaften des 'Globo Homo Regimes' erwehren - eine Abkürzung für die angeblich existierende globale Homogenisierungsbestrebung zur Ausmerzung nationaler Identitäten<sup>3</sup> - um Europa vor dem Untergang zu bewahren. Auf dem Weg durch gefährliche 'Antifa'-Zonen müssen beispielsweise Oliver Welke, Angela Merkel und Jan Böhmermann überwunden werden (Schlegel 2020b; Möbus 2023). Auch rechte Parteien haben bereits kleine Videospiele genutzt, um während einer Wahlkampfperiode auf sich aufmerksam zu machen. Ein plakatives Beispiel ist das 2010 von der Freiheitlichen Partei Österreichs (FPÖ) publizierte Spiel *Moschee Baba*, in dem Minarette und Moscheen aus dem Boden schießen, die von den Spielern im Stile des bekannten *Moorhuhn*-Spiels 'abgeschossen' werden müssen (Prinz 2024).

Ob Videospiele, die von extremistischen Akteurinnen und Akteuren entwickelt wurden, das Potenzial haben, Spielerinnen und Spieler zu radikalisieren bzw. ob sie aus Sicht extremistischer Gruppierungen geeignet sind, um Unterstützung zu mobilisieren, wird kontrovers diskutiert. So vertreten einige Forschende die Ansicht, dass Eigenkreationen von Videospiele vor allem Aufmerksamkeit generieren sollen und vorwiegend dazu dienen bereits radikalisierte Individuen mit interessanter Propaganda zu 'entertainen' und ggf. noch stärker an die Gruppierung zu

---

<sup>3</sup> Der Begriff wird wahlweise auch als Anspielung auf geschlechtliche Identitäten verwendet <https://www.belltower.news/lexikon/globohomo-code/>.

binden, nicht aber um Radikalisierungsprozesse anzustoßen (Robinson/Whittaker 2021). Andere widersprechen und präsentieren erste Hinweise, dass propagandistische Videospiele möglicherweise radikalierungsfördernd wirken *könnten* (Kowert et al 2022; 2023; Schlegel 2020a). Sicher ist, dass Videospiele Ideologien kommunizieren, weitreichende Möglichkeiten bieten Propagandainhalte immersiv zu gestalten und damit ein aktives Erleben extremistischer Weltanschauungen erlauben (Hayse 2023: 561). Ob und inwiefern dieses Erleben aber andere, gegebenenfalls weitreichendere Auswirkungen hat als der Konsum nicht-immersiver Propaganda und ob es bereits Fälle von Radikalisierung gab, in denen Eigenkreationen extremistischer Gruppierungen eine tragende Rolle gespielt haben, muss noch genauer untersucht werden.

### *Nutzung existierender Videospiele*

Da die Entwicklung eigener Videospiele kostspielig, aufwändig und ressourcenintensiv ist, ist die Nutzung bereits existierender (oft durch kommerzielle Anbieter herausgegebener) Videospiele durch extremistische Akteure weitaus öfter zu beobachten. Bereits existierende Videospiele werden auf verschiedene Art und Weise genutzt. Dazu gehört beispielsweise die Erstellung sogenannter Mods (von engl. *modification*), die Nutzung von *Sandbox*-Spielen, Aktivitäten in sogenannten *in-game chats*, also Kommunikationsmöglichkeiten, die in Videospiele eingebettet sind, sowie möglicherweise Geldwäsche mit Hilfe von spielinternen Währungen.

Die Erstellung einer Modifikation, auch Modding genannt, bezeichnet die Erweiterung oder Veränderung eines bereits existierenden Videospiele, z.B. die Erstellung neuer Avatare, neuer Missionen, neuer Karten oder Ähnliches. Im Anschluss kann diese Modifikation dann anderen Gamerinnen und Gamern zur Verfügung gestellt werden. Modding wird oft von Privatpersonen durchgeführt, die das Spiel selbst gern spielen, und hat eine lange Tradition in Gaming Communities. Auch extremistische Akteurinnen und Akteure bzw. radikalisierte Individuen erstellen seit mehr als 20 Jahren solche Modifikationen mit propagandistischen Inhalten. So haben Al-Qaida Anhänger beispielsweise bereits Anfang der 2000er Jahre eine Modifikation des Computerspiels *Quest for Saddam* erstellt und so verändert, dass Spielerinnen und Spieler nun nicht mehr Saddam Hussein, sondern George Bush 'jagen' konnten (Schlegel 2018). Auch heute noch lassen sich zahlreiche Mods mit propagandistischen Inhalten finden. So haben Anhänger des sogenannten IS angeblich eine Modifikation des Videospiele *Grand Theft Auto* mit dem Namen *Salil al-Sawarem* (das Klingeln der Schwerter) erstellt (Al-Rawi 2018).

Auch Individuen mit rechtsextremen oder rechtsaffinen Ansichten erstellen und veröffentlichen Modifikationen bekannter Videospiele. So konnten bereits Mods lokalisiert werden, in denen rechtsextreme Anschläge nachgespielt werden können. Beispielsweise existiert eine Mod des bekannten Computerspiels *The Sims*, in dem Spielerinnen und Spieler den Anschlag von Christchurch aus der Attentäterperspektive nachspielen können. Auch die populären Spiele *Doom*, *Counter-Strike*, *Hearts of Iron IV*, *Civilizations* und *Stellaris* wurden bereits für die Erstellung von Mods mit rechtsextremen Inhalten genutzt (Wells et al 2023; Newhouse/Kowert 2024). So existieren insbesondere für Ego-Shooter viele sogenannte Skins, die es Spielerinnen und Spielern "ermöglichen, als Adolf Hitler, Mitglied der Waffen-SS oder Neo-Nazi zu spielen" (Winkler 2023: 83). Im Fall von *Stellaris* konnten Spielerinnen und Spieler z.B. einen rein von weißen Männern beherrschtes Imperium im Weltall aufbauen, in dem es nicht nur keine nicht-weißen Menschen gibt, sondern auch versprochen wird, dass "*the great destroyer and cancer of feminism has been wiped out and women are back in their rightful place subservient to men*" (Khorravi 2017). Auf der von US-amerikanischen Rechtsextremisten betriebenen Webseite Stormfront soll es sogar eine Wunschliste geben, auf denen Nutzerinnen und Nutzer sich zukünftige Mods mit rechten Inhalten wünschen können (Khorravi 2017).

Sogenannte *Sandbox*-Spiele (von eng. Sandkasten) wurden auch bereits mit extremistischen Inhalten in Verbindung gebracht. *Sandbox*-Spiele sind Videospiele, die Spielerinnen und Spielern ein hohes Maß an kreativer Freiheit zur individuellen Gestaltung ihrer personalisierten, digitalen Spielwelt bieten. Dadurch besteht die Möglichkeit, extremistische Erlebniswelten nach den eigenen, persönlichen Vorstellungen innerhalb der Spiele zu bauen, spielbar zu machen und somit Propagandainhalte zu kreieren. Es gibt erste Hinweise darauf, dass dies bereits geschieht. Beispielsweise wurden in *Minecraft* Konzentrationslager nachgebaut (Miller/Silva 2021). Auch

auf der Spieleplattform *Roblox*, auf der Nutzerinnen und Nutzer eigene Spiele nach dem Sandkastenprinzip erstellen können, wurden bereits extremistische Inhalte aus dem rechtsextremen und dem dschihadistischen Milieu entdeckt: Die 'Gründung' eines *white ethno state*, also eines rein weißen Staates, von dem v.a. Rechtsextreme in den USA, sogenannte *white supremacists*, träumen, wurde ebenso beobachtet wie die 'Gründung' eines 'Kalifats' im Stile des Islamischen Staates (D'Anastasio 2021b; Ministry of Home Affairs Singapore 2023).

Des Weiteren besteht die Vermutung, dass extremistische Akteurinnen und Akteure sogenannte in-game chats, also in Onlinespiele eingebettete Kommunikationsmöglichkeiten, die es Spielerinnen und Spielern erlauben, sich untereinander auszutauschen, für ihre Zwecke missbrauchen. In-game chats könnten auf mehrere Art und Weise für extremistische Akteurinnen und Akteure nützlich sein. Es besteht zum einen die Befürchtung, dass Anwerberinnen und Anwerber private Chats in digitalen Spielen nutzen könnten, um gezielt potenzielle neue Unterstützerinnen und Unterstützer zu gewinnen oder gar zu rekrutieren. Während des gemeinsamen Spielens und auf Basis des gemeinsamen Hobbies könnten sie Individuen in Gespräche verwickeln, um ihr Vertrauen zu gewinnen und ihnen dann, nach und nach, extremistische Narrative näher bringen oder sie gar in private Gruppen mit extremistischen Inhalten auf anderen Plattformen einladen. Dies könnte vor allem junge Spielerinnen und Spieler betreffen - ein Phänomen, das bereits seit langem aus dem Kontext sexuell-motivierten Cybergroomings bekannt ist (Kowert/Kilmer 2024). Allerdings sind Grooming Aktivitäten sehr schwierig zu beforschen und zum jetzigen Zeitpunkt kann nur spekuliert werden, dass es solche Anwerbeversuche in digitalen Gaming-Räumen gibt (RAN 2021).

Laut einer aktuellen Studie des United Nations Office of Counter-Terrorism (UNOCT), in der über 500 Gamerinnen und Gamer zu ihren Erfahrungen mit problematischen Inhalten befragt wurden, werden text- und voice-basierte Chats außerdem dafür genutzt rassistische, misogynen, antisemitische, LGBTQAI+ feindliche Beschimpfungen sowie extremistische Narrative zu verbreiten (Schlegel/Amarasingam 2022). Auch die Anti-Defamation League (ADL) befragte Spielerinnen und Spieler zu ihren Erfahrungen in Onlinespielen und fand heraus, dass mehr als die Hälfte der Befragten bereits aufgrund ihrer Ethnie, ihres Geschlechtes oder ihrer sexuellen Orientierung von anderen Nutzerinnen und Nutzern beschimpft wurden. Außerdem gab fast ein Viertel an in Onlinespielen mit rechtsextremen Inhalten konfrontiert worden zu sein - jeder Zehnte beschrieb außerdem, dass er/sie bereits auf Spielerinnen und Spieler getroffen sei, die offen den Holocaust (bzw. die Shoah) leugnen (ADL 2019; 2022a; 2022b). Diese Erkenntnisse wurden in einer weiteren, repräsentativen Befragung von Gamerinnen und Gamern in mehreren Ländern, durchgeführt von der New York University, nochmals bestätigt (Olaizola Rosenblatt/Barrett 2023). Außerdem fand die ADL bei eigenen Recherchen in populären Onlinespielen wie *Call of Duty*, *Fortnite* oder *League of Legends*, dutzende Spielerprofile mit rechtsextremen Benutzernamen wie beispielsweise HeilHitler oder WhiteLivesOvrBlk (White Lives Over Black) (ADL 2023). Besonders alarmierend ist, dass drei von vier Kinder und Jugendlichen (10-17 Jahre) davon berichten, bereits verbal in digitalen Gaming-Räumen angegriffen worden zu sein (ADL 2024).

Die Gamerinnen und Gamer, die in der UNOCT Studie konsultiert wurden, berichteten außerdem, dass bestimmte Charakteristika Videospiele anfälliger für diese Art von Missbrauch machen. Zu diesen Attributen gehörten beispielsweise: Hohe Nutzerinnen- und Nutzerzahlen, die Notwendigkeit mit Fremden zu interagieren bzw. per Design mit Fremden als Gegen- sowie Mitspielerinnen und Mitspieler in Gruppen zusammengebracht zu werden, Gewalt als zentrales Spielelement, sowie PvP-Funktionen (Player versus Player; also das Antreten gegen andere, reale Spielerinnen und Spieler statt das Kämpfen gegen computergesteuerte Gegner). Auch hier ist die Forschungslage allerdings sehr dünn und basiert zu großen Teilen auf Selbstaussagen von Gamerinnen und Gamern, da Forschende nur schwer Zugriff auf solche per Zufall zusammengewürfelte Spielgruppen haben, die nach der Runde sofort wieder aufgelöst werden (Schlegel/Amarasingam 2022).

Neueste Forschungspapiere beschreiben außerdem, dass die Möglichkeit besteht, extremistische Akteurinnen und Akteure könnten Videospiele für Geldwäsche- und Finanzierungszwecke missbrauchen. Beispielsweise könnten spielinterne Gegenstände mit der spieleigenen Währung ge- und verkauft werden und der Erlös dann wiederum in Cryptowährung umgetauscht werden. Solche Mikrotransaktionen zur Geldwäsche sind schwierig zu beforschen und gesicherte Erkenntnisse hierzu fehlen bislang noch. Dennoch haben einige Forschende die Befürchtung, dass solche Transaktionen bereits heute stattfinden und extremistische Akteurinnen und Akteure,



genau wie andere kriminelle Individuen und Gruppierungen, den relativ ungesicherten Raum innerhalb von Videospiele für ihre Zwecke instrumentalisieren könnten (Lamphere-Englund/White 2023).

### *Propaganda mit Gaming-Bezug*

Zusätzlich zur oben beschriebenen Nutzung von Videospiele, gibt es Bestrebungen Bezüge zu populären Computerspielen, Gaming-Sprache oder der 'Gaming-Kultur' in Propagandaformate einzubetten, um diese für gaming-affine Zielgruppen ansprechend zu gestalten und sich die Popularität von Gaming-Inhalten für die Verbreitung von Propagandainhalten zu nutzen zu machen. Diese Gaming-Bezüge können visueller oder verbaler Natur sein und werden vom RAN unter dem Begriff *gaming (cultural) references* zusammengefasst (RAN 2020b).

Visuelle Bezüge zu populären Computerspielen fanden sich *en masse* beispielsweise in den Propagandavideos des IS. So hat die Terrormiliz nicht nur Aufnahmen aus bekannten First-Person Shootern wie *Call of Duty* in ihren Videos verwendet, sondern über Helm- und Body-Kameras reales Bildmaterial erstellt, das in Stil und Ästhetik an die Perspektive der Spielerinnen und Spieler in FPS erinnert. Wie in vielen Videospiele können Zuschauerinnen und Zuschauer nur die Unterarme und die Hände der Kämpfer bzw. nur die Waffenführung sehen (Scaife 2017: 54). Somit wird eine Spielerinnen- und Spielerperspektive simuliert und die Kampfhandlungen ähnlich einer Mission innerhalb eines Videospiele präsentiert. Es scheint wahrscheinlich, dass der IS hiermit versucht hat, einer gaming-affinen Zielgruppe Videomaterial in vertrautem Stile zu präsentieren und sich der Popularität und 'Coolness' von FPS Spielen zu bedienen, um ihre Propaganda visuell ansprechend zu gestalten. Auch rechte und rechtsextreme Akteure arbeiten verstärkt mit visuellen Bezügen zu populären Videospiele wie beispielsweise der erfolgreichen *Assassin's Creed* oder auch der *Grand Theft Auto* (GTA) Serie, um ihre Propaganda mit Hilfe bekannter Videospiele-Ästhetiken ansprechender zu gestalten (Kingdon 2023; 2024). Auf einem Chan-Board wurde z.B. ein Bild gepostet, das die bekannte Grafik der GTA Videospiele zeigt, aber den bekannten Slogan in "Grand Theft Auschwitz" umdichtet und statt Szenen aus dem Videospiele Bilder von Hitler, Konzentrationslagern, Anne Frank und Hakenkreuzen zeigt (Kowert/Kilmer 2023).

Bezüge zu Videospiele bzw. der Gaming-Sprache können auch verbaler Natur sein. Auch hier hat der IS eine Vorreiterrolle eingenommen. Beispielsweise hat ein IS-Anwerber auf *Twitter* geschrieben: "*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*" (Schlegel/Kowert 2024b). Hier wurde eindeutig die Popularität des Videospiele *Call of Duty* genutzt, um den Aufruf zur Ausreise in IS-Gebiete eingängig und 'cool' zu gestalten. Der IS hat ebenfalls eine Reihe von Begriffen aus der Gaming-Sprache in seiner Propaganda verwendet. Es wurden z.B. Fotos von IS-Kämpfern mit Slogans wie "*This is our Call of Duty and we respawn in jannah*" veröffentlicht. Hier wurde nicht nur auf das populäre FPS Spiel *Call of Duty* verwiesen, sondern mit *respawn* (von engl. *spawn*, hervorbringen; also in etwa zu übersetzen mit "wiederauftauchen") ein Begriff aus der Gaming-Sprache verwendet, der den Wiedereinstieg eines Charakters beschreibt, nachdem der Spieler oder die Spielerin gestorben ist. Das arabische Wort *jannah*, hingegen, ist ein religiöser (aber nicht ausschließlich islamistischer) Begriff für das Paradies, in das Gläubige nach ihrem Tod einziehen (Dauber et al 2019).<sup>4</sup> Der Satz schlägt also die Brücke zwischen islamischer Terminologie und der Gaming-Sprache. Das lässt darauf schließen, dass diese Art von Propaganda an junge Menschen gerichtet ist, die sowohl die Gaming-Sprache als auch das Vokabular des Koran beherrschen.

---

<sup>4</sup> Islamistische und insbesondere dschihadistische Prediger versuchen durch eine explizite Instrumentalisierung des Lebens nach dem Tod und ein Einspannen des Konzeptes ihre Missionierung, absoluten Gehorsam und Folgsamkeit bei ihrer zukünftigen Anhängerschaft zu erzielen.

## Gamifizierung

Gamification kann als die Nutzung von Game Design Elementen außerhalb von Spielkontexten definiert werden und beschreibt den Transfer von Spielelementen wie Punkten, Bestenlisten und Highscores, Trophäen und Abzeichen, Missionen und Quests, oder Gilden (Zusammenschlüsse von Gamern, die als Team agieren) in die reale Welt oder in digitale Räume, die keine klassischen Videospiele oder Spielräume sind - also, beispielsweise, Social Media Plattformen oder Online-Foren (Deterding et al 2011). Erste Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass sowohl islamistische als auch rechte und rechtsextreme Akteurinnen und Akteure versuchen, Gamifizierung für ihre Zwecke zu instrumentalisieren. Dabei kann generell zwischen *top-down* und *bottom-up* Gamification unterschieden werden (Schlegel 2021a; 2021b).

*Top-down* Gamification beschreibt den strategischen Gebrauch von gamifizierten Elementen durch extremistische Gruppierungen - sprich, eine Gamifizierung, die 'von oben' durch eine Gruppierung oder ihre Vertreterinnen und Vertreter durchgeführt wird. Bereits in den frühen 2010er Jahren konnte dieses Phänomen in dschihadistischen Online-Foren beobachtet werden, in denen Nutzerinnen und Nutzer durch Partizipation im Forum Punkte sammeln konnten, um bestimmte Level zu erreichen oder Abzeichen zu erhalten, sowie ihren 'Radikalisierungsfortschritt' per Statusbalken auf ihrem Profil anzeigen lassen konnten. Auch *content unlocking* wurde mit gamifizierten Elementen verknüpft, um Nutzerinnen und Nutzer zu mehr Aktivität im Forum zu motivieren, z.B. indem nur Nutzerinnen und Nutzern, die durch das Sammeln vieler Punkte ein bestimmtes Level erreicht hatten, Zugang zu geschlossenen Teilen des Forums gewährt wurde (Schlegel 2021a: 5; Lakhani et al 2022: 8f).

Auch rechte Akteurinnen und Akteure wie beispielsweise die Identitäre Bewegung haben bereits Versuche unternommen, *top-down* Gamifizierung zu implementieren. So hat die Gruppe eine App namens *Patriot Peer* konzipiert (aber nie veröffentlicht), die es Nutzerinnen und Nutzern ermöglichen sollte, durch die Teilnahme an IB-Events und Demonstrationen sowie dem Besuch verschiedener historischer Stätten, Punkte zu sammeln und den Highscore anderer 'Patrioten' zu knacken. Auch die Vernetzung mit anderen 'Patrioten' in der unmittelbaren Umgebung sollte durch ein *Pokémon Go*-ähnliches System namens *Patriot Radar* möglich sein (Schlegel 2021a: 5). QAnon, eine digitale, US-amerikanische Bewegung, die seit 2017 rechte bzw. rechtsextreme Verschwörungserzählungen online verbreitet und angebliche Insiderinformationen zu dunklen Machenschaften präsentiert, die die Glaubwürdigkeit ihrer Behauptungen belegen sollen, scheint ebenfalls gamifizierte Elemente zu nutzen, um Unterstützerinnen und Unterstützer zu motivieren sich immer weiter mit ihrer Propaganda zu beschäftigen (Network Contagion Research Institute 2020: 12).

Auch bei neo-salafistischen und islamistischen Gruppierungen haben Elemente der Gamifizierung in der Rekrutierung und Mobilisierung neuer Mitglieder Anklang gefunden. Die *da'wa* (arab. Ruf, Einladung zum Islam) ist eines der Kernprinzipien neosalafistischer und islamistischer Prediger. Diese ist als ganzheitliche Praktik zu betrachten, die den Prozess von der Anwerbung bis hin zur Einführung in die religiöse Praxis beschreibt. Eigene *da'wa*-Institute und Organisationen nutzen Gamification gezielt während ihrer Seminare, um Ranglisten der am besten abschneidenden Personen zu erstellen, einen Wettstreit unter den Teilnehmenden auszulösen und deren Eifer zu erwecken. Dabei kann es sich um gemeinschaftlich zu bewältigende Tasks, wie auch schriftliche Testformate handeln. Hierbei wird ein Gefühl der sozialen Verbundenheit suggeriert.

*Bottom-up* Gamification beschreibt den gegenteiligen Prozess: Die Gamifizierung 'von unten', also die Gamifizierung von Radikalisierungserfahrungen durch sich radikalisierte Individuen selbst, ohne dass dieser Prozess von extremistischen Gruppierungen angeregt wurde. Dies war beispielsweise bei den Anschlägen von Christchurch (Neuseeland), Halle (Deutschland) und El Paso (USA) der Fall, die durch die Täter selbst gamifiziert wurden, ohne dass sie - zumindest nach heutigem Kenntnisstand - eine strategische Direktive einer extremistischen Gruppierung erhalten hätten, ihre Tat zu gamifizieren (Lakhani/Wiedlitzka 2023; Evans 2019; allerdings gibt es auch Forschende, die anderer Meinung sind, z.B. Andrews 2023). Auch hat der Täter von Halle etliche gamifizierte Elemente in sein Manifest eingebaut und z.B. eine Liste von *achievements* oder *quests* im Stile von Videospiele-Missionen eingefügt, die er erreichen wollte bzw. die er anderen 'Spielern' als Challenge anbieten wollte - inklusive Aufrufen zum Mord an Jüdinnen und Juden sowie Polizistinnen und Polizisten oder dem Niederbrennen einer

Moschee (Online Hate Prevention Institute 2019; Köhler 2019). Ähnliche Gamifizierungselemente haben auch schon britische Rechtsextreme genutzt, die per Flyer zu Angriffen auf Musliminnen und Muslime aufriefen und je nach Art des Angriffes Punkte vergeben wollten, z.B. "Reiß einer Muslima das Kopftuch herunter" (25 Punkte), "Schlag einen Muslim zusammen" (100 Punkte), "Folter einen Muslim" (250 Punkte), "Setz eine Moschee in Brand" (1000 Punkte) oder "Mach Mekka dem Erdboden gleich" (2500 Punkte) (Lakhani 2023: 116).

Des Weiteren wurde *bottom-up* Gamification auch in digitalen Kommunikationsräumen beobachtet. So haben beispielsweise Nutzerinnen und Nutzer sogenannter Chan-Boards 'Bestenlisten' rechtsextremer Attentäter erstellt - sortiert nach dem höchsten *bodycount*. Je höher die Anzahl der Todesopfer, die ein Anschlag gefordert hat, umso besser die Platzierung auf der 'Bestenliste'. Dies ist ein Beispiel für die sogenannte *saints culture*, bei der rechtsextreme Terroristen online regelrecht verehrt werden (Manzi 2024). Anschließend wurde diese 'Bestenliste' kommentiert und darüber diskutiert, was notwendig sei, um sich als zukünftiger Attentäter möglichst hoch auf der Liste platzieren zu können (Schlegel 2021a).

Auf ganz andere Art und Weise hat hingegen eine Gruppe junger Dschihadisten in Großbritannien ihre eigene Radikalisierung gamifiziert. Per *WhatsApp*, einer Messenger-Plattform, tauschten sie sich darüber aus, wie sie einen *raid* (engl. Überfall; Begriff aus der Gaming-Sprache) im *dungeon* (engl. Verließ; Begriff aus der Gaming-Sprache) eines *sorcerers* (engl. Magier; eine Figurenklasse in vielen Computerspielen wie beispielsweise *World of Warcraft*) durchführen könnten, um *black magic objects* (engl. Artefakte dunkler Magie) zu stehlen. Bei dem angeblichen 'Magier' handelte es sich um einen ortsansässigen schiitischen Geistlichen, den die jungen Männer ausrauben wollten, und die angeblichen *black magic objects* entpuppten sich als schiitische Schriften, die der Geistliche zu Hause aufbewahrte. Dieser Fall zeigt deutlich, wie Erfahrungen aus dem Videospielekontext als Referenzpunkt für das Begreifen bzw. Umdeuten der Realität herangezogen werden können - eine Gamifizierung der eigenen Wirklichkeit, wenn man so will (Schlegel 2021a).

#### *Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen*

Des Weiteren konnten extremistische Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen beobachtet werden. Wie im ersten Teil des Berichts bereits erwähnt, gibt es keine allgemeingültige Definition, welche digitalen Räume unter den Begriff "Gaming- und gaming-nahe Plattformen" fallen. Wie beschrieben, liegt diesem Bericht die folgende Arbeitsdefinition zugrunde: Gaming- und gaming-nahe Plattformen sind all solche digitalen Plattformen, die entweder (ursprünglich) für Gaming Communities geschaffen wurden und/oder auf denen sich eine große Anzahl an Gaming-Inhalten finden lässt bzw. die von Gaming Communities genutzt werden. Dabei verstehen wir Gaming-Plattformen als digitale Räume, die direkt mit Videospiele in Verbindung stehen - wie beispielsweise die Spielevertriebsplattform *Steam* oder Foren, in denen Mods geteilt werden - und gaming-nahe Plattformen als virtuelle Bereiche, die indirekt mit Videospiele in Verbindung stehen bzw. für die Verbreitung von gaming-nahen Inhalten genutzt werden, auch wenn sie nicht explizit für diesen Zweck konzipiert wurden - z.B. Livestreaming-Plattformen, über die 'Let's Play' Videos oder Gaming-Turniere übertragen werden oder Chat-Plattformen wie *Discord*, über die sich Spielerinnen und Spieler vernetzen und ggf. sogar während des Spielens miteinander kommunizieren.

Es sollte auch hier nicht unerwähnt bleiben, dass sich die Forschung zu extremistischen Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen nahezu ausschließlich mit rechten Akteurinnen und Akteuren und Inhalten befasst. Zwar konnten im deutschen Kontext einige relevante Gruppen mit Bezügen zum Islamismus und Dschihadismus bereits identifiziert werden, eine systematische Analyse steht allerdings noch aus (Jäger 2024). Daher bezieht sich auch die Zusammenfassung des Forschungsstandes im folgenden Abschnitt weitgehend auf die Aktivitäten rechter Akteurinnen und Akteure auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen. Allerdings bedeutet dies nicht, dass keine islamistischen und dschihadistischen Gruppierungen oder extremistische Akteurinnen und Akteure sowie radikalisierte Individuen anderer ideologischer Lager auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen aktiv sind, sondern sollte explizit als Forschungslücke verstanden werden, die in zukünftigen Studien dringend adressiert werden sollte (Schlegel 2021c: 17).

Extremistische Aktivitäten konnten auf mehreren Gaming- und gaming-nahen Plattformen beobachtet werden und es scheint, als seien diesen Plattformen inzwischen fester Bestandteil des digitalen Ökosystems rechtsextremistischer Akteurinnen und Akteure (Tuck et al 2023). Zu den relevanten Plattformen gehören, z.B. die Chat-Plattform *Discord* (Heslep/Berge 2024; Gallagher et al 2021; Köhler/Ebner, 2019), die Spielvertriebsplattform *Steam* (Vaux et al 2021; ADL 2020a), die Spielentwicklungsplattform *Roblox* (Newhouse/Kowert 2024; D’Anastasio 2021b), das Kommunikationsnetzwerk *Reddit* (Andrews/Skoczylis 2022; Gaudette et al 2021; Hiaeshutter-Rice/Hawkins 2022; Helm et al 2022), sowie etliche Livestreaming-Plattformen wie beispielsweise *Twitch* (O’Connor 2021 a), *DLive* (Thomas 2021), *Odyssee* (Matlach et al 2023; Tuck et al 2023), oder *Rumble* (Börgmann 2023). Auf all diesen Plattformen konnten rechtsextreme Gruppen, Kanäle, Inhalte sowie Nutzerinnen und Nutzer identifiziert werden. Teilweise stehen diese Gruppen und Kanäle zumindest dem Namen nach mit terroristischen Vereinigungen wie beispielsweise der Atomwaffen Division, dem Nordic Resistance Movement, der Patriot Front, oder der Neonaziszene in Verbindung, in anderen Fällen sind sie keiner bestimmten Gruppierung zuzuordnen, sondern erscheinen wie ein Sammelbecken verschiedener rechtsextremer Strömungen (Davey 2021; Newhouse/Kowert 2024).

Die verschiedenen Gaming- und gaming-nahen Plattformen sind unterschiedlich gut erforscht und bieten Userinnen und Usern ganz unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten, sodass sich ein Vergleich schwierig gestaltet. Die aktuell verfügbare Forschung legt allerdings nahe, dass *Steam* eine Schlüsselplattform für rechte Akteurinnen und Akteure sein könnte. Das britische Institute for Strategic Dialogue (ISD) hat beispielsweise bei seinen Recherchen festgestellt, dass es auf *Steam* etliche rechtsextreme Netzwerke gibt, die nicht nur sehr aktiv sind, sondern auch schon seit langem bestehen (Davey 2021). Dies könnte darauf hindeuten, dass *Steam* weniger erfolgreich (oder weniger willens) ist, effektiv gegen solche Inhalte vorzugehen als andere Plattformen. Auch die ADL hat *Steam* als Schlüsselplattform und Treffpunkt für rechtsaffine Individuen und rechtsextreme Gruppierungen identifiziert und etliche Profile mit rechtsextremen Codes und Symbolen auf der Plattform entdeckt (ADL 2020a).

Mehrere Anschläge, von Rechtsextremen organisierte Demonstrationen und Proteste, sowie einige durch Behörden aufgedeckte Radikalisierungsprozesse weisen Verbindungen zu Gaming- und gaming-nahen Plattformen auf. Zu den bekanntesten Fällen zählen sicherlich die Anschläge in Halle (Deutschland) und Buffalo (USA), die beide Täter nach dem Vorbild des Christchurch-Attentäters über *Twitch* live gestreamt haben (Lamphere-Englund/White 2022; Köhler 2019; Macklin 2019). Der Sturm auf das US-amerikanische Kapitol am 6. Januar 2021 wurde ebenfalls durch einige der Täter auf der Livestreaming-Plattform *DLive* gestreamt und dutzende Zuschauerinnen und Zuschauer kommentierten das Geschehen in den Live-Chats - beispielsweise mit Aufforderungen zum Mord an bestimmten Kongressbeordneten (D’Anastasio 2021a; Gilmore et al 2021; Kim et al 2023). Auch der Täter des Anschlags auf das Münchner Olympia Einkaufszentrum im Jahr 2016 war auf Gaming-Plattformen aktiv und hat sich unter anderem in *Steam*-Foren mit Gleichgesinnten zu anti-muslimischer Propaganda ausgetauscht. In den USA wurde auch bereits ein *Steam*-Nutzer verhaftet, der auf der Plattform Drohungen gegen jüdische Einrichtungen postete und andere Nutzerinnen und Nutzer fragte: "Wanna see a mass shooting with a body count of over 30 subhumans?" (Schlegel 2021c: 5).

*Discord* hingegen wurde genutzt, um die Unite The Right Demonstration 2017 - einen gemeinsamen Protest verschiedener rechtsextremer Gruppierungen in den USA - zu planen (Blout/Burkhard 2023). Trotz großer Anstrengungen seitens der Plattform Gruppen mit rechtsextremen Inhalten zu löschen, gilt es als sehr wahrscheinlich, dass sich auf *Discord* weiterhin rechte Gruppierungen und Individuen sowie Mitglieder der Incel-Szene tummeln und die Plattform immer noch für ihre Zwecke nutzen (Schlegel 2021c: 5).<sup>5</sup> Auch rechte Akteurinnen und Akteure aus Deutschland wie beispielsweise Reconquista Germanica haben *Discord* bereits zur internen Kommunikation und Organisation genutzt (Ayyadi 2018).

Seit einigen Jahren steht auch *Roblox* immer wieder in Verbindung zu extremistischen Aktivitäten und Radikalisierungsprozessen. Dies ist besonders beachtenswert, da die meisten Nutzerinnen und Nutzer auf *Roblox* minderjährig sind. Auch die bisher bekannten Radikalisierungsprozesse, die zumindest teilweise auf *Roblox*

---

<sup>5</sup> Im RadiGaMe Verbund widmet sich vor allem das LKA Berlin der Erforschung von Incel Communities im Gaming-Bereich. Die Publikationen hierzu finden sich auf <https://www.radiGAME.de/>.

stattgefunden haben sollen, betreffen nahezu ausschließlich Minderjährige. So wurden in Singapur beispielsweise zwei Jugendliche festgenommen, die IS-nahen *Roblox*-Servern beigetreten waren und offenbar Anschlagpläne hegten (Ministry of Home Affairs Singapore 2023). In Deutschland wurden ebenfalls bereits mindestens zwei Jugendliche identifiziert, die auf *Roblox* rechtsextremes Material und Spiele konsumierten bzw. mit rechtsextremen Anwerbern in Kontakt gekommen waren (Köhler et al 2023). Auch wenn die Datenlage dünn ist, scheint es möglicherweise eine Verbindung zwischen *Roblox* und *Discord* zu geben. In allen genannten Fällen wurden die Jugendlichen zunächst auf *Roblox* angesprochen und dann in geschlossene Gruppen mit extremistischen Inhalten auf *Discord* eingeladen (Iau 2023; Köhler et al 2023). Ob dies allerdings ein häufiges Muster oder reiner Zufall ist, müssen zukünftige Forschungsvorhaben erst noch systematisch untersuchen (Olaizola Rosenblatt/Barrett 2023).

Diese Fälle sind allerdings nur die Spitze des Eisberges extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-naher Plattformen. Rechte Akteurinnen und Akteure scheinen diese Plattformen auf vielfache Weise für ihre Zwecke zu missbrauchen. Wie genau dies geschieht, welche Gründe es dafür gibt und inwieweit diese Aktivitäten digitale Radikalisierungsprozesse nicht nur in Einzelfällen, sondern systematisch vorantreiben könnten, wird momentan kontrovers diskutiert. Das RAN unterscheidet grob zwischen strategischer und organischer Nutzung von Gaming- und gaming-nahen Plattformen durch extremistische Akteurinnen und Akteure sowie radikalisierte Individuen (Schlegel 2021c).

Gaming- und gaming-nahe Plattformen bieten extremistischen Akteurinnen und Akteuren mehrere *strategische* Vorteile. Erstens bieten diese Plattformen extremistischen Akteurinnen und Akteuren eine potenziell große Reichweite für ihre Inhalte. Millionen von Nutzerinnen und Nutzern loggen sich regelmäßig auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen ein - allein auf *Steam* sind es bis zu über 33 Millionen Menschen zeitgleich<sup>6</sup>, auf *Discord* 190 Millionen aktive Nutzerinnen und Nutzer pro Monat (Campbell 2024). Das ist, wenn man so will, ein riesiges Human Resources Potenzial, das extremistische Akteurinnen und Akteure für sich nutzbar machen könnten. Denn selbst wenn nur wenige Nutzerinnen und Nutzer für propagandistische Inhalte empfänglich sind, so erhöht eine breite Dissemination an Millionen von Nutzerinnen und Nutzern die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person erreicht wird, die möglicherweise radikalierungsgefährdet ist. Unter diesem Aspekt unterscheiden sich Gaming- und gaming-nahe Plattformen nicht wesentlich von anderen populären Social Media Plattformen wie beispielsweise *Instagram*, die ebenfalls u.a. aufgrund ihrer hohen Nutzerinnen- und Nutzerzahlen für extremistische Akteurinnen und Akteure interessant sind (Schlegel 2024).

Zweitens erlaubt die Nutzung von Gaming-Inhalten bzw. gaming-nahen Plattformen extremistischen Akteurinnen und Akteuren, ihre Zielgruppe in vertrauten Umgebungen anzusprechen. Schon lange sind extremistische Gruppierungen nicht mehr darauf angewiesen, dass potenzielle neue Unterstützerinnen und Unterstützer ihre Webseiten oder privaten Foren finden und frequentieren. Sie können ihre präferierten Zielgruppen vielmehr direkt in den digitalen Räumen ansprechen, die ihnen vertraut sind. Da Gaming- und gaming-nahe Plattformen besonders für junge Menschen ein bekanntes und vertrautes Medium sind, bietet ihre Nutzung extremistischen Akteurinnen und Akteuren die Möglichkeit, die Popularität und Bekanntheit digitaler Gaming-Räume für die Verbreitung der eigenen Propaganda zu instrumentalisieren. Sie können ihre Zielgruppen also genau dort treffen, wo diese sich sowieso bereits aufhalten, was die Hemmschwelle für eine Interaktion mit extremistischen Inhalten senken könnte (Schlegel 2024).

Drittens ist es denkbar, dass extremistische Akteurinnen und Akteure versuchen einen bereits in Teilen toxischen Diskurs in digitalen Gaming-Räumen noch weiter zu ihren Gunsten zu beeinflussen und über längere Zeit eine Diskursverschiebung zu erwirken, indem sie extremistische Narrative in die offenen und semi-offenen Kommunikationskanäle im Gaming-Bereich einschleusen. So könnte es zu einer schrittweisen Normalisierung einiger extremistischer Ansichten in Gaming Communities kommen. Da diese Taktik insbesondere von der sogenannten Neuen Rechten bereits in anderen öffentlichen Diskursräumen angewandt wird und sich, wie oben beschrieben, auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen potenziell das Diskursverhalten von Millionen von Menschen beeinflussen lässt, könnten diese digitalen Kommunikationsräume für extremistische Akteurinnen und

---

<sup>6</sup> <https://store.steampowered.com/charts>

Akteure strategischen Nutzen bieten und dazu beitragen gesamtgesellschaftliche Diskurse in ihrem Sinne zu modulieren (Schlegel 2024).

Je nach Beschaffenheit der Gaming- oder gaming-nahen Plattformen bieten sich für extremistische Akteurinnen und Akteure auch eine Reihe praktischer Vorteile. So können auf einigen Plattformen wie *Discord* beispielsweise private Gruppen, sogenannte Server, gegründet werden, deren Moderation der Initiatorin bzw. dem Initiator obliegt und somit mehr oder weniger unbeobachtet für interne Kommunikation extremistischer Gruppierungen genutzt werden können. Wie oben bereits beschrieben, besteht außerdem die Sorge, dass Anwerberinnen und Anwerber Gamerinnen und Gamer in privaten Chats ansprechen könnten (RAN 2021). Dies ist nicht nur innerhalb eines Spiels per *in-game chat* möglich. Auch viele Gaming- und gaming-nahe Plattformen bieten die Möglichkeit, sich in privaten Chaträumen auszutauschen und private Nachrichten zu versenden. Zusätzlich ist auf einigen Plattformen, insbesondere jenen, die wenig moderiert werden oder sich dezidiert als *free speech* Räume verstehen wie beispielsweise *DLive*, die Gefahr zensiert oder gelöscht zu werden, sehr viel geringer als in anderen digitalen Räumen. Daher macht es für extremistische Akteurinnen und Akteure unter strategischen Gesichtspunkten Sinn, Accounts auf solchen Plattformen zu unterhalten, um ihre Inhalte relativ ungestört verbreiten zu können.

Radikalisierte Individuen könnten sich auch aus *organischen* Beweggründen, also ohne die strategische Direktive einer extremistischen Gruppierung, auf Gaming- und Gaming-nahen Plattformen einfinden. Auch wenn radikalisierte Individuen in aller Regel ausschließlich aufgrund ihrer Weltanschauung beforcht werden, so haben sie selbstverständlich Hobbies und Interessen, die nicht unbedingt mit ihrer Ideologie zusammenhängen. Da Millionen Menschen gerne Videospiele spielen und sich auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen austauschen, ist anzunehmen, dass einige radikalisierte Nutzerinnen und Nutzer bereits vor ihrer Radikalisierung in digitalen Gaming-Räumen aktiv waren, ohne dass diese Räume zur Radikalisierung beigetragen hätten bzw. ohne dass sie erst während ihres Radikalisierungsprozesses in diese Räume gezogen wurden. Mit anderen Worten, es ist selbstverständlich möglich, mehr oder weniger zufällig sowohl Gaming- und gaming-nahe Plattformen aus reinem Eigeninteresse zu nutzen als auch extremistisch zu sein, ohne dass ein direkter Zusammenhang zwischen diesen beiden Merkmalen oder zwischen Gaming-Erfahrungen und dem Radikalisierungsprozess eines Individuums besteht. Somit würden radikalisierte Individuen Gaming- und gaming-nahe Plattformen organisch nutzen, weil sie sich für Gaming interessieren und/oder sich auf diesen Plattformen bereits 'zu Hause' fühlen (Schlegel/Amarasingam 2022: 9).

Ein weiterer Faktor, der Gaming- und gaming-nahe Plattformen zu interessanten digitalen Räumen für radikalisierte Individuen machen könnte, ist die Toxizität, die in Teilen einiger Gaming Communities auf diesen Plattformen herrscht (Munn 2023). In einigen dieser sozialen Räume ist eine Normalisierung von Misogynie, Rassismus, Antisemitismus, LGBTQAI+-Feindlichkeit und weiterer toxischer Ansichten zu beobachten - oftmals ausgedrückt durch 'schwarzen Humor', z.B. in Form von antisemitischen oder frauenfeindlichen 'Witzen' (Fielitz/Ahmed 2021; Wallner et al 2023; Schlegel/Amarasingam 2022). Eine solche Normalisierung toxischer Narrative kann dazu führen, dass soziale Diskurse auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen 'umkippen', die Toxizität zur Norm wird und somit einen fruchtbaren Boden für weitere extremistische Narrative bietet. Dies führt zu zweierlei: Zum einen zeigen Studien, dass Gamerinnen und Gamer, die diese Ansichten nicht teilen, sich aus solchen sozialen Räumen zurückziehen (Schlegel/Amarasingam 2022). Zum anderen strömen Individuen, die aufgrund ihrer toxischen Ansichten anderswo negative Gegenreaktionen vorgefunden haben oder gar aus anderen sozialen Kommunikationsräumen ausgeschlossen wurden, in Gruppen, in denen sie ihre Weltanschauung verstanden oder sogar bestätigt fühlen (Wallner et al 2023). Möglicherweise betrifft dies auch Individuen, die radikalierungsgefährdet sind oder bereits Teile extremistischer Ideologien für sich als Wahrheit angenommen haben. Diese Individuen könnten sich besonders zu den toxischen Teilen einiger Gaming Communities hingezogen fühlen, dort eine weitere Normalisierung toxischer Narrative erfahren und möglicherweise auch mit weiteren extremistischen Narrativen in Kontakt kommen. Das RAN schreibt dazu:

"[T]he overlap between misogyny and racism creates a volatile mix that can amplify vulnerabilities to violent extremist recruitment. Those who exhibit a combination of misogyny, racism, homophobia, or ableism may be particularly susceptible to extremist narratives that validate their toxic worldviews.

Extremist groups [may then] exploit the emotional resonance of shared toxic beliefs.” (Wallner et al 2023: 15)

Es gibt also vielfältige Gründe, warum extremistische Gruppierungen und radikalisierte Individuen auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen aktiv sein und auch warum extremistische Akteurinnen und Akteure durch diese Aktivitäten profitieren könnten. Möglicherweise gibt es noch weitere Motive und Anreize für extremistische Aktivitäten in diesen digitalen Räumen, die der Forschung bisher unbekannt sind. Denn trotz der Zunahme an Forschungsbemühungen in den letzten Jahren, muss die Studienlage zu extremistischen Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen weiterhin als unzureichend, dünn und lückenhaft bezeichnet werden. Dies gilt insbesondere für den deutschsprachigen Raum, da sich die meisten bisher publizierten wissenschaftlichen Studien zu diesen Plattformen auf englischsprachige Inhalte sowie Nutzerinnen- und Nutzerprofile fokussieren. Auch beschränkt sich die Forschung weitestgehend auf bereits radikalisierte Nutzerinnen und Nutzer bzw. Profile, Gruppen und Kanäle, die eindeutig dem extremistischen Spektrum zugeordnet werden können. Wenig ist hingegen über eine mögliche Rolle von Gaming- und gaming-nahen Plattformen in der Hinwendung zu extremistischen Inhalten bzw. in den frühen Stadien eines Radikalisierungsprozesses bekannt.

Das RadiGaMe-Projekt soll dabei helfen, diese Forschungslücken zu schließen und unser Verständnis extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen vertiefen, indem es empirische Analysen dieser digitalen Kommunikationsräume durchführt. Im Zuge dessen werden im zweiten Teil dieses Berichtes populäre Gaming- und gaming-nahe Plattformen einzeln vorgestellt und auf ihre Relevanz für dieses Forschungsvorhaben überprüft.

## TEIL II: VORSTELLUNG GAMING & GAMING-NAHE PLATTFORMEN

Im Folgenden werden die Ergebnisse einer Kurzexploration bzw. eines First Impression Screenings (FIS) auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen dargestellt, die im ersten Arbeitsschritt des RadiGaMe-Projektes durchgeführt wurden. Wie oben beschrieben liegt diesem Bericht die folgende Arbeitsdefinition zugrunde: Gaming- und gaming-nahe Plattformen sind all solche digitalen Plattformen, die entweder (ursprünglich) für Gaming Communities geschaffen wurden und/oder auf denen sich eine große Anzahl an Gaming-Inhalten finden lässt bzw. die von Gaming Communities genutzt werden. Ziel der Explorationsbemühungen war es, einen Überblick über die verschiedenen Plattformen, ihre Funktionsweise, ihre Relevanz und Rolle im Gaming-Ökosystem sowie ggf. ihre Bedeutung für extremistische Akteure, relevante Zugangsmöglichkeiten bzw. -hürden für die Erforschung der Plattformen, sowie erste Hinweise auf radikalisierte Nutzerinnen und Nutzer bzw. die Art und Umfang extremistische Inhalte zu gewinnen. Dies hat einen grundsätzlichen Mehrwert für die weitere Forschung zu Gaming- und gaming-nahen Plattformen, nicht nur aber auch in Bezug auf extremistische Aktivitäten und Radikalisierungsprozesse in diesen Räumen sowie Präventionsansätze, da, wie oben beschrieben, die Forschungslage noch sehr dünn ist. Das RadiGaMe-Projekt wird auf Basis dieser Explorationsbemühungen passende Plattformen für eine tiefgreifende Analyse auszuwählen.

Es muss darauf hingewiesen werden, dass keine digitalen Gaming-Räume exploriert wurden, die ausschließlich über eine Konsole zugänglich sind. Auch wenn Konsolen ebenfalls Kommunikationsmöglichkeiten für Gamerinnen und Gamer bieten - z.B. *Xbox Live*, *Playstation Network*, oder auch *Nintendo* - und teilweise auch schon für das Teilen extremistischer Inhalte genutzt wurden, bleiben sie in diesem Bericht außen vor (Schlegel 2021c). Wir empfehlen, dass sich zukünftige Forschungsprojekte auch der Analyse von digitalen Räumen widmen, die nur per Konsole zugänglich sind, und explorieren, ob und wenn ja, welche relevanten extremistischen Inhalte in solchen Kommunikationsräumen geteilt werden. Für das RadiGaMe Projekt wurden sie allerdings aufgrund der fehlenden Zugangsmöglichkeiten bzw. der in unserem Projektkontext nicht zu vertretenden Notwendigkeit Konsolen zu Forschungszwecken anzuschaffen, von der Exploration ausgeschlossen. Lediglich ein bereits vorhandenes VR-Headset, mit dem ohne zusätzliche Konsole über den PC oder Laptop digitale Spielräume betreten werden können, wurde in das First Impression Screening aufgenommen.

Aus Transparenzgründen sollte außerdem erwähnt werden, dass auch große Gaming-Firmen, Spielehersteller, und andere gaming-nahe Akteurinnen und Akteure wie beispielsweise das Magazin *PC Gamer* eigene digitale Austauschforen betreiben. Diese wurden keiner Kurzexploration unterzogen, da die bisherige Forschung darauf hinweist, dass radikalisierte Individuen und extremistische Akteurinnen und Akteure vor allem in digitalen Räumen aktiv sind, die wenig oder nur in bestimmten Bereichen moderiert werden. Nichtsdestotrotz empfehlen wir auch hier, dass zukünftige Forschungsprojekte diese Hypothese überprüfen und auch solche offiziellen Foren nach extremistischen Inhalten durchleuchten.

Im Folgenden werden insgesamt 20 Plattformen in vier Kategorien vorgestellt: Kommunikationsplattformen, Spiele- und Mod-Plattformen, Video- und Streaming-Plattformen, sowie Virtual Reality (VR). Neben Eckdaten wie der Art der Plattform, Zugriffs- oder Nutzungszahlen und Gründungsdaten, beinhaltete die Exploration einen Überblick über die grundlegenden Funktionsweisen und -umfänge der jeweiligen Plattformen. Zudem wurde untersucht, was bereits über extremistische Aktivitäten auf den einzelnen Plattformen bekannt ist, und ob und wenn ja welche Relevanz die Plattformen für eine Analyse der *modes of interactions* radikalisierter Nutzerinnen und Nutzer haben könnte. Dabei spielen sowohl bekanntgewordene Fälle im Zusammenhang mit Radikalisierung eine Rolle als auch Vorannahmen, die sich aus der Funktionsweise der jeweiligen Plattform ergeben. Darüber hinaus wurden die Zugangsmöglichkeiten zu frei zugänglichen (Kommunikations-) Räumen und Inhalten der Plattformen getestet. Grundlegende Abläufe des Beitritts und Durchsuchungsmöglichkeiten werden im Folgenden ebenso geschildert wie technische und moderative Zutrittschürden sowie Reflexionen zu (forschungs-)ethischen Herausforderungen. Anschließend schildern wir die per Schlagwort- und Profilsuche identifizierten extremistischen Inhalte, die auf jeder Plattform lokalisiert werden konnten. Neben einem ersten Überblick über im Zusammenhang mit Radikalisierung



stehende Phänomene, liefern diese Ergebnisse erste Hinweise auf die Bedeutung der Plattformen für eine tiefergehende Analyse.

Folgende Plattformen wurden einer Kurzexploration unterzogen:

#### Kommunikationsplattformen

- Discord
- Guilded
- Reddit
- GameTree
- Gamer Uprising Forums

#### Spiele- und Mod-Plattformen

- Steam
- Mod DB
- Indie DB
- Gamebanana
- Itch.io
- Roblox

#### Video- und Streaming-Plattformen

- Twitch
- Kick
- DLive
- OnlyFans
- Rumble
- YouTube
- BitChute
- TikTok

#### Virtual Reality (VR)

- Meta Quest

## 2.1. KOMMUNIKATIONSPLATTFORMEN

<i>Discord</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gründung 2015</li> <li>Soziale Kommunikationsplattform</li> <li>Ca. 190 Mio. aktive User monatlich (Stand März 2024)</li> <li>Ca 19 Mio.Server (Stand März 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Bei Discord handelt es sich um eine Chat-Plattform, die es Usern ermöglicht, eigene Profile und mehr oder weniger geschlossene Server zu betreiben. Server sind private oder öffentliche Gruppen, in denen Nutzerinnen und Nutzer miteinander chatten können. Sie werden von den Betreiberinnen und Betreibern und/oder mit Privilegien ausgestatteten Usern selbst moderiert. Discord bietet Möglichkeiten für private Chats mit einzelnen Usern, Kommunikation in Gruppen oder innerhalb von Kanälen sowie das Teilen von Text- und visuellen Inhalten, Streaming, Video- und Sprachanrufe. Je nach Kanaleinstellung können die Nachrichten, ähnlich einem Forum, dauerhaft erhalten bleiben.</p>
Relevanz	<p>Discord hat in den letzten Jahren ein hohes Maß an Bedeutung erlangt und aufgrund seines Funktionsumfangs sowie seiner Zugänglichkeit und Verbindungsqualität viele andere Kommunikationsplattformen im Gaming-Bereich ersetzt.</p> <p>In den letzten Jahren ist Discord dabei immer wieder durch die Beherbergung von Servern stark radikalierter Gruppen aus dem rechtsextremen, dschihadistischen und verschwörungserzählerischen Milieu aufgefallen (Gallagher et al 2021; Guhl 2023a; 2023b; Heslep/Berge 2024). Zum Teil wurden in Discord-Communities politische Aktionen wie die Unite The Right Rally 2017 vorbereitet (Schlegel 2021c). Auch gingen von Discord-Servern wiederholt koordinierte Onlinebelästigungen anderer User und Communities aus, z.B. durch den Reconquista Germanica Server (Ayyadi 2018).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Um einen Discord-Server betreten und durchsuchen zu können, ist ein gültiger Einladungslink zum jeweiligen Server notwendig. Diese Links werden in der Regel persönlich oder in anderen bestehenden Discord-Communities verteilt. Server, die außerhalb dieser Communities auffindbar und betretbar sein sollen, werden in Serverlisten eingetragen, die mit Hilfe von Schlagwortsuchen durchsucht werden können.<sup>7</sup> Auf vielen einschlägigen Servern müssen zunächst in einem als Lobby fungierenden Kanal Fragen zur eigenen Person und politischen Gesinnung beantwortet werden, um Zutritt zu weiteren Kanälen zu erhalten. Hier könnten ethische Überlegungen sowie eine Risikobewertung zum Eigenschutz der Forschenden relevant werden. Es wäre zudem möglich, weitere, versteckte Server, die innerhalb dieser Communities verlinkt werden, zu betreten. Spätestens hier müssten allerdings genaue ethische Überlegungen und Risikoanalysen angestellt werden. Die Kanäle, zu denen Zutritt gewährt wurde, lassen sich per Discord-Suchfunktion nach Schlagworten und Usernamen durchsuchen.</p>

<sup>7</sup> Einige dieser Serverlisten sind unter folgenden URLs erreichbar: [disboard.org](http://disboard.org), [discadia.com](http://discadia.com), [disforge.com](http://disforge.com), [discordhome.com](http://discordhome.com), [discord.me/servers](http://discord.me/servers), [discordl.org](http://discordl.org) und [discordservers.com](http://discordservers.com).

## Kurzexploration

In einer ersten Exploration ist eine Vielzahl von auffälligen Servern gefunden worden. Darunter solche, die sich explizit rechtsextremen oder dschihadistischen Inhalten widmen. Auch auf Servern, deren eigentlicher Fokus auf digitalen Spielen liegt, fanden sich insbesondere antisemitische, rassistische und sexistische Inhalte. Zum Teil sind bereits Servernamen und -bilder offensiv gegen Personengruppen gerichtet. So finden sich bereits dort antisemitische, homophobe oder rassistische Karikaturen. Dies setzt sich auf den Servern selbst in abwertenden Inhalten gegenüber Jüdinnen und Juden ebenso wie in rassistischen Beleidigungen fort. Darüber hinaus wurden verschwörungserzählerische, homophobe und misogynen Beiträge beobachtet. Auch finden sich Server, auf denen es Frauen und Männern untersagt ist, miteinander zu kommunizieren. Problematische Inhalte werden selten aufwändig verborgen. Mit dem notwendigen Hintergrundwissen lassen sich erwartbare Inhalte bereits bei der Suche offener Server identifizieren.

<i>Guilded</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2017</li> <li>• Soziale Kommunikationsplattform</li> <li>• User-Zahlen nicht verfügbar</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Guilded orientiert sich stark an Discord und kann als die größte Konkurrenz zu Discord betrachtet werden. Ähnlich wie auf Discord können auf Guilded eigene Server mit Messaging- und Internettelefonie-Funktionen betrieben werden. Ebenso wie bei Discord können dabei Medien und Dateien geteilt werden. Die Profile der Nutzerinnen und Nutzer können mit Namen, Avataren, Verweisen auf digitale Spiele und einem eigenen Feed (chronologisch geordneten Beiträgen) individualisiert werden. Beiträge des Feeds können anschließend von anderen Nutzerinnen und Nutzern kommentiert werden. Die Plattform verfügt darüber hinaus über Funktionen wie geteilte Kalender und Planungsfunktionen für E-Sport-Events. Da Guilded in Besitz der Roblox Corporation ist, ist eine Verknüpfung und Anmeldung mit einem Roblox-Account möglich.</p>
Relevanz	<p>Aufgrund seiner geschlossenen Räume und seiner exklusiven Funktionen kann Guilded für einige Communitys erster Anlaufpunkt für interne Vernetzung sein. Es muss allerdings eingeräumt werden, dass die Anzahl nachgewiesener extremistischer Aktivitäten auf Guilded deutlich geringer ist als auf vergleichbaren Portalen wie Discord. Es existiert zu Guilded nur wenig Forschung oder graue Literatur. Entsprechend finden sich kaum Hinweise auf Radikalisierungstendenzen auf der Plattform.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Um einem Server beitreten zu können, wird ein Einladungslink benötigt. Auch für Guilded existieren, ähnlich wie für Discord, Serverlisten auf denen User selbst ihre Server zum Beitritt eintragen können und die nach Schlagworten und Kategorien durchsuchbar sind.<sup>8</sup> Zudem werden Links auf Guilded-Servern selbst sowie auf anderen Portalen wie Reddit oder in diversen Gaming-Foren verbreitet. Wie im Falle von Discord, können Zugriffe auf einzelne Kanäle eingeschränkt werden, was Schwierigkeiten für die Forschung mitbringt, beispielsweise weil bestimmte politische Haltungen fingiert werden müssten, um Zugänge zu erhalten. Hinzu kommt, dass die Anzahl von Servern – gerade von öffentlich zugänglichen – deutlich geringer ist als bei Discord.</p>
Kurzexploration	<p>Eine Exploration der Plattform lieferte kaum relevante Ergebnisse. So konnten nur wenige Server gefunden werden, die sich explizit rechten Ideologien widmen oder der gezielten Agitation und Radikalisierung dienen. Gefundene islamistische Inhalte beschränkten sich ausschließlich auf einzelne User. Auch Hinweise auf bewusst antisemitische, rassistische oder misogynen Zusammenhänge blieben die Ausnahme. Diese Explorationsergebnisse sind nicht gleichbedeutend mit der tatsächlichen Abwesenheit derartiger Inhalte. Sie legen jedoch nahe, dass diese Phänomene auf der Plattform verhältnismäßig wenig vertreten und/oder schwer auffindbar sind.</p>

<sup>8</sup> Beispielsweise [guildedserver.net](https://guildedserver.net), [guilded.gg/servers](https://guilded.gg/servers) oder [reddit.com/r/GuildedPromo](https://reddit.com/r/GuildedPromo).

Reddit	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2005</li> <li>• Social-News-Aggregator</li> <li>• ca. 1,9 Mrd. Aufrufe monatlich (Stand November 2023)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Reddit ist ein Social-News-Aggregator, der über einen Browser oder eine eigene App für mobile Geräte aufgerufen werden kann. Sozial-News-Aggregatoren sind Webseiten, auf denen von den Usern selbst erstellte Beiträge gesammelt und auf Grundlage eines Bewertungssystems anderen Anwenderinnen und Anwendern angezeigt werden. Reddit folgt einer forenartigen Struktur. Die Plattform erlaubt es Usern Threads (Diskussionsstränge) und Beiträge in sogenannten Subreddits (Themenbereichen) zu erstellen. Diese Beiträge können wiederum von Usern bewertet werden (positiv oder negativ), wodurch der Beitrag sowie der Account sogenannte „Karma“-Punkte erhalten. Diese entscheiden mit darüber, welche Beiträge auf den Startseiten erscheinen. Subreddits werden ebenfalls von den Usern selbst erstellt und moderiert und können durch andere User abonniert werden.</p>
Relevanz	<p>Einige Beiträge und Subreddits sind in der Vergangenheit Teil öffentlicher Kontroversen geworden. Die Zentrierung auf usergenerierte Inhalte und die Verwaltung durch ehrenamtliche Moderatorinnen und Moderatoren bieten Einfallstore für problematische Inhalte. Dazu zählen vor allem politischer Populismus aber auch die Verletzung von Persönlichkeitsrechten, Aufrufe zur Selbstjustiz oder die Verbreitung von Falschinformationen und Verschwörungserzählungen ebenso wie die Darstellung von Gewalt bis hin zu Folter und Mord. Sowohl rechtsextreme Inhalte als auch solche aus dem Incel Milieu wurden auf Reddit bereits identifiziert (Gaudette et al 2021; Hiaeshutter-Rice/Hawkins 2022; Helm et al 2022). Reddit reagiert regelmäßig mit Sperrung von Subreddits, die gegen die Richtlinien der Plattform verstoßen. Viele Inhalte bleiben jedoch mit Verweis auf eine offene Debattenkultur unangetastet.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Das Lesen von Beiträgen ist prinzipiell ohne einen eigenen Account möglich. Inhalte, die eine Altersbeschränkung erhalten, sind jedoch ausschließlich für registrierte User lesbar. Dies kann auch ganze Subreddits betreffen. Diese Inhalte werden auch nicht auf der Reddit-Startseite gelistet. Das Abonnieren von Subreddits ist ebenfalls nur mit einem eigenen Account möglich. Die Suchfunktion ermöglicht sowohl Schlagwortsuchen in einzelnen Subreddits als auch auf der gesamten Plattform.</p>
Kurzexploration	<p>Im Zuge einer Exploration konnten antisemitische, islamistische, neo-nazistische und sexistische Inhalte identifiziert werden. Zudem konnte Video- und Bildmaterial von Gewalt, Folter, Enthauptungen und anderen Hinrichtungsformen gesichtet werden. Auch animierte Vergewaltigungen oder die Zurschaustellung von Leichen fanden sich unter den Beiträgen. Viele dieser Phänomene wurden jedoch nicht in Subreddits mit Bezug zu digitalen Spielen vorgefunden. Aufgrund der hohen Anzahl von Subreddits, die von Usern genutzt werden können, kann angenommen werden, dass explizit radikalisierte Inhalte nur selten in Gaming-Bereichen verfasst werden und für diese Inhalte auf andere Bereiche der Plattform ausgewichen wird.</p>

GameTree	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2016</li> <li>• ca. 600.000 User (Stand Dezember 2023; Kaser 2023)</li> <li>• LFG-Plattform</li> </ul>
Funktionsweise	<p>GameTree ist eine sogenannte LFG-Plattform. LFG steht für <i>looking for group</i>. Sie dient der Vernetzung mit gleichgesinnten Spielerinnen und Spielern. Es sollen Personen mit gleichen Interessen gefunden werden und gemeinsame Spielsessions organisiert werden können. Darüber hinaus ermöglicht GameTree die explizite Suche nach Flirt-Partnerinnen und -Partnern. Die Userprofile sind mit Namen, Profilbildern sowie mit Level- und Achievement-Anzeigen versehen. Verknüpfungen zu Accounts auf anderen sozialen Plattformen sind möglich. Die User können Freundeslisten anlegen, sich vernetzen und Gruppenchats erstellen. Darüber hinaus können sie Listen mit Spielen erstellen, die sie in der Vergangenheit gespielt haben, aktuell spielen oder in der Zukunft spielen wollen (Wishlist). Sie können Bewertungen vergeben, Reviews verfassen, andere Spielerinnen und Spieler sowie professionelle Gamerinnen und Gamer finden und Diskussionsbereiche nutzen. Diskussionsbeiträge können entweder plattformübergreifend oder in Bereichen einzelner Spiele veröffentlicht werden. Die Plattform verfügt zudem über einen Blog.</p>
Relevanz	<p>Durch die Beantwortung verschiedener Testfragen können Profile gefunden werden, die eine hohe Übereinstimmung mit dem eigenen vorweisen. Dies bezieht sich auch auf Fragen zu Werten und ermöglicht so eventuelle Kontakte zu politisch Gleichgesinnten. Ein entsprechender Austausch kann sowohl in den Diskussions- als auch Chatbereichen sowie den einzelnen Spiele-Sessions stattfinden. Die Spielerinnen- und Spielersuche beschränkt sich überwiegend auf sehr erfolgreiche Spiele. Die geringe Anzahl täglicher Vorschläge für passende Kontakte deutet darauf hin, dass die Zahl aktiver Mitglieder im Vergleich zu anderen relevanten Gaming-Plattformen eher gering ist. Zudem sind bisher keine Fälle von extremistischen Aktivitäten auf GameTree bekannt geworden. Forschung zu derartigen Phänomenen auf der Plattform existiert bisher nicht.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Die Suchmöglichkeiten auf der Plattform sind stark eingeschränkt. GameTree-Accounts können entweder unter Verwendung einer Mailadresse erstellt oder mit Discord oder Google verbunden werden. Die Suchfunktion ermöglicht ausschließlich die gezielte Suche nach Spielerinnen- und Spielernamen. Stichwortsuchen sind nicht möglich. Persönlichkeitsmerkmale, „Gamer DNA“ (spielerische Vorlieben, Spielstile etc.) und Wertvorstellungen ermöglichen die Einschränkung der Flirtpartnerinnen- und Partner- sowie Mitspielerinnen- und Mitspieler-Vorschläge. Darüber hinaus können geplante Spielesessions und öffentliche Diskussionen gelistet werden.</p>
Kurzexploration	<p>Eine erste Exploration der Plattform hat eine sehr geringe Anzahl relevanter Beiträge und Profile in Bezug auf Radikalisierung zutage gebracht. Die sehr eingeschränkte Suchfunktion erschwert das Auffinden von Profilen, da diese über entsprechend auffällige Namen verfügen müssten, um entdeckt zu werden. Eine Beobachtung des globalen Feeds hat ebenfalls nur wenige Ergebnisse gebracht, da täglich nur eine überschaubare Anzahl von Beiträgen verfasst wird. Dies gilt insbesondere für deutsch- und englischsprachige Beiträge. Das Auffinden relevanter Akteurinnen und Akteure wäre somit weitestgehend zufallsabhängig.</p>

Gamer Uprising Forums	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2020</li> <li>• ca. 1900 User (Stand Januar 2024)</li> <li>• Forum</li> </ul>
Funktionsweise	Die Gamer Uprising Forums haben eine klassische Forenstruktur. User können, nach Registrierung, Threads und Beiträge mit Text-, Bild- und Videoinhalten ebenso wie mit externen Links, in thematisch geordneten Bereichen erstellen. Ihre Profile können die Userinnen und User durch Namen und Avatare individualisieren. Per Like-Funktion kann die Zustimmung zu einzelnen Beiträgen ausgedrückt werden.
Relevanz	Die Plattform wird von dem US-amerikanischen Neo-Nazi Andrew Anglin betrieben, der u.a. für seine Inhalte zu Verschwörungserzählungen bekannt ist (Condis 2022: 339) Sie richtet sich explizit an politisch rechte User.
Zugangsmöglichkeiten	Die meisten Bereiche des Forums sind offen zugänglich. Um eine Wortsuche durchführen zu können, wird allerdings ein Account benötigt. Beschreibungen etablierter User deuten darauf hin, dass auch Forenbereiche existieren könnten, die zunächst nicht sichtbar sind. Neue User können sich ausschließlich im sogenannten „Newfag Barn“ bewegen - einem im Slang von Imageboards (Foren, die das anonyme Posten von Texten und Bildern ermöglichen und Ursprung vieler Memes und Terminologien sind) <sup>9</sup> bezeichneten Bereich für Neulinge. Um im übrigen Forum Beiträge verfassen zu dürfen, müssen sich die Userinnen und User mit entsprechenden Inhalten beweisen. In anderen Bereichen des Forums darf nur schreiben, wessen Inhalte möglichst viele Likes von etablierten Usern erhalten haben.
Kurzexploration	<p>Die Inhalte des Forums umfassen vor allem Antisemitismus, Sexismus und Rassismus aber auch angrenzende Themen wie Esoterik, Verschwörungserzählungen, Pro-Russische-Propaganda, alternative Medizin, christliche Religion, Incel-Themen, Auflistungen von Straftaten nicht-weißer Personen, Links zu rechten Newsseiten, Homo- und Transfeindlichkeit, Trollanleitungen, Antikommunismus sowie Ableismus. Diese Inhalte werden auch in Form von Bildern und Videos verbreitet. Viele Nutzerinnen und Nutzer des Forums verwenden einschlägige, insbesondere antisemitische Avatare. Auch die verwendeten Namen liefern zum Teil Hinweise auf die Ideologien der Userinnen und User. Als Indikator für die Aktivität von Userinnen und Usern werden deren Profile mit Hakenkreuzen versehen: Je mehr Beiträge, desto mehr Hakenkreuze.</p> <p>Auf der Startseite des Forums finden sich nicht nur ein Überblick über das Forum und User-Statistiken, sondern auch sogenannte „Announcements“. Neben ratgeberartigen Hinweisen, finden sich darunter diverse Ausdrücke hasserfüllter Ideologien. Dabei handelt es sich insbesondere um antisemitische, sexistische und rassistische Inhalte, die bis zu Vergewaltigungs- und Vernichtungsfantasien reichen. Zum Zeitpunkt der Exploration war dort u.a. Folgendes zu lesen:</p> <p style="padding-left: 40px;">“Jews are the problem!”, “Women should be raped”, “The Jews are going to be required to return stolen property”, “Immigrants will have to be physically removed”, “Console gaming is for n*****” und “Anger is a womanly emotion”.</p> <p>Ein gleichnamiges Reddit-Forum ist inzwischen gesperrt – dass dies an Inhalten liegt, die den Nutzungsvorgaben der Plattform widersprechen, kann nach einer ersten Exploration der Gamer Uprising Forums zumindest vermutet werden.</p>

<sup>9</sup> Bekanntester englischsprachiger Vertreter ist die Plattform 4chan, die in der Vergangenheit Teil politischer Kontroversen, insbesondere um Misogynie und Rechtsextremismus war (Ayyadi 2019).

## 2.2. SPIELE- UND MOD-PLATTFORMEN

<i>Steam</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2003</li> <li>• Vertriebsplattform für digitale Spiele</li> <li>• Bis zu ca. 36,2 Mio. gleichzeitig aktive User (Stand März 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Steam ist eine Vertriebsplattform für digitale Spiele. Die vom Entwicklungsstudio Valve veröffentlichte Plattform bietet neben Verkauf und Verteilung digitaler Spiele und Zusatzinhalten, deren Rechtemanagement und Wartung, auch Serverstrukturen sowie Anti-Cheat-Maßnahmen. Steam stellt einen Cloudspeicher für Fortschritte ebenso bereit wie einen Marktplatz, auf dem digitale Güter gehandelt werden können. Darüber hinaus fungiert die Plattform als soziales Netzwerk, mit Streaming-Funktionen, gestaltbaren User-Profilen, Foren zu den bereitgestellten Inhalten, eigenem Messenger für (Sprach-)Chats und Gruppenfunktionen. Steam ist die mit Abstand größte Vertriebsplattform für digitale Spiele im PC-Bereich (Ziegner 2023). Viele Spiele-Entwicklerinnen und -Entwickler organisieren den Vertrieb ihrer Produkte direkt und exklusiv über Steam, wodurch die Plattform einen Anteil von etwa 50 bis 70 Prozent am weltweiten Vertrieb von PC-Spielen hält.</p>
Relevanz	<p>Steam ist in den letzten Jahren auch in einer breiteren medialen Öffentlichkeit immer wieder durch negative Presse aufgefallen. So sind Gruppen auf Steam mutmaßlich an der Radikalisierung terroristischer Attentäter, wie beispielsweise der Täter des rassistischen und antiziganistischen Anschlags in München 2016 (Schlegel 2021c: 5) oder des antisemitischen Anschlags in Halle 2019 (Strobel 2021: 41), beteiligt gewesen. Einige Steamgruppen dienen ausschließlich der Verbreitung antisemitischer, antifeministischer, rechter oder islamistischer Inhalte (Vaux et al 2021). Sie fungieren als Sammelbecken, Vernetzungs- und Agitationsumgebungen für radikalisierte User. Darüber hinaus existieren viele Diskussionsgruppen, die dazu geeignet sind, weniger radikalisierte User zu erreichen und an radikale Inhalte heranzuführen (ADL, 2020a). Trotz Umfang und Reichweite der Plattform werden die Inhalte von nur 26 (zur Hälfte ehrenamtlichen) Moderatorinnen und Moderatoren kontrolliert (Strobel 2021: 41). Dabei werden auch gemeldete Inhalte häufig nicht beseitigt</p> <p>(Prinz/Kampf 2022). Neben Kommunikationsinhalten sind auch Spielinhalte auf Steam in der Vergangenheit durch extremistische, beispielsweise antisemitische Inhalte aufgefallen (Winkler 2023: 83).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Obwohl für Steam eine API (Anwendungsprogrammierschnittstelle) existiert, mit der auf einige Funktionen der Plattform zugegriffen werden kann und einige Daten automatisiert exportiert werden können, ist diese nicht zur Auswertung usergenerierter Beiträge geeignet. Steam bietet allerdings eine Suchfunktion, die es ermöglicht, sämtliche offen zugänglichen Bereiche der Plattform nach einschlägigen Begriffen zu durchsuchen. Die so gefundenen Beiträge können anschließend in ihrem Kontext ausgewertet werden. Dabei kann auch auf User-Profile und deren Netzwerke zugegriffen werden. Steam verfügt allerdings auch über die Möglichkeit, geschlossene Gruppen zu erstellen. Um zu diesen Gruppen Zutritt zu bekommen, ist eine Einladung erforderlich.</p>



## Kurzexploration

User-Profile sind häufig auf vielfältige Weise mit extremistischen Inhalten aller Couleur ausgeschmückt. So werden positive Bezüge zum Nationalsozialismus bereits in der Verwendung der User-Namen und Avatare deutlich – beispielsweise durch die Verwendung rechter Codes oder Fotos von Angehörigen der Waffen-SS. Auch antisemitische Karikaturen oder die Verhöhnung im Zuge der Shoah ermordeter Jüdinnen und Juden, anti-linke Symbole, Bezüge zu Incel-Bewegungen, die Verherrlichung von Attentätern und Terrororganisationen oder Anspielungen auf dschihadistische Inhalte. Darüber hinaus werden Hintergründe der Profile zum Teil mit Bildern aus Spielen versehen. Rechtsextreme nutzen diese Möglichkeit häufig zur Verwendung von Wehrmachtsästhetik, indem sie Bilder aus Spielen mit Bezügen zum Zweiten Weltkrieg verwenden. Die Funktion, auf dem Steam-Marktplatz Emoticons und Sammelobjekte zu Spielen zu erwerben, wird von einigen Akteurinnen und Akteuren genutzt, um Profile mit Symbolen des nationalsozialistischen Deutschlands auszuschnücken, die beispielsweise aus Zweite-Weltkriegs-Shootern stammen. Einschlägige Kommunikation findet auch im Kommentarbereich dieser Profile statt.

Gruppen verfügen, im Gegensatz zu spielbezogenen Foren, häufig über wenige Inhalte. Der Beitritt zu Gruppen mit einschlägigen Namen dürfte meist als ideologisches Aushängeschild erfolgen. Schlagwortsuchen zeigen, dass es innerhalb der Foren immer wieder zu antisemitischen, rassistischen, verschwörungs-erzählerischen, islamistischen und sexistischen Äußerungen kommt. Im Zuge der Exploration fanden sich in Diskussionsbereichen beispielsweise antisemitische Beleidigungen von Personen des öffentlichen Lebens sowie anderer User, Shoahrelativierungen, rassistische Anspielungen, Verschwörungserzählungen, beispielsweise bezüglich der Covid-19-Pandemie, völkische Ideologien, Aufstachelungen zur Gewalt bis hin zu Mord und immer wieder Bagatelisierungen von Gewalt mit Verweis auf die freie Meinungsäußerung und den "normalen" Umgangston auf der Plattform.

<i>Mod DB</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2002</li> <li>• Mod-Datenbank</li> <li>• Ca. 30.150 Modifikationen (Stand Februar 2024)</li> <li>• Ca. 36.360 Gruppen (Stand Februar 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Mod DB ist eine Website, auf der Modifikationen digitaler Spiele geteilt werden. Die Seite ermöglicht den Upload von Mods, Zusatzinhalten und Informationen für bestehende Spiele. Die Entwicklerinnen und Entwickler können ihre Inhalte zum Download anbieten, mit Hilfe von Screenshots und Videos bewerben und über Neuigkeiten informieren sowie Ausschreibungen für Helfer*innen platzieren. Die Userinnen und User haben im Gegenzug die Möglichkeit untereinander und mit den Entwicklerinnen und Entwicklern in Kontakt zu treten, ihre Inhalte zu bewerten, Foren und Gruppenfunktionen zu nutzen sowie ihre Profile zu individualisieren.</p>
Relevanz	<p>Mod DB ist aufgrund seiner Bedeutung für die Modding-Szene an der Verfestigung von Gaming-Industriestandards beteiligt und hat in der Vergangenheit einige der am weitesten verbreiteten Modifikationen auf dem Markt mit Preisen ausgezeichnet. Obwohl Mod DB diverse Inhalte untersagt – darunter diffamierende und Hass verbreitende – scheint die Moderation ein sehr hohes Maß an problematischen Inhalten zuzulassen. Öffentlich fiel die Seite in der Vergangenheit beispielsweise aufgrund einer Mod für das Spiel <i>Half-Life 2</i> auf, die das Spielen eines Schulamoklaufs mit den Waffen der Attentäter der Amokläufe an der Columbine High School (1999) und der Virginia Polytechnic Institute and State University (2007) ermöglichte (McWhertor 2011).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Mod DB bietet ein Suchfeld, über das ermöglicht wird, sämtliche Inhalte der Plattform auf einschlägige Begriffe zu durchsuchen. Ausgehend von den gefundenen Inhalten können dann involvierte Userprofile auf ihre Inhalte, Aktivitäten und Verbindungen zu anderen Userinnen und Usern untersucht werden. Um Zugriff auf eine vollständige Auflistung der Mitglieder zu bekommen, muss ein Account über einen längeren Zeitraum aktiv sein.</p>
Kurzexploration	<p>Im Zuge der Exploration konnten rechtsradikale, rassistische, antisemitische, islamistische und weitere problematische Inhalte gefunden werden. Dies betrifft sowohl die Inhalte der Spiele als auch die Kommunikation in Gruppen, die Ausgestaltung von Profilen oder die Kommentarspalten der Modifikationsseiten.</p> <p>Viele Mods beinhalten zudem gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. So werden beispielsweise antisemitische Verschwörungserzählungen in Modifikationen aufgegriffen und der Mord von Jüdinnen und Juden zum Ziel der Spielinhalte erklärt. Auch existieren Mods verschiedener Spiele, die es erlauben, beispielsweise als Angehörige der Waffen-SS, der Hamas oder weiterer nationalsozialistischer und terroristischer Gruppierungen zu spielen. Die Kommentarspalten und Bewertungsseiten der Mods werden zum Teil genutzt, um Zustimmung zu den politischen Inhalten zu artikulieren, ideologische Diskussionen auszutragen und Personengruppen zu verhöhnern. Dabei finden sich immer wieder rechtsextreme Codes. In Gruppen werden u.a. antisemitische Memes und Witze geteilt. Die Userinnen und User vernetzen sich zum Teil aufgrund geteilter politischer Ansichten miteinander. Es fanden sich auch Hinweise darauf, dass sich islamistische und rechtsextreme Nutzerinnen und Nutzer aufgrund von geteilten Ansichten über Frauen, Jüdinnen und Juden oder Homosexuellen vernetzen. Die Profile auffälliger Userinnen und User waren neben einschlägigen Namen und Avataren teilweise mit Bildergalerien, Hintergründen und Bannern ausgestaltet, die beispielsweise der SS gewidmet sind.</p>

<i>Indie DB</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2010</li> <li>• Indiespiel-Datenbank</li> <li>• Ca. 47.130 Spiele (Stand Februar 2024)</li> <li>• Ca. 25.000 Gruppen (Stand Februar 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Bei Indie DB handelt es sich um einen Ableger der Website Mod DB mit sehr ähnlicher Struktur. Die von DBolical betriebene Seite konzentriert sich auf sogenannte Indie-Spiele (von engl. <i>independent</i>). Wie auf Mod DB können die Entwicklerinnen und Entwickler ihre Projekte bewerben und über ihren Entwicklungsfortschritt informieren. Die Userinnen und User können mit den Entwicklerinnen und Entwicklern in Kontakt treten, ihre Inhalte bewerten, Foren und Gruppenfunktionen nutzen sowie ihre Profile individualisieren.</p>
Relevanz	<p>In der Vergangenheit wurden über Indie DB zum Teil erfolgreiche digitale Indiespiele vermarktet. Da die Plattform ein Ableger der Website Mod DB mit ähnlichem Funktionsumfang ist, bietet sie das gleiche Potenzial für die Platzierung extremistischer Inhalte. Es kann zudem davon ausgegangen werden, dass Inhalte ähnlich wenig moderiert werden.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Indie DB bietet ein Suchfeld, das es ermöglicht, sämtliche Inhalte der Plattform auf Begriffe zu durchsuchen. Ausgehend von den gefundenen Inhalten können dann involvierte Userprofile auf ihre Inhalte, Aktivitäten und Verbindungen zu anderen Userinnen und Usern untersucht werden. Eine vollständige Auflistung der Mitglieder ist nur mit einem Account möglich, dessen Registrierungszeitpunkt lange genug zurückliegt.</p>
Kurzexploration	<p>Im Zuge der Exploration konnten antisemitische, islamistische, sexistische und andere diskriminierende Inhalte gefunden werden. Auch positive Bezüge zum Nationalsozialismus finden sich sowohl unter den Spielinhalten als auch in Kommentaren. Ebenso wie auf Mod DB finden sich auf Indie DB Profile radikalierter User, die Möglichkeiten der Vernetzung, Gruppenerstellung und Forenkommunikation sowie die zur grafischen Ausgestaltung ihrer Mitgliederprofile mit Propagandainhalten nutzen. Auch können auf Indie DB Spiele mit Propagandainhalten beworben werden, die wiederum radikalisierte User in ihrer Fangemeinde versammeln.</p> <p>So finden sich unter den Spielen Titel wie <i>Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque</i> in dem Mitglieder der Israelischen Verteidigungskräfte ermordet werden müssen und Angriffe palästinensischer Terrorgruppen wie der Hamas oder Lions' Den nachgespielt werden können. Darunter Bombenattentate, Enthauptungen oder die Reinszenierung des Terrorangriffs auf Israel vom 7. Oktober 2023. Derartige Spiele erhalten auf der Plattform zum Teil gute Bewertungen und eine hohe Reichweite. Ihre Kommentarspalten werden von Userinnen und Usern auch zur Affirmation extremistischer Ansichten genutzt.</p>

<i>Gamebanana</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2000</li> <li>• Mod-Datenbank</li> <li>• Ca. 2,19 Mio. registrierte User (Stand Januar 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Bei der zunächst unter dem Namen CSCentral gestarteten und nach einigen Namenswechsellern schließlich 2011 in Gamebanana umbenannten Plattform, handelt es sich um eine Vertriebsplattform für Modifikationen digitaler Spiele. Ähnlich der Plattform Mod DB ermöglicht Gamebanana die Bereitstellung von Mods und Zusatzinhalten. Auch verfügt die Plattform über Community-Funktionen wie Like-, Abo- und Kommentarfunktionen, die Möglichkeit zur Erstellung von Nutzerinnen- und Nutzerprofilen mit Freundschaftsfunktionen und Diskussionsbereichen sowie die Möglichkeit, Blogs anzulegen.</p>
Relevanz	<p>Gamebanana stellt klare Richtlinien zur Nutzung der Plattform auf. Die freie Gestaltung der Inhalte birgt jedoch das Potenzial positiver Bezüge zu extremistischen Positionen und realweltlichen Organisationen.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Gamebanana ermöglicht es, über ein Suchfeld, sämtliche Inhalte der Plattform auf Begriffe zu durchsuchen. Dies erlaubt sowohl das Auffinden verdächtiger Modifikationen als auch der Userinnen und User, die auf diese Inhalte Bezug nehmen. Gamebanana verfügt zudem über Zugriffsmöglichkeiten per API (Anwendungsprogrammierschnittstelle), die Exporte bestimmter Daten ermöglichen.</p>
Kurzexploration	<p>Besonders unter den Modifikationen finden sich viele Inhalte, die positive Bezüge zu extremistischen Positionen herstellen. Eine erste Exploration förderte u.a. rechtsradikale, rassistische, antisemitische und islamistische Inhalte zutage. Spielinhalte sind davon ebenso betroffen wie die Kommunikation der User.</p> <p>So finden sich unter den Modifikationen solche, die das Spielen von Terroristen oder Nationalsozialisten ermöglichen. Insbesondere sogenannte Skins (Texturen, also grafische Oberflächenelemente, die das Aussehen von Modellen im Spiel verändern) für Charaktere aus Ego-Shootern erfreuen sich großer Beliebtheit und weisen Bezüge zum NS oder zu islamistischen Terrororganisationen auf. Obwohl diese Inhalte zum Teil mit Verweisen auf Historizität und Realismus gerechtfertigt werden, offenbaren die Nutzerinnen- und Nutzerprofile der Erstellerinnen und Ersteller sowie Kommentierenden häufig politische Motivationen. So weisen Namen mit Neo-Nazi-Codes oder die Verwendung von Avataren, die beispielsweise Angehörige der Wehrmacht oder der Waffen-SS zeigen, darauf ebenso hin, wie Affirmationen in den Kommentarspalten.</p>

<i>itch.io</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2013</li> <li>• Vertriebsplattform für Indiespiele</li> <li>• Ca. 900.000 Spiele (Stand Februar 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Bei Itch.io handelt es sich um eine Indie-Vertriebsplattform. Sie ermöglicht es Userinnen und Usern, digitale und nicht-digitale Spiele, digitale Werkzeuge und Ressourcen für die Entwicklung von Spielen, Bücher und Comics sowie Musik zur Verfügung zu stellen, zu verkaufen und herunterzuladen. Die Anwenderinnen und Anwender können ihre Inhalte auf eigenen Unterseiten präsentieren und Konditionen für Downloads festlegen. Es besteht die Möglichkeit die Inhalte anderer Userinnen und User zu bewerten und kommentieren und so mit den Entwicklerinnen und Entwicklern in Kontakt zu treten. Die Plattform verfügt zudem über ein Forum und eine Jobbörse. Auch eine App zum Download von Inhalten steht seit 2015 zur Verfügung. Diese ist seit 2021 auch im Epic Games Store erhältlich.</p>
Relevanz	<p>Obwohl Itch.io öffentlich vor allem Aufmerksamkeit durch Charity-Projekte, beispielsweise über den Verkauf von Spiel-Bundles und Spenden des Erlöses, erzeugt, eröffnet die Ausrichtung der Plattform auf Indie-Projekte auch Möglichkeiten für die Verbreitung problematischer Inhalte.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Die Plattform ist ausgesprochen offen. Die Suche steht auch ohne eigenen Account vollumfänglich zur Verfügung. Alle Inhalte der Plattform können nach Begriffen durchsucht werden. Über das Anklicken von Profilnamen können sämtliche Posts und Kreationen der jeweiligen Accounts eingesehen werden. Eine vollständige Liste aller registrierten Mitglieder ist allerdings nicht einsehbar.</p>
Kurzexploration	<p>Während die Inhalte des Forums zunächst unauffällig erscheinen, zeigen Suchen nach herunterladbaren Inhalten durchaus rassistische, antisemitische, islamistische, homofeindliche, sexistische und andere diskriminierende Inhalte. Diese werden zum Teil in den Kommentaren affirmiert. Beispielhaft können Spiele mit positiven Bezügen zur Incel-Bewegung mit sexistischen Abwertungen genannt werden. Neben Spielen finden sich zudem auch Comics und andere grafische Inhalte, die sich beispielsweise gegen Israel richten und antiisraelische Narrative verarbeiten. Ähnliche Inhalte finden sich auch im Forum der Plattform, in dem Propagandainhalte beworben werden.</p>

<i>Roblox</i>	
<b>Eckdaten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2006</li> <li>• Entwicklungsumgebung für digitale Spiele</li> <li>• 70,2 Mio. aktive User täglich (Stand Januar 2024)</li> <li>• etwa 60% der Roblox-User sind unter 16 Jahre alt</li> </ul>
<b>Funktionsweise</b>	<p>Roblox ist eine Plattform der gleichnamigen Roblox Corporation, die es ermöglicht, Spiele (bei Roblox <i>Erlebnisse</i> genannt), Spielinhalte und Plugins (Softwareerweiterungen) zu entwickeln, die gemeinsam genutzt werden können. Das Konzept einer Baukasten-ähnlichen Entwicklung und einer optional nutzbaren Programmiersprache ermöglicht die relativ schnelle und einfache Realisierung von Spielen. Das Angebot der Plattform richtet sich vorrangig an relativ junge Personen. Neben kostenfreien Inhalten können Zusatzinhalte gegen Zahlung erworben werden. Dabei fungiert Roblox nicht nur als reine Spiele-Plattform, sondern auch als soziales Netzwerk, in dem öffentlich zugängliche und private Gruppen zu den verschiedensten Themenfeldern erstellt werden und Freundschaften eingegangen werden können. Auch in den Spielen selbst ist es den Usern möglich, miteinander zu kommunizieren.</p>
<b>Relevanz</b>	<p>Aus der aktuellen Jugend Information und Medien-Studie geht hervor, dass Roblox auf Platz 4 der persönlichen Lieblingsspiele der befragten Kinder und Jugendlichen steht (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023). Die Nutzungsmotive können vielfältig sein, kollaborative und soziale Komponenten spielen allerdings eine zentrale Rolle (Livingstone/ Pothong 2021).</p> <p>Die Moderation umfasst etwa 1600 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, überwacht den Chat und hat in der Vergangenheit viele rechtsextreme Gruppen gelöscht. Dies geschah allerdings häufig erst nach öffentlicher und medialer Empörung (Vengattil/ Menn 2020). Neben Kritik an sexuellen und nicht-kindgerechten Inhalten fällt Roblox immer wieder auch durch radikale Inhalte auf. Insbesondere Inhalte, die das Nachspielen politisch motivierter Anschläge oder nationalsozialistischer Operationen erlauben, sind in der Vergangenheit bekannt geworden. So konnten viele der in den letzten Jahren verübten rechtsextremen Anschläge detailgetreu auf Roblox nachgespielt werden. Darüber hinaus existierten Nachbauten von Konzentrationslagern (Jugendschutz.net 2023). Auch faschistische Gruppierungen scheinen sich über Roblox zu vernetzen (Newhouse/Kowert 2024). Laut Medienberichten konnten außerdem Mobilisierungsprozesse in gewaltbereiten Extremismus im Zusammenhang mit Roblox beobachtet werden (Vollmer 2023; Köhler et al 2023).<sup>10</sup></p>
<b>Zugangsmöglichkeiten</b>	<p>Zur Nutzung der Plattform wird ein Account benötigt. Die Suchfunktion ermöglicht die Suche nach Spielen, Gruppen, Nutzerinnen und Nutzern sowie das Durchsuchen des Marktplatzes nach kosmetischen Inhalten für die eigene Figur. User-Profile geben Aufschluss über freundschaftliche Kontakte, Charaktergestaltung, Follower, Gruppenmitgliedschaften, favorisierte Erlebnisse, eigene Schöpfungen und Statistiken. Gruppen können nicht nach Inhalten, sondern ausschließlich nach Titeln durchsucht</p>

<sup>10</sup> <https://www.ardmediathek.de/video/report-mainz/online-radikalisierung-jugendliche-spielen-terroranschlaege-nach/das-erste/Y3JpZDovL3N3ci5kZS9hZXQvbzE4NDI4MDI>

	<p>werden. Zum Ausführen der Spiele und zur Erstellung eigener Inhalte wird eine Client-Software benötigt.</p>
<p>Kurzexploration</p>	<p>Im Zuge der Exploration sind zahlreiche NS-verherrlichende und antisemitische Inhalte gefunden worden. Dies betrifft sowohl die Inhalte des Marktplatzes als auch die Spiele sowie einzelne Profile und Gruppen. Zudem existieren Gruppen, Spiele und kaufbare Accessoires, die salafistischen Gruppierungen zugerechnet werden können.</p> <p>Userinnen und User verwenden in ihren Profilnamen zum Teil rechte Codes und stattdessen ihre Figuren mit Kleidungsstücken aus, die einschlägige Symbole zieren. Einige Spielkreationen ermöglichen das Nachspielen realer militärischer Konflikte. Dazu zählen auch kolonial motivierte Schlachten sowie Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Diese bieten häufig die Möglichkeit, in die Rolle von Nationalsozialisten zu schlüpfen. Andere Spiele dienen der eigenen Beschreibung nach dem friedlichen politischen Austausch, werden jedoch von vielen Userinnen und Usern für antisemitische, rassistische oder religiös motivierte Abwertungen anderer User genutzt. Zudem existieren Spielumgebungen, die beispielsweise für israelfeindliche Demonstrationen genutzt werden. In einigen Gruppen wird zur Vergasung von Jüdinnen und Juden aufgerufen.</p> <p>Vielen Teilnehmenden in den Chats ist ihr junges Alter anzumerken und Diskussionen wandeln zwischen antisemitischen, islamistischen und schulbezogenen Themen, wie Schulferien und Stundenplänen. So gibt in einer Gruppe mit einer einschlägig salafistischen Namensgebung eine Person folgende zwei direkt aufeinanderfolgenden Kommentare: <i>"f### Jews!"</i> und <i>"who has to go to school tomorrow?"</i></p> <p>Auf den Informationsseiten der Spiele und Gruppen finden sich außerdem häufig Verweise auf eigene Discord-Server inkl. der Anweisung, nicht direkt in den Roblox-Gruppen zu kommunizieren. Es ist davon auszugehen, dass auf diese Weise Moderationsprozesse umgangen werden sollen.</p>

### 2.3. VIDEO- UND STREAMING-PLATTFORMEN

Twitch	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2011, Übernahme durch Amazon 2014</li> <li>• 7 Mio. Streamerinnen und Streamer.</li> <li>• 140 Mio. aktive Userinnen und User monatlich (Stand Januar 2024)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Twitch ist eine Video- und Livestreaming-Plattform, die vor allem durch Gaming-Inhalte bekannt wurde, inzwischen aber eine Vielzahl an Videos zu verschiedensten Themen hostet. Nutzerinnen und Nutzer können Livestreams anschauen, auf vergangene Livestream-Videos zugreifen und selbst Videos streamen. Userinnen und User können sowohl untereinander als auch mit den Streamerinnen und Streamern über eine Chat-Funktion interagieren. In der Just Chatting Kategorie haben Streamer und Streamerinnen die Möglichkeit, Inhalte abseits von Gaming zu thematisieren und somit auch gesellschaftspolitische Belange zu kommentieren.</p>
Relevanz	<p>Die Relevanz der Plattform ergibt sich aus der großen Nutzerinnen- und Nutzerzahl sowie dem überwiegend jungen Publikum. In den USA ist die Plattform die am meisten frequentierte Website nach Netflix, Google und Apple. In der Vergangenheit gab es immer wieder Versuche extremistischer Influencer, die Plattform für sich zu nutzen und ein breites Publikum anzusprechen. Das bekannteste Beispiel extremistischer Aktivitäten auf Twitch ist der livegestreamte Anschlag des Halle-Attentäters (O'Connor 2021a). Vielfach sind extremistische Aktivitäten auf Twitch allerdings subtiler, beispielsweise antidemokratische oder antisemitische Äußerungen der Content-Produzentinnen und -produzenten. Eine Studie des Institute for Strategic Dialogue kam allerdings zu dem Schluss, dass Twitch nicht systematisch durch rechte Akteurinnen und Akteure genutzt wird und dass wenig bis keine Rekrutierungsbemühungen auf der Plattform gefunden werden konnten (O'Connor 2021a).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Sowohl Streams als auch Kommentare sind ohne eigenen Account zugänglich. Da Live-Inhalte allerdings sehr kurzlebig sind, müssen sie in der Regel in Echtzeit verfolgt werden. Das erfordert Vorkenntnisse über die streamende Quelle, um eine Chance auf auswertbare Daten zu bekommen. Relevante Kanäle müssen also im Vorfeld identifiziert und gemonitort werden. Zwar lassen sich Inhalte auf Twitch durch die jeweils anbietenden User speichern und mit Schlagworten, die anschließend über die Suchfunktion des Portals auffindbar sind, versehen, doch da die Kanalbetreiberinnen und -betreiber selbst dafür verantwortlich sind, kann nicht davon ausgegangen werden, dass problematische Inhalte archiviert oder gut identifizierbar zugänglich gemacht werden. Während der Beobachtung eines Streams kann die Chatkommunikation verfolgt werden und somit Hinweise auf relevante User-Profile liefern, allerdings muss auch hier eine Archivierung für spätere Analysen händisch erfolgen.</p>
Kurzexploration	<p>Twitch hat ein aktives Moderationsteam, welches bereits einige rechtsextreme Streamerinnen und Streamer gesperrt hat. Dennoch konnten im Zuge der Kurzexploration Streams mit rassistischen Äußerungen, Trans-, Homo- und Queerfeindlichkeit, sowie klassischen Themen der neuen Rechten wie "Remigration",</p>



“der großen Austausch”<sup>11</sup> oder Ethnopluralismus lokalisiert werden. Ebenfalls ergab die Exploration eine Schnittmenge zwischen rechten und verschwörungserzählerischen Inhalten mit antisemitischen Narrativen. Auch die Veröffentlichung eines rechten Propagandaspiels wurde auf Twitch beworben. In den Kommentarspalten zu diesen Streams fanden sich muslimfeindliche und antisemitische Inhalte, wie z.B die Diskussion über ‘schädliche’ Bevölkerungsgruppen sowie rassistische Inhalte, welche Migration mit der mutwilligen Inkaufnahme von Vergewaltigungen verbinden. Auffällig ist außerdem, dass bereits durch Twitch blockierte rechte Streamer wie Martin Sellner von nicht blockierten Streamern eingeladen werden und so trotz Blockierung die Möglichkeit haben, ihre Inhalte weiter zu verbreiten. Auf Twitch sind ebenfalls puristisch-salafistische Kanäle gefunden worden, die sich mit dem Thema Halal-Gaming beschäftigen und sich explizit an eine muslimische Community richten. Islamistische oder dschihadistische Inhalte konnten während der Exploration nicht lokalisiert werden.

---

<sup>11</sup> Der “große Austausch” ist ein verschwörungserzählerisches Narrativ rechtsextremer Akteure, die glauben, dass die europäische Bevölkerung durch die Einwanderung muslimischer Menschen ausgelöscht werden soll.

## Kick

Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2022</li> <li>• Streaming- und Glücksspielplattform</li> <li>• Peak Zuschauerinnen- und Zuschauerzahl September 2023: 981.385</li> <li>• 141.700 aktive Channels pro Monat (September 2023)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Kick ist eine Video- und Streaming-Plattform, die in Konkurrenz zu Twitch steht, die vor allem aufgrund hoher Gewinnausschüttungen an Streamerinnen und Streamer sowie eingeschränkter Moderation attraktiv ist. Kick verfügt über eine geringere Reichweite als Twitch, verzeichnet aber stetig steigende User-Zahlen und verfügt über bekannte Exklusiv-Streamer. Kick bietet die Möglichkeit, personalisierte Profile anzulegen und Verlinkungen zu anderen Webseiten zu hinterlegen. Darüber hinaus bietet Kick eine Chatfunktion, die es Usern ermöglicht während aktiver Streams zu kommunizieren. Es gibt themenspezifische Streams sowie eine <i>Just Chatting</i>-Kategorie, in der ohne Themenvorgabe gesprochen werden kann.</p>
Relevanz	<p>Kick ist inzwischen Zufluchtsort einiger Streamer geworden, die wegen Richtlinienverstößen von Twitch verbannt wurden. Dies betrifft insbesondere Streamer, die durch rechtsextreme, white supremacy und antifeministische Beiträge auffallen (Horowitz 2023). Darunter befinden sich User, die explizit politische Inhalte produzieren und entsprechende Communities um sich versammeln, die sich in den Chats der Streamer sowie auf ihren verlinkten Discord- und Telegramkanälen austauschen. Deutschsprachige Inhalte und Streamer finden sich allerdings kaum.</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Da sich Kick stark an Twitch orientiert, bestehen hier die gleichen Zugangsmöglichkeiten und -hürden wie bei der Konkurrenzplattform. Die Kurzlebigkeit der Inhalte erfordert auch hier, sie live zu verfolgen. Auch im Falle von Kick müssen relevante Streamer also zuvor identifiziert werden, da die Suchfunktion nur sehr eingeschränkte Ergebnisse verspricht. Auch hier können Live-Chats beobachtet und ggf. verlinkte Inhalte besucht werden. Die Kommentarspalten sind schwer zu monitoren. Im Gegensatz zu Twitch existieren allerdings vermehrt Kanäle, die 24/7 Inhalte streamen und somit dauerhaft aktive Kommentarspalten beherbergen.</p>
Kurzexploration	<p>Bei der Exploration konnten eine Vielzahl antisemitische, antifeministischer, rassistischer, verschwörungserzählerischer, rechtspopulistischer und menschenfeindlicher Inhalte entdeckt werden (z.B. <i>“Why are we out here slaving away for Jews who are profiting off of us killing each other”</i>). Prominente Kader extrem rechter Bewegungen sind auf der Plattform vertreten und werden offenbar nicht geblockt. Es ist zu beobachten, dass die Plattform auch dazu genutzt wird, um auf Spenden-Plattformen und persönliche Websites zu verlinken. In den Kommentarspalten dieser Streams sind rechte Codes, wie 18 (AH) oder 14 Words<sup>12</sup>, camouflierter antisemitischer Sprachgebrauch (“Globalisten”), aber auch offen antisemitische und rassistische Sprache vorzufinden. Islamistische oder dschihadistische Inhalte konnten nicht lokalisiert werden.</p>

<sup>12</sup> 14 Words ist eine verschleiernde Umschreibung für einen berühmten Grundsatz rechter Akteure und Neo-Nazis, der aus 14 Worten besteht: „We must secure the existence of our people and a future for white children.“

DLive	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2017</li> <li>• Streaming- und Video-Plattform</li> <li>• Aktuelle Nutzerzahlen nicht verfügbar</li> </ul>
Funktionsweise	<p>DLive ist eine Streaming- und Videoplattform, die als Alternative zu großen Streamingdiensten wie Twitch oder YouTube geschaffen wurde. Sie ist vor allem aufgrund der Verdienstmöglichkeiten über die plattformeigene Kryptowährung "Lemons" attraktiv. Nutzerinnen und Nutzer können Videos konsumieren, kommentieren und eigene Profile anlegen sowie an Streamerinnen und Streamer spenden. DLive kennzeichnet Kanäle, die politische oder für minderjährige ungeeignete Inhalte enthalten, mit einem X. Diese Kanäle können dann nur noch von Userinnen und Usern gesehen werden, die dies in ihren Profileinstellungen erlauben. Allerdings scheinen lediglich explizite Gewaltinhalte mit diesem Tag versehen zu werden.</p>
Relevanz	<p>DLive versteht sich selbst als dezentralisierte <i>free speech</i> Plattform, die maximale Meinungsfreiheit garantieren will. Auch wenn diskriminierende Äußerungen und gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit auf der Plattform explizit verboten sind, scheinen diese Regeln nicht durchgesetzt zu werden. DLive hostet eine große Anzahl rechtsextremer Streamerinnen und Streamer, die teilweise zu den Top-Verdienerinnen und -Verdienern der Seite gehören (Bergengruen 2020; Squire 2021). Die wohl bekanntesten extremistischen Aktivitäten auf DLive waren Livestreams des Sturms auf das US-Kapitol im Januar 2021, aber rechte Inhalte scheinen dauerhafter Bestandteil der Plattform zu sein und nicht nur zu speziellen Ereignissen aufzutauchen (Thomas 2021). DLive wird von Beobachterinnen und Beobachtern daher als <i>extremist haven</i> klassifiziert (D'Anastasio 2021a). Angeblich ist DLive die Problematik bewusst, aber rechte Akteurinnen und Akteure werden geduldet, um das Wachstum der Plattform nicht zu gefährden (Browning/Lorenz 2021).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Da sich DLive ebenso wie Kick stark an Twitch orientiert, bestehen hier die gleichen Zugangsmöglichkeiten und -hürden wie bei den Konkurrenzplattformen. Obwohl Videos und Kommentare ohne eigenen Account zugänglich sind, erfordert die Kurzlebigkeit der Inhalte auch hier, sie live zu verfolgen. Die schwachen Reglementierungen und das verhältnismäßig hohe Aufkommen rechter Inhalte erleichtert im Falle von DLive allerdings die Identifikation relevanter Kanäle. Auch hier können Live-Chats in den Streams beobachtet werden und ggf. verlinkte Inhalte, wie beispielsweise Telegram-Kanäle, besucht werden.</p>
Kurzexploration	<p>Auf DLive konnten zahlreiche extremistische Kanäle gefunden werden. Neben typischen Gaming-Content existieren Kanäle, die 24 Stunden pro Tag verschwörungserzählerische, rassistische, antisemitische und offen rechtsextreme Inhalte verbreiten. Darunter fielen z.B. holocaustleugnende und rassistische Streamer, die auf anderen Plattformen bereits seit geraumer Zeit, aufgrund ihrer Aussagen, blockiert wurden. In den Kommentarspalten potenziert sich die Intensität der Inhalte häufig und enthemmte Diskurse verbreiten sich. Ebenfalls auffällig sind Kanäle, die offen russische Staatspropaganda und Desinformationen verbreiten. Islamistische Inhalte konnten nicht gefunden werden.</p>

Die deutschsprachige extreme Rechte hat hier eine große Anzahl an Kanälen, die sich durch offen menschenfeindliche Kommunikation auszeichnet und bekannte Verschwörungserzählungen zu Covid-19 oder auch Antisemitismus verbreitet. So wird der aktuell präsente Gaza-Krieg instrumentalisiert, um antisemitische Phänotypen von Juden und Jüdinnen zu verbreiten. Auch rechtsextreme Codes wie die Zahlenkombinationen 18 (AH) oder 88 (HH) sowie unter Rechten weit verbreitete Verweise auf nordische Mythologien und das Nibelungenlied konnten identifiziert werden (Münkler 2010: 122). Vor allem in den Kommentarspalten finden sich Aussagen, die die Merkmale von Straftatbeständen wie Volksverhetzung oder den Aufruf zu Straftaten (z.B. Mordaufrufe an Politikern) erfüllen. Diese werden offenbar nicht gelöscht.

## OnlyFans

Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gründung 2016</li><li>• 320 Millionen Visits im Dezember 2023, Tendenz steigend</li></ul>
Funktionsweise	OnlyFans ist eine Video- und Streaming-Plattform, die in erster Linie für erotische und pornografische Inhalte bekannt ist. Allerdings werden auch Lifestyle-Inhalte sowie Kreativ-Videos hochgeladen und gestreamt. Der wesentliche Unterschied zu anderen Video- und Streaming-Plattformen ist, dass die User und Userinnen ein kostenpflichtiges Abonnement abschließen müssen, um aktuelle Inhalte der Creatorinnen und Creator verfolgen zu können. Ohne Abonnement können lediglich die Profilinformationen sowie vergangene Posts eingesehen werden. Auch bei 'frei zugänglichen' Inhalten muss eine Zahlungskarte der konsumierenden Person hinterlegt werden.
Relevanz	Auch wenn ein Großteil der Plattform mit pornografischen Inhalten bespielt wird, existiert die Möglichkeit auch andere Inhalte zu streamen und ggf. Millionen von Nutzerinnen und Nutzern zugänglich zu machen. Einige der höchst dotierten Influencerinnen und Influencer streamen nicht primär pornographischen und erotischen Content. Dazu zählen Personen des öffentlichen Lebens, wie Cardi B, Tyga oder auch die Schauspielerin Bella Thorne. Ebenfalls existieren Kanäle, die mit der Gaming-Sphäre verbunden sind. Auch wenn es momentan keine Hinweise auf extremistische Aktivitäten auf OnlyFans gibt, ist eine Instrumentalisierung der Plattform denkbar. So scheint sich die Moderation beispielsweise ausschließlich auf pornografischen Content zu beziehen und enthält keine Schlagworte zu extremistischen Inhalten (Meineck 2022).
Zugangsmöglichkeiten	Ein Account lässt sich kostenlos anlegen. Ein Problem für eine differenzierte Exploration ist jedoch, dass mindestens eine Zahlungskarte hinterlegt werden muss und für viele Inhalte sogar Kosten anfallen.
Kurzexploration	Nach der Kurzexploration ist festzustellen, dass gaming-naher Content auf der Plattform existiert, dieser allerdings nicht exploriert werden kann, ohne dass Kosten anfallen. Es gibt keinen Hinweis darauf, dass extremistische Aktivitäten vorstattengehen.

<i>Rumble</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2013</li> <li>• Video-Plattform mit eigener Cloud</li> <li>• 44 Mio. monatliche Userinnen und User (Stand 2022)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Rumble ist eine Video- und Livestreaming Plattform, die als Alternative zu YouTube gegründet wurde. Rumble ist kostenfrei. Nutzerinnen und Nutzer haben die Möglichkeit Videos zu entdecken, anzusehen und mit anderen zu interagieren, z.B. über Likes und Kommentare. Durch das Abonnieren von Kanälen bleiben Nutzerinnen und Nutzer mit ihren bevorzugten Kanälen verbunden und erhalten Zugang zu deren Inhalten und Live-Streams. Mit eigenem Profil können auch Inhalte hochgeladen werden. Livestreaming ist ebenso möglich, wie das Chatten mit anderen Nutzern und Nutzerinnen während des Streams.</p>
Relevanz	<p>Obwohl Rumble in seinen Nutzungsbedingungen Hass-Inhalte und Diffamierungen explizit verbietet, ist die Plattform in den letzten Jahren immer wieder aufgrund der schlechten Moderation problematischer Inhalte aufgefallen. Sie gehört laut ISD zu den Top drei alternativen Plattformen für die Verbreitung von verschwörungserzählerischen Inhalten (Börgmann 2023). Das ISD geht außerdem davon aus, dass die Plattform vor allem Nutzerinnen und Nutzer aus dem rechten Milieu anlockt. Rumble wird von US-amerikanischen Beobachtern als "Brücke zum Extremismus" eingestuft (Shah 2023).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Rumble ist frei zugänglich und Inhalte können auch ohne eigenes Profil angesehen werden. Kommentare in Livestreams können in Echtzeit auch ohne eigenes Profil angesehen werden, gleiches gilt für Kommentare unter Videos. "Trending" Videos oder "Editor Picks" können ebenfalls ohne Account aufgerufen werden. Funktionen wie "My Feed", "Library", "Watch Later" oder das Speichern einer Playlist sind allerdings nur mit einem eigenen Profil möglich.</p>
Kurzexploration	<p>Inhalte, die auf YouTube aufgrund von Richtlinien-Verstößen gesperrt werden, finden sich häufig auf Plattformen wie Rumble wieder. Zum Zeitpunkt der Kurzexploration konnten eine Vielzahl von Inhalten zu Themen wie Verschwörungsnarrativen, Diskriminierung, Sexismus sowie rechtsextreme und antisemitische Inhalte lokalisiert werden. Dazu gehören beispielsweise Diskussionen über die angebliche "5G-Apokalypse" oder "den großen Austausch" und bereits lang bestehende Verschwörungsnarrative wie z.B. über die Illuminaten. Auch Sexismus und toxische Männlichkeit sowie Incel-Ideologie sind wiederkehrende Themen. Parallel zu den politischen und konspirativen Inhalten finden sich auf Rumble auch Kanäle mit Gaming und Gameplay Inhalten.</p> <p>Einige der betrachteten Profile zeichnen sich durch eine signifikante Anhängerinnen- und Anhängerschaft aus und bemühen sich aktiv um die Verbreitung ihrer Inhalte auf Rumble und/ oder bieten Plattformen an, auf denen Nutzerinnen und Nutzer exklusiven weiteren Inhalt erhalten (z.B über locals.com oder thewarroom.ag). Diese weiterführenden Inhalte können allerdings nur mit einem kostenpflichtigen Abonnement eingesehen werden.</p>

YouTube	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2005</li> <li>• Mehr als 2,5 Mrd. monatliche Nutzerinnen und Nutzer (Stand: 2023)</li> <li>• 2015 Start von YouTube Gaming als eigenständige Plattform und 2018 Integration in Youtube</li> </ul>
Funktionsweise	<p>YouTube ist die größte und bekannteste Video-Plattform weltweit. Die Videos sind meist frei zugänglich und können auch ohne eigenes Profil angesehen werden. Die Plattform ermöglicht es Videos zu konsumieren, eigene Videos hochzuladen und Inhalte zu kommentieren. Auch Livestreaming ist möglich. Nutzerinnen und Nutzer können eigene Profile anlegen, um Videos hochzuladen oder Zusatzfunktionen zu nutzen, z.B. Listen mit ihren Lieblingsvideos zu erstellen, Kanäle zu abonnieren, Videos zu kommentieren und zu liken oder im sogenannten "Community Tab" mit Creatorinnen und Creatoren zu interagieren.</p>
Relevanz	<p>YouTube bietet aufgrund der hohen Nutzerinnen- und Nutzerzahlen die Möglichkeit, eine große Reichweite für Inhalte zu generieren. Viele Streamerinnen und Streamer nutzen YouTube beispielsweise, um ihre Streams von Gaming-Plattformen (z.B. Twitch) oder Gaming-nahen Plattformen auf YouTube zu übertragen und so mehr Reichweite zu erlangen. Es finden sich vor allem unter YouTube Gaming eine Vielzahl von Inhalten aus dem Gaming-Bereich wie beispielsweise Let's Play Videos, Walkthroughs (in denen die Kanalbetreiberinnen und -betreiber sich selbst beim Durchspielen eines Spiels filmen und anderen Spielerinnen und Spielern Tipps geben) und Reviews neuer Spiele. Auch wenn YouTube grundsätzlich versucht extremistische Inhalte zu moderieren und zu löschen, sind auf der Plattform immer wieder rechte, dschihadistische und verschwörungserzählerische Inhalte gefunden worden (Schlegel 2021c; O'Connor 2022; Baaken et al. 2020; Hartwig et al. 2023). Die Forschung hat sich vor allem mit der Rolle des YouTube-Algorithmus beschäftigt, welcher möglicherweise immer extremere Inhalte vorschlägt (Whittaker et al. 2021; Schmitt et al. 2018; Haroon et al. 2023; Ledwich/Zaitsev 2020).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Die Plattform kann als offen charakterisiert werden. Es ist möglich, auch ohne eigenen Account die Inhalte per Suchfunktion nach Schlagworten zu durchsuchen. Nutzerinnen- und Nutzerprofile können ebenfalls gefunden und betrachtet werden. Nutzerinnen und Nutzer können ihre Profile personalisieren und auf Accounts auf anderen Plattformen verweisen. Auch Kommentare unter den Videos sind in der Regel öffentlich zugänglich, außer sie wurden durch den Creator oder die Creatorin verborgen oder gelöscht.</p>
Kurzexploration	<p>Da sich die Forschung bereits seit Jahren mit extremistischen Inhalten auf YouTube befasst und entsprechende Erkenntnisse bereits vorliegen, wurde ein First Impression Screening von Gaming-Inhalten auf YouTube durchgeführt, um die Schnittstelle zwischen Gaming und möglicherweise extremistischem oder toxischem Content auf der Plattform zu untersuchen.</p> <p>Obwohl gelegentlich auch politische Ansichten thematisiert werden, liegt der Schwerpunkt der beobachteten Gaming-Kanäle meist auf Diskussionen über das Spiel selbst. Allerdings treten gelegentlich misogyne oder rassistische Äußerungen und teilweise eine Tendenz zu gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit auf, vor allem in den Kommentarspalten. Beispielsweise findet man unter einem Video zu einem Spiel, in dem die Nationalsozialisten den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben, Kommentare wie: "Cool. Ich liebe Nazis, das waren noch geile Kämpfer [...] geile rote Suppe 🤩👍👍 Tod</p>

diesen linken Antifa Schweine.“ Die Plattform wird aber auch zur Bewerbung von Neuerscheinungen genutzt, u.a. von Spielen aus dem rechten Milieu. Zuletzt beispielsweise durch das Entwicklerstudio, das Videospiele für die Identitäre Bewegung konzipiert. Ebenso finden sich Themen wie Sexismus, Frauenfreundlichkeit und der Incel-Bewegung, z.B. “WOKENESS, TRANSFRAU & FEMINISMUS: ZERSTÖRT mich KOMPLETT!”

Bekannte deutsche YouTuberinnen und YouTuber, die Gaming Inhalte streamen, teilen hauptsächlich ihre Meinungen über das gestreamte Spiel mit ihren Zuschauern. Darüber hinaus behandeln sie oft persönliche Themen aus ihrem Leben und geben Einblicke in ihren Alltag als Content Creatorin oder Creator. Kanäle mit weniger großen Abonnentinnen- und Abonnentenzahlen (unter 500) nutzen teilweise Gaming-Inhalte und die Ästhetik von Videospiele, um beispielsweise faschistische Ideologien visuell darzustellen. Dies umfasst die Verherrlichung von autoritärer Kontrolle sowie die Diskriminierung und Verfolgung bestimmter Bevölkerungsgruppen. Dabei dienen die visuellen Elemente und Handlungen innerhalb der Videospiele als Mittel zur Illustration extremistischer Konzepte und Narrative.

Es konnten außerdem mehrere Profile lokalisiert werden, die dem salafistischen oder islamistischen Spektrum zugeordnet werden können, die nicht nur YouTube Inhalte auf der Plattform hochladen, sondern auch ihre Live-Talks auf Twitch oder einschlägige Discord Server bewerben (vgl. Hartwig et al. 2022).



BitChute	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2017</li> <li>• Etwa 13,9 Mio. Nutzerinnen und Nutzer monatlich</li> <li>• Fokus der Besucher liegt auf Nachrichten, nur ca. 5% Games</li> </ul>
Funktionsweise	<p>BitChute ist eine Videoplattform im Stile von YouTube, die vor allem Kanäle und Inhalte hostet, die auf anderen Plattformen entmonetarisiert, deplatformed oder gelöscht wurden. Es gibt keinen zentralen Server, sondern die Plattform wird im Peer-to-Peer Format gehostet.<sup>13</sup> Die Videos sind meist frei zugänglich und können auch ohne eigenes Profil konsumiert werden. Auch Kommentare sind ohne eigenen Account möglich. Nutzerinnen und Nutzer mit eigenem Profil können außerdem eigene Inhalte hochladen sowie in einem Live-Chat posten, in dem die Nachrichten nach einer Stunde automatisch wieder gelöscht werden.</p>
Relevanz	<p>BitChute ist eine viel genutzte Ausweich-Plattform in extremistischen Szenen, um Content zu zeigen, der beispielsweise auf YouTube aufgrund der Community-Richtlinien verboten ist. Die Plattform wird vor allem in den USA genutzt: Circa 40% der Nutzerinnen und Nutzer kommen aus den USA, weniger als 4% aus Deutschland. Die Anti-Defamation League (ADL) hat eindeutig hasserfüllte, extremistische und gewalttätige Inhalte auf BitChute katalogisiert (ADL 2020b). Weitere Analysen zeigen die Verbreitung von extremistischen Inhalten und Verschwörungserzählungen auf der Plattform (Marshall/Tanfani 2022; Mahl et al. 2023).</p>
Zugangs- möglichkeiten	<p>Auf der Webseite erhält man auch ohne Account eine Übersicht und Zugriff auf die beliebtesten Videos. Um alle Videos oder Trending Videos anschauen zu können, ist ein Account notwendig. Des Weiteren existiert eine Suchfunktion auf der Plattform, die eine Stichwortsuche ermöglicht. Kanäle können eingeschränkt sein, weil der übergeordnete Kanal eines Videos am Standort aufgrund der Beschränkung „Enthält Anstiftung zum Hass“ nicht verfügbar ist. Genauere Informationen können nur von der Erstellerin oder dem Ersteller des Videos eingesehen werden.</p>
Kurzexploration	<p>Zum Zeitpunkt der Analyse fällt auf, das unter den „Trending Tags“ auf BitChute, zwar auch #GAMING gelistet ist, vor allem aber die Bereiche Desinformation (#PROPAGANDA), politische Unruhen (#PROTEST), geopolitische Spannungen (#RUSSIA, #CHINA, #UKRAINE), globale Organisationen (#NATO, #WEF), Gesundheitsbedrohungen und Verschwörungserzählungen (#COVID, #VACCINE, #PLANDEMIC, #FLATEARTH), sowie religiöse und gesellschaftliche Debatten (#JESUS, #FREEMASONS, #HAMAS) vertreten sind.</p> <p>Islam- und/ oder muslimfeindliche Videos und Kommentare wie beispielsweise „<i>you need to kill these muslim invaders, literally you must kill them all</i>“ sind vereinzelt vorhanden. Channels, die offen dschihadistische Namen tragen, sind hingegen oftmals geblockt. Auch Kanäle aus der Incel-Sphäre konnten lokalisiert werden. Diese hatten in der Regel wenige Subscriberinnen und Subscriber, aber im Verhältnis dazu viele Views.</p> <p>Es fanden sich relativ wenige Videospielekanäle und die vorhandenen haben sich in aller Regel mit verschiedenen Aspekten des Gamings befasst. Einige dieser Gaming-Kanäle enthielten allerdings auch Inhalte, die Transfeindlichkeit und Sexismus behandeln (z.B. „<i>Ridiculous Study Claiming Gaming Isn't GAY Enough</i>“ oder „<i>JK Rowling keeps winning</i>“). Insgesamt verzeichnen Gaming-Kanäle aber eine geringere Anzahl von Abonnentinnen und Abonnenten sowie Aufrufen im Vergleich zu Kanälen, welche antisemitische, rassistische oder White Supremacy Themen und Verschwörungserzählungen behandeln. Es finden sich zudem häufig Verweise auf andere alternative Plattformen wie Rumble, Locals, Odyssee und Pilled.net.</p>

<sup>13</sup> Im Gegensatz zu Streaming-Diensten wie YouTube oder Twitch wird kein zentraler Server zur Bereitstellung von Inhalten benötigt. BitChute basiert auf dem freien Protokoll WebTorrent und läuft dezentral über die Browser der Nutzerinnen und Nutzer.

TikTok	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründung 2016</li> <li>• Soziales Netzwerk mit Video- und Streaming-Möglichkeiten</li> <li>• 3,5 Mrd. Downloads (Stand: erstes Quartal 2021)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Auf TikTok können Nutzerinnen und Nutzer kurze Videos konsumieren, liken, kommentieren und teilen sowie eigene Profile mit Avatar-Bildern und weiterführenden Informationen erstellen. Außerdem können eigene Videos erstellt und ggf. live gestreamt werden. Videos, die bei TikTok erstellt werden, können eine Länge von maximal 60 Sekunden haben. Man kann allerdings auch andernorts erstellte Videos hochladen, die bis zu drei Minuten lang sein dürfen. Die Plattform verwendet Algorithmen, um Inhalte anzuzeigen, die zu den Interessen und dem Verhalten der jeweiligen Nutzerinnen und Nutzer passen. Die Videos können mit Filtern, Effekten und Musik bearbeitet werden.</p>
Relevanz	<p>Bereits existierende Analysen und Monitoring-Ansätze haben gezeigt, dass eine ganze Reihe extremistischer Narrative auf TikTok geteilt werden (O'Connor 2021b). Dazu gehören Inhalte aus dem rechtsextremen Spektrum (Theisen et al 2024; ADL 2020c; Ozduzen et al 2023; Weimann/Masri 2023; Conroy/Richards 2023; Franke/Hajok 2023) und White Supremacy (Richards 2022), Antisemitismus (Richards et al 2023), Dschihadismus (Brinkmöller et al 2023), Verschwörungserzählungen (Grandinetti 2023) und frauenfeindliche Narrative aus dem Incel-Bereich (Sutton 2023; Institute for Strategic Dialogue 2023). Es konnte außerdem gezeigt werden, dass insbesondere junge Menschen, vor allem junge Frauen, gezielt auf TikTok angesprochen werden, beispielsweise mit romantisierenden Narrativen über "jihadi lovers" (Scheuble/Oezmen 2022: 8). Außerdem ist die Plattform in der Vergangenheit durch diskriminierende Moderationsregeln aufgefallen (Lucks 2019).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>TikTok ist als Smartphone-App oder über den PC abrufbar. Auch ohne Account ist es möglich, die Videos auf der Plattform anzusehen und per Suchfunktion nach bestimmten Inhalten zu suchen. Kommentare anderer Nutzerinnen und Nutzer können ebenfalls ohne Account gelesen werden und auch zum Durchsuchen von Nutzerprofilen ist kein eigener Account notwendig. Um Nachrichten zu verschicken, zu erhalten und Videos zu kommentieren, wird allerdings ein Account benötigt. Manche Profile sind privat und die Inhalte können nur dann angesehen werden, wenn man als Freund oder Freundin hinzugefügt wurde.</p>
Kurzexploration	<p>Auch wenn TikTok keine dedizierte gaming-nahe Plattform ist, so werden auch hier viele gaming-relevante Inhalte geteilt und es finden auch Gaming-Livestreams statt. Hashtags wie #gaming, #game, #cod und #modernwarfare sind beliebt und zeigen die Vielfalt der Inhalte auf der Plattform.</p> <p>Obwohl TikTok Richtlinien gegen Hass und Gewalt hat und Nutzerinnen und Nutzer ermutigt, Inhalte zu melden, die gegen diese Richtlinien verstoßen, hat das First Impression Screening gezeigt, dass dennoch extremistische Inhalte auf der Plattform zu finden sind. Dazu gehören dschihadistische Inhalte, rechtsextreme Propaganda, Frauenfeindlichkeit, eine generelle Faszination gegenüber Gewalt und Krieg sowie Videos rechter Parteien wie der AfD. Auch toxische Narrative, die aber nicht unbedingt als extremistisch einzustufen sind, wie beispielsweise Sexismus, lassen sich finden.</p>

Neben Videos, die solche Inhalte zeigen, wird eine Vielzahl relevanter Themen in den Kommentarspalten diskutiert, die von den Nutzerinnen und Nutzern aktiv genutzt werden. Darunter finden sich Themen wie z.B. Völkermord oder Hinweise auf toxische Männlichkeitsnarrative. Einige Hashtags wie #jihad und #patriotparty scheinen blockiert zu sein, wohingegen sich unter anderen relevanten Hashtags wie #sigma<sup>14</sup>, #based<sup>15</sup>, #rightwing und #islamictiktok für die Extremismusforschung interessante Inhalte finden lassen. Auch Inhalte mit Bezug zur Incel-Szene konnten während der Exploration lokalisiert werden. Einige YouTube-Kanäle, die dem religiös begründeten Extremismus zuzuordnen sind, insbesondere im Bereich Salafismus und Islamismus, sind auch auf TikTok präsent (Hänig et al 2022).

---

<sup>14</sup> Sogenannte Sigma Males sind selbsternannte "einsame Wölfe", die eine egoistische Lebenseinstellung feiern und eine Abkehr von gesellschaftlichen Konventionen propagieren. Zu ihren bekanntesten Vertretern gehört Andrew Tate.

<sup>15</sup> Based ist ein Slangwort, das auf sogenannten Chan-Boards populär wurde und als Lob für jemanden gewertet werden kann, der vermeintlich "er selbst" ist und seine Meinung frei ausdrückt. Es wird oft im Kontext sogenannter "political correctness" Debatten eingesetzt und drückt Zustimmung für diejenigen aus, die sich nicht "politisch korrekt" äußern.

## 2.4. VIRTUAL REALITY (VR)

<i>Meta Quest</i>	
Eckdaten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Virtual Reality Headset von Meta (ehemals Facebook)</li> </ul>
Funktionsweise	<p>Ein Virtual Reality Headset wird wie eine Brille aufgesetzt und ermöglicht die Immersion in einer virtuellen Welt. Sie kann entweder allein stehend oder in Kombination mit einem PC genutzt werden. Nach dem Starten des Meta Headsets wird man an Oculus Home weitergeleitet, ein digitaler Raum, den man selbst gestalten kann und über den man Zugänge z.B. zu Social-Media-Kanälen, Spielen oder Chats hat. Oft wird man vor Beginn einer Spielrunde in eine Art Lobby weitergeleitet, in der Spielerinnen und Spieler sich per Mikrofon austauschen können. Auch während des Spiels kann per Voice Channel interagiert werden.</p>
Relevanz	<p>Da Virtual Reality noch eine relativ neue Technologie ist und der private Gebrauch momentan noch nicht weit verbreitet ist, gibt es bisher kaum Erkenntnisse darüber, wie relevant dieser Bereich für die Extremismusforschung ist bzw. werden könnte. Generell gehen Expertinnen und Experten aber davon aus, dass Virtual Reality und das Metaverse in den kommenden Jahren hochrelevant werden - sowohl für extremistische Akteurinnen und Akteure als auch für Präventions- und Interventionsarbeit gegen Extremismus (Lakhani 2023; Weimann 2023; UNOCT 2022; Pelletier/Drozda-Senkowska 2020). Bereits bekannt ist, dass virtuelle Chat-Räume wie "VR-Chat" den Austausch mit Fremden bereits für Jugendliche ab 13 Jahren ermöglichen und möglicherweise für die gezielte Ansprache Minderjähriger ebenso wie für andere kriminelle Aktivitäten genutzt werden, beispielsweise sexuellem Missbrauch (Koch 2022; BBC 2022; Krell/Wettmann 2023).</p>
Zugangsmöglichkeiten	<p>Das VR-Headset kann allein oder in Kombination mit einem PC genutzt werden. Zugangsmöglichkeiten für die Forschung sind begrenzt, da es keine Möglichkeit gibt, Inhalte zu durchsuchen und die meisten Interaktionen über voice-basierte Kommunikation stattfindet. Daher ist es notwendig, live dabei zu sein, während dort kommuniziert wird, um Informationen zu sammeln. Auch stellen sich hierbei ethische Fragen, denn die Spielgruppen sind nicht unbedingt als öffentliche Räume anzusehen, sondern es handelt sich um semi-private Kommunikation in Kleingruppen, die unter besonderem Schutz stehen.</p>
Kurzexploration	<p>Nach dem First Impression Screening ergibt sich folgende Charakterisierung: VR-Spiele wie "Onward", in denen Fremde aufeinandertreffen, ermöglichen eine neue Art der Interaktion, die es noch genauer zu erforschen gilt. Die Spieler sitzen gemeinsam in einer Lobby, bevor das Spiel beginnt und können frei miteinander sprechen. Während der Exploration konnten in diesen Lobbys rassistische und misogynen Äußerungen sowie eine starke Tendenz zu gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit beobachtet werden. Dies geschah vor allem, sobald Spielerinnen und Spieler durch ihre Sprache oder einen Akzent einer bestimmten Nationalität zugeordnet werden konnten. Die Gespräche sind vorwiegend von Rassismus und Nationalismus geprägt. Zum Beispiel wurde während der Exploration beobachtet, dass ein deutschsprachiger Spieler zu einem russischsprachigen Spieler sagte: "Es dauert nicht mehr lange, dann erlebt ihr eine zweite Sonne."<sup>16</sup> Es gibt innerhalb des Spiels ein Moderationssystem und die Möglichkeit, Spielerinnen und Spieler zu melden. Inwieweit dies genutzt wird, ist allerdings unklar.</p>

<sup>16</sup> Die "Sonne" bezieht sich in diesem Fall auf den Abwurf einer Atombombe.

## FAZIT & AUSBLICK

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass extremistische Akteurinnen und Akteure mehrerer ideologischer Strömungen auf vielfältige Art und Weise im Gaming-Bereich aktiv sind und insbesondere Gaming- und gaming-nahe Plattformen für ihre Zwecke zu instrumentalisieren versuchen. Obwohl die Forschung in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht hat, ist der Wissensstand zu Gaming-bezogenen Aktivitäten extremistischer Akteurinnen und Akteure immer noch sehr limitiert. Wie oben beschrieben gibt es eine Reihe von Hinweisen darauf, dass extremistische Inhalte auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen verbreitet werden und dass möglicherweise Radikalisierungsprozesse in diesen digitalen Gaming-Räumen stattfinden könnten, es fehlt aber bisher an systematischen, empirischen Analysen, um dies zu belegen und nuanciert zu durchleuchten. Dies gilt insbesondere für den deutschen Kontext, da sich die meisten bisher veröffentlichten Studien ausschließlich auf englischsprachige Gruppen, Kanäle und Nutzerinnen und Nutzer beziehen.

Das RadiGaMe Projekt soll dazu beitragen, diese Wissens- und Forschungslücke zu schließen. Dazu wurden in einem ersten Schritt Kurzexplorationen bzw. First Impression Screenings von 20 Gaming- und gaming-nahen Plattformen durchgeführt, um die Plattformen auf ihre Relevanz für die Erforschung digitaler Radikalisierungsprozesse zu untersuchen und die Zugangsmöglichkeiten für die Forschung zu prüfen. Es zeigt sich, dass auf den meisten Gaming- und gaming-nahen Plattformen extremistische Narrative und Hinweise auf möglicherweise radikalisierte Nutzerinnen und Nutzer gefunden werden konnten.

Dies ist allerdings nicht gleichbedeutend damit, dass alle Plattformen in gleichem Maße relevant oder geeignet für die Forschung sind. So konnten auf den Kommunikationsplattformen *Guileded* und *GameTree* nur wenige auffällige Userinnen- und User-Profile gefunden werden. Es ist davon auszugehen, dass dies u.a. mit der verhältnismäßig geringen Anzahl an Anwenderinnen und Anwendern zu tun hat. Damit unterschieden sich die Plattformen maßgeblich von *Reddit*. Die hohen Aufrufzahlen der Plattform gehen mit einer Vielzahl auffälliger Inhalte einher. Dabei ist allerdings anzumerken, dass die meisten dieser Beiträge keinen Gaming-Bezug aufweisen bzw. nicht in Bereichen mit klarem Gaming-Bezug gefunden wurden. Die *Gamer Uprising Forums* richten offenbar explizit an rechte Userinnen und User. Die Foren beherbergen eine radikalisierte Community, die ein lohnendes Beobachtungsfeld für die Extremismusforschung darstellt. Ob dies auch im Falle der Beobachtung von radikalierungsgefährdeten Userinnen und Usern der Fall ist oder ob sich nur bereits hochradikalisierte Nutzerinnen und Nutzer in den *Gamer Uprising Forums* zusammenfinden, ist noch zu prüfen. *Discord* hingegen ist unter Gamerinnen und Gamern sehr weit verbreitet, wird aber auch von radikalisierten Milieus zur Vernetzung verwendet und ermöglicht diesen die Ansprache und die weitere Integration neuer Kontakte. Allerdings bedarf der Beitritt zu vielen Servern explizite Einladungen oder Prüfungen bevor neuen Mitgliedern Zugang gewährt wird. Dies stellt Forschung, die sich solchen halb-geschlossenen *Discord*-Servern mit Eintrittshürden widmet, vor ethische Herausforderungen.

Die unauffälligste der Spiele- und Mod-Plattformen war *itch.io*. Zwar konnten auch dort relevante Inhalte identifiziert werden, die Kurzexploration der zweiten Indie-Spiele-Plattform, *Indie DB*, förderte jedoch deutlich mehr und auffälliger Inhalte zutage. Insbesondere die Mod-Plattformen *Mod DB* und *Gamebanana* enthielten leicht eine Reihe von extremistischen Inhalten, die relativ einfach zu finden waren – sowohl auf den spielebezogenen Unterseiten der Plattformen als auch in Gruppen und auf Profilen einzelner Userinnen und User. Ähnlich verhält es sich auf der Vertriebsplattform *Steam*, auf der allerdings auch viele geschlossene Gruppen und privatisierte Profile existieren, zu denen kein Zutritt erlangt werden kann, ohne mit den Gruppenmitgliedern zu interagieren. Auch dies stellt die Forschung vor praktische und ethische Herausforderungen. Alle drei Plattformen scheinen sehr geringen Moderationsbemühungen stattzufinden. Diese scheinen bei *Roblox* wesentlich ausgeprägter zu sein. Allerdings sorgt die schiere Menge an immer neuem Material dafür, dass diese Moderationsprozesse nicht oder nur verzögert greifen, denn auch auf *Roblox* konnten relativ einfach relevante Inhalte lokalisiert werden.

Ähnlich verhält es sich mit der Streaming-Plattform *Twitch*, die zwar stark moderiert ist, auf der aber gerade durch die häufigen Live-Situationen immer wieder relevante Inhalte von teils einschlägig bekannten Akteurinnen und Akteuren vorgefunden werden können. Deutlich offener und nahezu unmoderiert können derartige Inhalte auf den Konkurrenzplattformen *Kick* und *DLive* beobachtet werden. Der Bezug dieser Inhalte zu Videospielen oder der Gaming Kultur nimmt auf diesen Plattformen allerdings deutlich ab. Die Beobachtung von Live-Streaming-Inhalten erfordert zudem besondere Ressourcen, da Daten in Echtzeit erhoben werden müssen. Auf *YouTube* konnten unter Videos zu Spielen mit politischen Inhalten ebenfalls auffällige Kommentare gefunden werden. Meist drehen sich die Gespräche unter diesen Videos allerdings nicht um politische Inhalte. Ähnliches gilt für *Rumble*, wo viele Videos, die auf *YouTube* gesperrt wurden, wieder hochgeladen werden. Auf *BitChute* konnten zwar sehr viele relevante Inhalte gefunden werden, diese weisen allerdings ebenfalls kaum Gaming- Bezüge auf. *OnlyFans* hostet zwar Gaming-Inhalte, relevante Inhalte mit Extremismusbezug konnten jedoch nicht festgestellt werden. Die Plattform ist allerdings schwer zu untersuchen, da ein Großteil des Inhalts erst nach Zahlung einsehbar ist. Auf *TikTok* werden ebenfalls viele gaming-nahe Inhalte geteilt. Sowohl Videos als auch Kommentarspalten werden zur Kommunikation und Dissemination extremistischer Inhalte verwendet. Die Plattform ist zudem, abseits einiger privatisierter Inhalte, sehr gut durchsuchbar.

Die gefundenen Inhalte entstammen vorwiegend dem rechten und rechtsextremen Spektrum bzw. Bereichen, die an dieses Spektrum anschließen, wie beispielsweise Rassismus. Islamistische und dschihadistische Inhalte traten im First Impression Screening weniger häufig zu Tage. Dies erklärt den oben beschriebenen Forschungsfokus auf rechte und rechtsextreme Inhalte im Gaming-Bereich und bestätigt die Vermutung des RANs, dass dschihadistische Akteurinnen und Akteure im Gaming-Bereich entweder weniger oft vertreten sind oder aber meist so verdeckt agieren, dass sie durch Forschende schwer lokalisiert werden können. Allerdings ist festzuhalten, dass viele der gefundenen Inhalte, wie Verschwörungserzählungen, Antisemitismus oder Antifeminismus, als Brückennarrative zwischen verschiedenen ideologischen Strömungen fungieren können.

Aufbauend auf diesen Erkenntnissen werden im weiteren Verlauf des RadiGaMe Projektes einige Gaming- und gaming-nahe Plattformen für ausführliche Analysen ausgewählt. Hierbei liegt der Fokus auf der Frage ob und auf welche Weise sich die Kommunikation sich radikalisierender Nutzerinnen und Nutzer von nicht-radikalisierten Userinnen und Usern unterscheidet, wie sich Radikalisierungsprozesse in digitalen Gaming-Räumen ausdrücken und wie solche Prozesse frühzeitig identifiziert werden können. Auch mögliche Präventions-, Interventions- und Distanzierungsmaßnahmen werden, basierend auf den gewonnenen Erkenntnissen zu Radikalisierung auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen, diskutiert werden.

## LITERATURVERZEICHNIS

- Andrews, Sam 2023: The 'First Person Shooter' Perspective: A Different View on First Person Shooters, Gamification, and First Person Terrorist Propaganda, in *Games and Culture*, 19:1, 55-74.
- Andrews, Sam/Skoczylis, Joshua 2022: Understanding Attitudes to Extremism in Gaming Communities, <https://qnet-research.org/2022/02/17/understanding-attitudes-to-extremism-in-gaming-communities/>
- Anti-Defamation League 2019: Free to Play? Hate, Harassment, and Positive Social Experiences in Online Games, <https://www.adl.org/resources/report/free-play-hate-harassment-and-positive-social-experiences-online-games>
- Anti-Defamation League 2020a: This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists, <https://www.adl.org/resources/report/not-game-how-steam-harbors-extremists>
- Anti-Defamation League 2020b: BitChute: A Hotbed of Hate, <https://www.adl.org/resources/blog/bitchute-hotbed-hate>
- Anti-Defamation League 2020c: Extremists Are Using a Range of Techniques to Exploit TikTok, <https://www.adl.org/resources/blog/extremists-are-using-range-techniques-exploit-tiktok>
- Anti-Defamation League 2022a: Breaking the Building Blocks of Hate: A Case Study of Minecraft Servers, <https://www.adl.org/resources/report/breaking-building-blocks-hate-case-study-minecraft-servers>
- Anti-Defamation League 2022b: Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022, <https://www.adl.org/sites/default/files/documents/2022-12/Hate-and-Harassment-in-Online-Games-120622-v2.pdf>
- Anti-Defamation League 2023: Hateful Usernames in Online Multiplayer Games, <https://www.adl.org/resources/blog/hateful-usernames-online-multiplayer-games>
- Anti-Defamation League 2024: Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023, [https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023?utm\\_campaign=asbrief2024&utm\\_medium=email&utm\\_source=whole&utm\\_content=e20240208](https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023?utm_campaign=asbrief2024&utm_medium=email&utm_source=whole&utm_content=e20240208)
- Al-Rawi, Ahmed 2018: Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0, in: *Terrorism and Political Violence*, 30:4, 740-760.
- Arnett, Lauren/Netzorg, Robert/Chaintreau, Augustin/Wu, Eugene 2019: Cross-platform Interactions and Popularity in the Live-streaming Community, in: *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, LBW1211.
- Ayyadi, Kira 2018: Wie "Reconquista Germanica" auf Discord seine "Troll-Armee" organisiert, *Belltower.News*, 15.02.2018, <https://www.belltower.news/wie-reconquista-germanica-auf-discord-seine-troll-armee-organisiert-47020/>
- Ayyadi, Kira 2019: Rechte Cyberkultur: Glossar über die extrem rechte digitale Subkultur, *Belltower.News*, 16.04.2019, <https://www.belltower.news/rechte-cyberkultur-glossar-ueber-die-extrem-rechte-digitale-subkultur-84077/>
- Baaken, Till/Hartwig, Friedhelm/Meyer, Matthias 2020: Fringes of Religious Extremism on YouTube, [https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2020/07/modus\\_insight\\_ABAT\\_eng\\_2020.pdf](https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2020/07/modus_insight_ABAT_eng_2020.pdf)
- Baumann, Florian/Emmert, Dominik/Baumgartl, Hermann/Buettner, Ricardo 2018: Hardcore Gamer Profiling: Results from an unsupervised learning approach to playing behavior on the Steam platform, in: *Procedia Computer Science* 126, 1289-1297.
- BBC 2022: Female avatar sexually assaulted in Meta VR platform, campaigners say, 25.05.2022, <https://www.bbc.com/news/technology-61573661>
- Bergengruen, Vera 2020: How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online, *Time Magazine*, 20.08.2020, <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>
- Blackburn, Jeremy/Simha, Ramanuja/Kourtellis, Nicolas/Zou, Xiang/Long, Clayton/Ripeanu, Matei/Skvoretz, John/Iamnitchi, Adriana 2011: Cheaters in the Steam Community Gaming Social Network, <https://arxiv.org/abs/1112.4915>

- Blout, Emily/Burkhart, Patrick 2023: White Supremacist Terrorism in Charlottesville: Reconstructing 'Unite the Right', in: *Studies in Conflict & Terrorism* 46:9, 1624-1652.
- Börgmann, Hanna 2023: Rumble, <https://www.isdglobal.org/explainers/rumble/>
- Bouko, Catherine/Naderer, Brigitte/Rieger, Diana/Van Ostaeyen, Pieter/Voué, Pierre 2022: Discourse patterns used by extremist Salafists on Facebook: identifying potential triggers to cognitive biases in radicalized content, in: *Critical Discourse Studies*, 19:3, 252-273.
- Brewer, Johanna/Romine, Morgan/Taylor, T.L. 2020: Inclusion at Scale: Deploying a Community-Driven Moderation Intervention on Twitch, in: *Proceedings of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 757–769.
- Brinkmüller, Niklas/Krämer, Meike/Kreisel, Luis/Wetchy, Margareta 2023: The Invisible Sisters – Actors on TikTok and Instagram in the spectrum of extremism, Salafism, Islamism and activism, *Violence Prevention Network - Schriftenreihe*, [https://kn-ix.de/publikationen/the-invisible-sisters-actors-on-tiktok-and-instagram-in-the-spectrum-of-extremism-salafism-islamism-and-activism/?doing\\_wp\\_cron=1708450492.2460749149322509765625](https://kn-ix.de/publikationen/the-invisible-sisters-actors-on-tiktok-and-instagram-in-the-spectrum-of-extremism-salafism-islamism-and-activism/?doing_wp_cron=1708450492.2460749149322509765625)
- Brown, Ashley/Moberly, Lis 2021: Twitch and Participatory Cultures, in: Kowert, Rachel/Quandt/Thorsten (Hrsg.): *The Video Game Debate 2: Revisiting the physical, social, and psychological effects of video games*, New York, 53-65.
- Browning, Kellen/Lorenz, Taylor 2021: Pro-Trump Mob Livestreamed Its Rampage, and Made Money Doing It, *New York Times*, 08.01.2021, <https://www.nytimes.com/2021/01/08/technology/dlive-capitol-mob.html>
- Campbell, Stefan 2024: How Many People Use Discord? (Discord Statistics 2024), *The Small Business Blog*, 12.03.2024, <https://thesmallbusinessblog.net/discord-statistics/>
- Clever, Lena/ Schatto-Eckrodt, Tim/ Clever, Nico Christoph/ Frischlich, Lena 2023: Behind Blue Skies: A Multimodal Automated Content Analysis of Islamic Extremist Propaganda on Instagram, in: *Social Media + Society*, Special Issue: Multidisciplinary Approaches to Mis- and Disinformation Studies, 1-14.
- Condis, Megan 2022: Playing at racism: White supremacist recruitment in online video game culture, in: *White Supremacy and the American Media*, 326-364.
- Conroy, Meghan/Richards, Abbie 2023: Duelling Narratives of Vitality and Victimhood on Right-Wing TikTok: Exploring the #Pureblood Trend, *GNET*, 22.02.2023, <https://gnet-research.org/2023/02/22/duelling-narratives-of-vitality-and-victimhood-on-right-wing-tiktok-exploring-the-pureblood-trend/>
- Correctiv 2020: No Filter For the Right: How Right-Wing recruiters use Instagram to attract young people, <https://correctiv.org/en/top-stories/2020/10/16/no-filter-for-the-right/>
- D'Anastasio, Cecilia 2021a: A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven, *Wired* 07.01.2021, <https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>
- D'Anastasio, Cecilia 2021b: How Roblox Became a Playground for Virtual Fascists, *Wired* 10.06.2021, <https://www.wired.com/story/roblox-online-games-irl-fascism-roman-empire/>
- Davey, Jacob 2021: Gamers Who Hate: An Introduction to ISD's Gaming and Extremism Series, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gamers-who-hate-an-introduction-to-isds-gaming-and-extremism-series/>
- Dauber, Cori/Robinson, Mark/Baslious, Jovan/Blair, Austin 2019: Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos, in: *Perspectives on Terrorism*, 13:3, 17-31.
- Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart 2011: From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification, [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification/link/00b7d5315ab1be3c37000000/download](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification/link/00b7d5315ab1be3c37000000/download)
- de Wit, Jan/van der Kraan, Alicia/Theeuwes, Joep 2020: Live Streams on Twitch Help Viewers Cope With Difficult Periods in Life, in: *Frontiers in Psychology* 11, <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.586975/full>
- Diwanji, Vaibhav/Reed, Abigail/Ferchaud, Arienne/Seibert, Janmichael/Weinbrecht, Victoria/Sellers, Nicholas 2020: Don't just watch, join in: Exploring information behavior and copresence on Twitch, in: *Computers in Human Behavior* 105, article 106221.



- Eberhard, Lukas/Kasper, Patrick/Koncar, Philipp/Gütl, Christian 2018: Investigating Helpfulness of Video Game Reviews on the Steam Platform, in: Fifth International Conference on Social Networks Analysis, Management and Security (SNAMS), 43-50.
- EU Counter-Terrorism Coordinator 2020: 9066/20: Online gaming in the context of the fight against terrorism, in: Council of the European Union, <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>
- Evans, Robert 2019: The El Paso Shooting and the Gamification of Terror, Bellingcat, <https://www.bellingcat.com/news/americas/2019/08/04/the-el-paso-shooting-and-the-gamification-of-terror/>
- Fielitz, Maik/Ahmed, Reem 2021: It's not funny anymore: Far-right extremists' use of humour, Radicalisation Awareness Network, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran\\_ad-hoc\\_pap\\_fre\\_humor\\_20210215\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf)
- Filies, Jan/Peikert, Silvio/Paschke, Adrian 2024: Hateful Messages: A Conversational Data Set of Hate Speech Produced by Adolescents on Discord, in: International Data Science Conference:iDSC 2023: Data Science—Analytics and Applications, 37–44.
- Flores-Saviaga, Claudia/Hammer, Jessica/Flores, Juan Pablo/Seering, Joseph/Reeves, Stuart/Savage, Saiph 2019: Audience and Streamer Participation at Scale on Twitch, in: Proceedings of the 30th ACM Conference on Hypertext and Social Media, 277–278.
- Franke, Lara/Hajok, Daniel 2023: TikTok und Rechtsextremismus: Neue Formen der Propaganda auf einer kind- und jugendaffinen Plattform, <https://www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/541511/tiktok-und-rechtsextremismus/>
- Frischlich, Lena 2021: #Dark inspiration: Eudaimonic entertainment in extremist Instagram posts, in: New Media & Society 23:3, 554-577.
- Gallagher, Aoife/O'Connor, Ciarán/Vaux, Pierre/Thomas, Elise/Davey, Jacob 2021: Gaming and Extremism: The Extreme Right on Discord, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-discord/>
- Game - Verband der deutschen Games-Branche e.V. 2022: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2022, <https://www.game.de/wp-content/uploads/2022/08/Jahresreport-der-deutschen-Games-Branche-2022.pdf>
- Gaudette, Tiana/Scrivens, Ryan/, Davies, Garth/Frank, Richard 2021: Upvoting extremism: Collective identity formation and the extreme right on Reddit in: New Media & Society 23:12, 3491-3508.
- Ghandi, Reesha/Cook, Christine/LaMastra, Nina/Uttarapong, Jirassaya/Wohn, Dongee Yvette 2021: An Exploration of Mental Health Discussions in Live Streaming Gaming Communities, in: Frontiers in Psychology 12, <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.575653/full>
- Gill, Paul/Corner, Emily/Conway, Maura/Thornton, Amy/Bloom, Mia/Horgan, John 2017: Terrorist Use of the Internet by the Numbers: Quantifying Behaviors, Patterns, and Processes, in: Criminology & Public Policy 16:1, 99-117.
- Gilmore, James/Hamer, Madeline/Erazo, Valerie/Hayes, Patrick 2021: 'It's 1776, baby!': Broadcasting Revolutionary Performance During the U.S. Capitol Riots, in: AoIR Selected Papers of Internet Research, <https://spir.aoir.org/ojs/index.php/spir/article/view/12173>
- Grandinetti, Justin 2023: Political Outrage Machines: Exploring the Algorithms Structuring Conspiracy TikTok, GNET, 25.01.2023, <https://gnet-research.org/2023/01/25/political-outrage-machines-exploring-the-algorithms-structuring-conspiracy-tiktok/>
- Gros, Daniel/Wanner, Brigitta/Hackenholt, Anna/Zawadski, Piotr/Knautz, Kathrin 2017: World of Streaming. Motivation and Gratification on Twitch, in: International Conference on Social Computing and Social Media: SCSM 2017: Social Computing and Social Media. Human Behavior, 44–57.
- Gros, Daniel/Hackenholt, Anna/Zawadski, Piotr/Wanner, Brigitta 2018: Interactions of Twitch Users and Their Usage Behavior, in: International Conference on Social Computing and Social Media: SCSM 2018: Social Computing and Social Media. Technologies and Analytics, 201–213.
- Guhl, Jakob 2023a: Case study: Alt-platform Discord, a haven for Islamist and Catholic extremist activity, [https://www.isdglobal.org/digital\\_dispatches/case-study-alt-platform-discord-havens-islamist-and-catholic-extremist-activity/](https://www.isdglobal.org/digital_dispatches/case-study-alt-platform-discord-havens-islamist-and-catholic-extremist-activity/)
- Guhl, Jakob 2023b: Discord & Extremism, <https://www.isdglobal.org/explainers/discord-extremism/>

- Hänig, Albrecht/Hartwig, Friedhelm/Seelig, Johanna 2022: Monitoring der Peripherie des religiös begründeten Extremismus (PrE): Quartalsbericht IV/2022, [https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2023/01/bpb\\_Quartalsbericht\\_042022\\_0.pdf](https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2023/01/bpb_Quartalsbericht_042022_0.pdf)
- Hamilton, William/Garretson, Oliver/Kerne, Andruid 2014: Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media, in: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1315–1324.
- Haroon, Muhammad/Wojcieszak, Magdalena/Chhabra, Anshuman/Liu, Xin/Mohapatra, Prasant/Shafiq, Zubair 2023: Auditing YouTube’s recommendation system for ideologically congenial, extreme, and problematic recommendations, in: PNAS, 120:50, e2213020120.
- Hartwig, Friedhelm/Hänig, Albrecht/Seelig, Johanna 2022: Monitoring der Peripherie des religiös begründeten Extremismus (PrE): Quartalsbericht 2/2022, [https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2022/10/bpb\\_Quartalsbericht\\_022022\\_neu.pdf](https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2022/10/bpb_Quartalsbericht_022022_neu.pdf)
- Hartwig, Friedhelm/Seelig, Johanna/Buğur, Derya 2023: Monitoring der Peripherie des religiös begründeten Extremismus (PrE): Quartalsbericht 3/2023, [https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2023/10/bpb\\_Basismonitoring\\_QB\\_2023\\_03.pdf](https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2023/10/bpb_Basismonitoring_QB_2023_03.pdf)
- Hayse, Mark 2023: Ideology, in: Wolf, Mark/Perron, Bernard (Hrsg) 2023: The Routledge Companion to Video Game Studies, Second Edition, New York, 555-563.
- Heinrich, Eva/Carvalho, Lucia 2022: Fostering connections for professional identity formation: two case studies of Discord discipline-focused communities, in: ASCILITE 2022 Conference Proceedings: Reconnecting relationships through technology, <https://publications.ascilite.org/index.php/APUB/article/view/136>
- Helm, Brenna/Scrivens, Ryan/, Holt, Thomas/Chermak, Steven/Frank, Richard 2022: Examining Incel Subculture on Reddit, <https://gnet-research.org/2022/05/23/examining-incel-subculture-on-reddit/>
- Heslep, Daniel/Berge, PS 2024: Mapping Discord’s darkside: Distributed hate networks on Disboard, in: New Media & Society, 26:1, 534-555.
- Hiaeshutter-Rice, Dan/Hawkins, Ian 2022: The Language of Extremism on Social Media: An Examination of Posts, Comments, and Themes on Reddit, in: Frontiers in Political Science 4, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpos.2022.805008/full>
- Hilvert-Bruce, Zarah/Neill, James/Sjöblom, Max/Hamari, Juho 2018: Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch, in: Computers in Human Behavior 84, 58-67.
- Horowitz, Justin 2023: Twitch’s rival new streaming platform Kick features white nationalist and extremist-linked content creators, MediaMatters, 14.04.2023, <https://www.mediamatters.org/white-nationalism/twitchs-rival-new-streaming-platform-kick-features-white-nationalist-and>
- Huberts, Christian 2022: Rechte Falschspieler:innen in Gaming, <https://www.belltower.news/good-gaming-well-played-democracy-rechte-falschspielerinnen-in-gaming-129289/>
- Hutchinson, Jade/Amarasingam, Amarnath/Scrivens, Ryan/Ballsun-Stantion, Brian 2023: Mobilizing extremism online: comparing Australian and Canadian right-wing extremist groups on Facebook, in: Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression 15:2, 215-245.
- Iau, Jean 2023: 2 teens dealt with under ISA: How terrorist groups target youth online through games, chats, The Straits Times, 22.02.2023, <https://www.straitstimes.com/singapore/2-teens-dealt-with-under-isa-how-terrorist-groups-target-youth-online-through-games-chats>
- Institute for Strategic Dialogue 2023: Incel and extremist content, just a search away on TikTok, <https://www.isdglobal.org/isd-in-the-news/incel-and-extremist-content-just-a-search-away-on-tiktok/>
- Jäger, Marie 2024: Gaming und islamisch begründeter Extremismus: „Respond to the real Call of Duty“, [https://www.bpb.de/themen/infodienst/545514/gaming-und-islamisch-begruendeter-extremismus/?pk\\_campaign=nl2024-02-27&pk\\_kwd=545514](https://www.bpb.de/themen/infodienst/545514/gaming-und-islamisch-begruendeter-extremismus/?pk_campaign=nl2024-02-27&pk_kwd=545514)
- Jiang, Jialun/Kiene, Charles/Middler, Skyler/Brubaker, Jed/Fiesler, Casey 2019: Moderation Challenges in Voice-based Online Communities on Discord, in: Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 3, article 55.
- Joseph, Daniel 2018: The Discourse of Digital Dispossession: Paid Modifications and Community Crisis on Steam, in: Games and Culture 13:7, 690-707.

- Jovanovic, Bojan 2023: Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World, <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/>
- Jugendschutz.net 2023: Wie sicher ist Roblox? Umfassendes Schutzkonzept mit Schwachstellen <https://www.jugendschutz.net/themen/social-media/artikel/wie-sicher-ist-roblox>
- Kahl, Martin 2018: Was wir über Radikalisierung im Internet wissen - Forschungsansätze und Kontroversen, Demokratie gegen Menschenfeindlichkeit: Radikalisierung. Schwalbach am Taunus.
- Kaser, Rachel 2023: GameTree raises \$1.7M for safe and inclusive gaming communities, Venture Beat, 04.12.2023, <https://venturebeat.com/games/gametree-raises-1-7m-for-safe-and-inclusive-gaming-communities/>
- Khorsravi, Ryan 2017: Neo-Nazi gamers are modding their favorite titles to make them explicitly racist, <https://www.mic.com/articles/173392/neo-nazi-gamers-are-modding-their-favorite-titles-to-make-them-explicitly-racist>
- Kim, Jaeheon/Wohn, Donghee Yvette/Cha, Meeyoung 2022: Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch, in: Online Social Networks and Media 27, article 100180
- Kim, Joong Won/Lellock, Slade/Brunsmma, David 2023: Whiteness as a Social Lounge: The Case of White Supremacy and Discord Communities, in: Sociation 22:1, 21-31.
- Kingdon, Ashton 2023: God of Race War: The Utilisation of Viking-Themed Video Games in Far-Right Propaganda, <https://gnet-research.org/2023/02/06/god-of-race-war-the-utilisation-of-viking-themed-video-games-in-far-right-propaganda/>
- Kingdon, Ashton 2024: Beauty is Power: The Use of Gaming References and Gaming Aesthetics in Extremist Propaganda, in: Schlegel, Linda/Kowert Rachel (Hrsg): Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds, New York, 130-147.
- Koch, Marie-Claire 2022: Metaversum: "Eine giftige Kombination von Risiken für Kinder", Heise.online, 23.02.2022, <https://www.heise.de/news/Cybergrooming-Metaversum-birgt-besonders-fuer-Kinder-und-Jugendliche-Gefahren-6521690.html>
- Kocurek, Carly 2023: Community, in: Wolf, Mark/Perron, Bernard (Hrsg.) 2023: The Routledge Companion to Video Game Studies, Second Edition, New York, 450-458.
- Köhler, Daniel 2019: The Halle, Germany, Synagogue Attack and the Evolution of the Far-Right Terror Threat, CTC Sentinel, 12:11, 14-20.
- Köhler, Daniel/Ebner, Julia 2019: Strategies and tactics: communication strategies of jihadists and right-wing extremists, in: Baldauf, Johannes/Ebner, Julia/Guhl, Jakob (Hrsg): Hate Speech and Radicalisation Online: The OCCI Research Report, 18-26, <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2019/06/ISD-Hate-Speech-and-Radicalisation-Online-English-Draft-2.pdf#page=18>
- Köhler, Daniel/Fiebig, Verena/Jugl, Irina 2023: From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms, in: Political Psychology, 44:2, 419-434.
- Kowert, Rachel 2015: Video Games and Social Competence, New York.
- Kowert, Rachel/Martel, Alexi/Swann, William 2022: Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures, in: Frontiers in Communication, 7.
- Kowert, Rachel/Martel, Alexi/Swann, William 2023: You are What you Play: The Risks of Identity Fusion in Toxic Gamer Cultures, in: Games Research and Practice, 1:2, 1-3.
- Kowert, Rachel/Kilmer, Elizabeth 2023: Extremism in Games: A Primer, [https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/10/ExtremismInGames\\_APrimer\\_FINAL-1.pdf](https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/10/ExtremismInGames_APrimer_FINAL-1.pdf)
- Kowert, Rachel/Kilmer, Elizabeth 2024: Grooming for Violence: Similarities Between Radicalisation and Grooming Processes in Gaming Spaces, <https://gnet-research.org/2024/02/08/grooming-for-violence-similarities-between-radicalisation-and-grooming-processes-in-gaming-spaces/>
- Krell, Felix/Wettmann, Nico 2023: Corporeal Interactions in VRChat: Situational Intensity and Body Synchronization, in: Symbolic Interaction 46:2, 159-181.

- Lakhani, Suraj/White, Jessica/Wallner, Claudia 2022: The Gamification of (Violent) Extremism: An exploration of emerging trends, future threat scenarios, and potential P/CVE solutions, Radicalisation Awareness Network, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-09/RAN%20Policy%20Support-%20gamification%20of%20violent%20extremism\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-09/RAN%20Policy%20Support-%20gamification%20of%20violent%20extremism_en.pdf)
- Lakhani, Suraj 2023: When Digital and Physical World Combine: The Metaverse and Gamification of Violent Extremism, in: Perspectives on Terrorism, XVII:2, 108-125.
- Lakhani, Suraj/Wiedlitzka, Susann 2023: "Press F to Pay Respects": An Empirical Exploration of the Mechanics of Gamification in Relation to the Christchurch Attack, in: Terrorism and Political Violence, 35:7, 1586-1603.
- Lakomy, Miron 2019: Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment, in: Studies in Conflict & Terrorism, 42:4, 383-406.
- Lamphere-Englund, Galen/White, Jessica 2022: The Buffalo Attack and the Gamification of Violence, <https://www.rusi.org/explore-our-research/publications/commentary/buffalo-attack-and-gamification-violence>
- Lamphere-Englund, Galen/White, Jessica 2023: The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts, Global Network on Extremism and Technology, [https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2023/05/GNET-37-Extremism-and-Gaming\\_web.pdf](https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2023/05/GNET-37-Extremism-and-Gaming_web.pdf)
- Lamphere-Englund, Galen 2024: Theories of Digital Games and Radicalization, in: Schlegel, Linda/Kowert, Rachel (Hrsg.): Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds, New York, 32-56.
- Ledwich, Mark/Zaitsev, Anna 2020: Algorithmic extremism: Examining YouTube's rabbit hole of radicalization, First Monday 25:3, <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/10419/9404>
- Lin, Dayi/Bezemer, Cor-Paul/Zhou, Ying/Hassan, Ahmed 2019: An empirical study of game reviews on the Steam platform, in: Empirical Software Engineering 24, 170-207.
- Livingstone, Sonia, Pohtong, Kruakae 2021: Playful by Design: A Vision of Free Play in a Digital World. Digital Futures Commission London.
- Loria, Enrica/Antelmi, Alessia/Pirker, Johanna: Comparing the Structures and Characteristics of Different Game Social Networks - The Steam Case, in: IEEE Conference on Games (CoG), <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9619130>
- Lucks, Benjamin 2019: TikTok: Videoplattform nutzt Diskriminierung als Moderationsregel, Netzwelt, 05.12.2019, <https://www.netzwelt.de/news/174286-tiktok-videoplattform-nutzt-diskriminierung-moderationsregel.html>
- MacCallum-Stewart, Esther 2014: Online Games, Social Narratives, New York
- Macklin, Graham 2019: The Christchurch Attacks: Livestream Terror in the Viral Video Age, in: CTC Sentinel 12:6, 18-29.
- Mäyrä, Frans 2023: Culture, in: Wolf, Mark/Perron, Bernard (Hrsg.) 2023: The Routledge Companion to Video Game Studies, Second Edition, New York, 370-377.
- Mahl, Daniela/ Zeng, Jing/Schäfer, Mike S. 2023: Conceptualizing platformed conspiracism: Analytical framework and empirical case study of BitChute and Gab, in: New Media & Society, online first, <https://doi.org/10.1177/1461444823116045>
- Manzi, Zoe 2024: 'Saints Culture', [https://www.isdglobal.org/explainers/saints-culture/?mc\\_cid=1906a0f934&mc\\_eid=7359be355e](https://www.isdglobal.org/explainers/saints-culture/?mc_cid=1906a0f934&mc_eid=7359be355e)
- Marshall, Andrew/Tanfani, Joseph 2022: New breed of video sites thrives on misinformation and hate, Reuters, 22.08.2022, <https://www.reuters.com/investigates/special-report/usa-media-misinformation/>
- Matlach, Paula/Hammer, Dominik/Schwieter, Christian 2023: On Odysee: The Role of Blockchain Technology for Monetisation in the Far-Right Online Milieu, [https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2023/05/On-Odysee\\_The-Role-of-Blockchain-Technology-for-Monetisation-in-the-Far-Right-Online-Milieu.pdf](https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2023/05/On-Odysee_The-Role-of-Blockchain-Technology-for-Monetisation-in-the-Far-Right-Online-Milieu.pdf)
- McCaughey, Clark/Mosalenko, Sophia 2017: Understanding Political Radicalization: The Two-Pyramids Model, in: American Psychologist 72:3, 205-216.
- McWhertor, Michael 2011: No Regrets From The School Shooter Game That Aims For Columbine Massacre Simulation, Kotaku, 28.02.2011. <https://kotaku.com/no-regrets-from-the-school-shooter-game-that-aims-for-c-5772830>

- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023: JIM-Studie 2023, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-19-Jähriger. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/>
- Meineck, Sebastian 2022: „Menstruation“ verboten: OnlyFans zensiert mindestens 149 Wörter, Netzpolitik.org, 11.05.2022, <https://netzpolitik.org/2022/menstruation-verboten-onlyfans-zensiert-mindestens-149-woerter/>
- Meleagrou-Hitchens, Alexander/Kaderbhai, Nick 2017: Research Perspectives on Online Radicalization: A Literature Review, 2006-2016, [https://icsr.info/wp-content/uploads/2017/05/ICSR-Paper\\_Research-Perspectives-on-Online-Radicalisation-A-Literature-Review-2006-2016.pdf](https://icsr.info/wp-content/uploads/2017/05/ICSR-Paper_Research-Perspectives-on-Online-Radicalisation-A-Literature-Review-2006-2016.pdf)
- Meleagrou-Hitchens, Alexander/Alexander, Audrey/Kaderbhai, Nick 2017: Literature review The impact of digital communications technology on radicalization and recruitment, in: International Affairs 93:5, 1233–1249.
- Mihailova, Teodora 2022: Navigating ambiguous negativity: A case study of Twitch.tv live chats, in: New Media & Society 24:8, 1830-1851.
- Miller, Carl/Silva, Shiroma 2021: Extremists using video-game chats to spread hate, in: BBC News, 23.09.2021, <https://www.bbc.com/news/technology-58600181>
- Ministry of Home Affairs Singapore 2023: Press Release: Issuance of Orders Under the Internal Security Act Against Two Self-Radicalised Singaporean Youths”, 21.02.2023, <https://www.mha.gov.sg/mediaroom/press-releases/issuance-of-orders-under-the-internal-security-act-against-two-self-radicalised-singaporean-youths/>
- Möbus, Benjamin 2023: „Würden wir die Rolle von Computerspielen nicht für wichtig erachten, würden wir nicht tun, was wir tun“ – Die Identitäre Bewegung und das propagandistische Potenzial von Computerspielen am Beispiel von Heimat Defender: Rebellion, in: ZepRa - Zeitschrift für Praxisorientierte (De-)Radikalisierungsforschung, 2:1, 5-49.
- Moro, Christian/Phelps, Charlotte/Birt, James 2022: Improving serious games by crowdsourcing feedback from the STEAM online gaming community, in: The Internet and Higher Education 55, article 100874.
- Münkler, Herrfried 2010: Die Deutschen und ihre Mythen. Berlin
- Munn, Luke 2023: Toxic play: Examining the issue of hate within gaming, First Monday 28:9, <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/12508>.
- Nascimento, Gustavo/Ribeiro, Manoel/Cerf, Loïc/Cesário, Natália(Kaytoue, Mehdi/Raïssi, Chedy/ Vasconcelos, Thiago/meira, Wagner 2014: Modeling and Analyzing the Video Game Live-Streaming Community, in: 2014 9th Latin American Web Congress, <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7000165/authors#authors>
- Network Contagion Research Institute 2020: The QAnon Conspiracy: Destroying Families, Dividing Communities, Undermining Democracy, <https://networkcontagion.us/wp-content/uploads/NCRI-%E2%80%93-The-QAnon-Conspiracy-FINAL.pdf>
- Newhouse, Alex/Kowert, Rachel 2024: Digital games as vehicles for extremist recruitment and mobilization, in: Schlegel, Linda/Kowert, Rachel (Hrsg.): Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds, New York, 72-94.
- Nouh, Mariam/Nurse, Jason/Goldsmith, Michael 2019: Understanding the Radical Mind: Identifying Signals to Detect Extremist Content on Twitter, in: IEEE International Conference on Intelligence and Security Informatics, 98-103.
- O'Connor, Ciarán 2021a: Gaming and Extremism: The Extreme Right on Twitch, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-twitch/>
- O'Connor, Ciarán 2021b: Hatescape: An In-Depth Analysis of Extremism and Hate Speech on TikTok, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/hatescape-an-in-depth-analysis-of-extremism-and-hate-speech-on-tiktok/>
- O'Connor, Ciarán 2022: Cash for Comments: How YouTube’s Super Chats Enable the Platform & Creators to Profit from Conspiracies, Misinformation & Calls for Violence, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/cash-for-comments-youtube-creators-profit-from-conspiracies-misinformation-calls-for-violence/>
- Olaizola Rosenblat, Mariana/Barrett, Paul 2023: Gaming The System: How Extremists Exploit Gaming Sites And What Can Be Done To Counter Them, <https://bhr.stern.nyu.edu/tech-gaming-report>
- Online Hate Prevention Institute 2019: Hate and Violent Extremism from an Online Sub-Culture: The Yom Kippur Terrorist Attack in Halle, Germany, <https://ohpi.org.au/halle/Hate%20and%20Violent%20Extremism%20from%20an%20Online%20Sub-Culture.pdf>

- Ostovar, Afshon 2017: The Visual Culture of Jihad, in: Hegghammer, Thomas (Hrsg.): *Jihadi Culture: The Art and Social Practices of Militant Islamists*, Cambridge, 82-107.
- Ozduzen, Ozge/Ferenczi, Nelli/Holmes, Isabel 2023: 'Let us teach our children': Online racism and everyday far-right ideologies on TikTok, in: *Visual Studies* 38:5, 834-850.
- Pearce, Celia/Artemesia 2009: *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge, MA.
- Pelletier, Petra/Drozda-Senkowska, Ewa 2020: Virtual reality as a tool for deradicalizing the terrorist mind: Conceptual and methodological insights from intergroup conflict resolution and perspective-taking research, in: *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 26:4, 449–459.
- Philips, Cody/Klarkowski, Madison/Frommel, Julian/Gutwin, Carl/Mandryk, Regan 2021: Identifying Commercial Games with Therapeutic Potential through a Content Analysis of Steam Reviews, in: *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5, article 255.
- Poor, Nathaniel 2014: Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach, in: *New Media & Society* 16:8, 1249-1267.
- Poretski, Lev/Arazy, Ofer 2017: Placing Value on Community Co-creations: A Study of a Video Game 'Modding' Community, in: *CSCW '17: Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing*, 480–491.
- Prinz, Mick/Kampf, Roman 2022: Zur Gamescom. Die Gaming-Plattform Steam und ihr verhaltener Umgang mit Rechtsextremismus, *Belltower.News*, 23.08.2022 <https://www.belltower.news/zur-gamescom-die-gaming-plattform-steam-und-ihr-verhaltener-umgang-mit-rechtsextremismus-137639/>
- Prinz, Mick 2024: Extremist games and modifications – the “metapolitics” of anti-democratic forces, in: Schlegel, Linda/Kowert Rachel (Hrsg.): *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, New York, 57-71.
- Poyane, Roman 2020: Toxic Communication on Twitch.tv. Effect of a Streamer, in: *International Conference on Digital Transformation and Global Society: DTGS 2019: Digital Transformation and Global Society*, 414–421.
- Radicalisation Awareness Network 2020a: The Role of Hotbeds of Radicalisation, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-01/ran\\_small\\_scale\\_meeting\\_hotbeds\\_conclusion\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-01/ran_small_scale_meeting_hotbeds_conclusion_en.pdf)
- Radicalisation Awareness Network 2020b: Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran\\_cn\\_conclusion\\_paper videogames\\_15-17092020\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper videogames_15-17092020_en.pdf)
- Radicalisation Awareness Network 2021: Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-05/ran\\_cn\\_conclusion\\_paper\\_grooming\\_through\\_gaming\\_15-16032021\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-05/ran_cn_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf)
- Reitman, Jason/Anderson, Craig/Steinkuehler, Constance 2021: NASAF Internal Report: Discord Community Challenges, Tools, and Strategies, <https://connectedlearning.uci.edu/wp-content/uploads/2022/09/2021-Y4-Discord-Community-Challenges-Tools-and-Strategies-Report.pdf>
- Richards, Abbie 2022: Examining White Supremacist and Militant Accelerationism Trends on TikTok, GNET, 18.07.2022, <https://gnet-research.org/2022/07/18/examining-white-supremacist-and-militant-accelerationism-trends-on-tiktok/>
- Richards, Abbie/O'Luanaigh, Robin/Marchi, Lea 2023: How 'Gnome Hunting' Became TikTok's Latest Antisemitic Dog Whistle, GNET, 09.06.2023, <https://gnet-research.org/2023/06/09/how-gnome-hunting-became-tiktoks-latest-antisemitic-dog-whistle/>
- Ridings, Catherine M., Gefen, David 2006: Virtual Community Attraction: Why People Hang Out Online. *Journal of Computer-Mediated Communication*.
- Robinson, Ken 2017: *Out of Our Minds: The Power of Being Creative*, Chichester.
- Robinson, Nick/Whittaker, Joe 2021: Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames , in: *Studies in Conflict & Terrorism* (online first), DOI: 10.1080/1057610X.2020.1866740.
- Rose, Sunniva 2018: 'Holy Defence': Hezbollah issues call of duty to video gamers, <https://www.middleeasteye.net/news/holy-defence-hezbollah-issues-call-duty-video-gamers>

- Rothut, Sophia/Schulze, Heidi/Hohner, Julian/Greipel, Simon/Rieger, Diana/Döring, Maurice 2022: Radikalisierung im Internet: ein systematischer Überblick über Forschungsstand, Wirkungsebenen sowie Implikationen für Wissenschaft und Praxis, [https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/88147/ssoar-2022-rothut\\_et\\_al-Radikalisierung\\_im\\_Internet\\_ein\\_systematischer.pdf?sequence=1&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2022-rothut\\_et\\_al-Radikalisierung\\_im\\_Internet\\_ein\\_systematischer.pdf](https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/88147/ssoar-2022-rothut_et_al-Radikalisierung_im_Internet_ein_systematischer.pdf?sequence=1&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2022-rothut_et_al-Radikalisierung_im_Internet_ein_systematischer.pdf)
- Scaife, Laura 2017: Social Networks as the New Frontier of Terrorism: #Terror, Oxon.
- Scheuble, Sophie/Oezmen, Fehime 2022: Extremists' Targeting of Young Women on Social Media and Lessons for P/CVE, Radicalisation Awareness Network, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-03/ad\\_hoc\\_young\\_women\\_social\\_media\\_Lessons-p-cve\\_022022\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2022-03/ad_hoc_young_women_social_media_Lessons-p-cve_022022_en.pdf)
- Schlegel, Linda 2018: Playing jihad: the gamification of radicalization, in: The Defense Post, 05.07.2018, <https://www.thedefensepost.com/2018/07/05/gamification-of-radicalization-opinion/>
- Schlegel, Linda 2020a: Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes, in: Journal for Deradicalization, 23, 1-44.
- Schlegel, Linda 2020b: No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' Video Game, <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/>
- Schlegel, Linda 2021a: Working Paper: The Role of Gamification in Radicalization Processes, <https://modus-zad.de/wp-content/uploads/2021/01/modus-working-paper-12021.pdf>
- Schlegel, Linda 2021b: The gamification of violent extremism & lessons for P/CVE, Radicalisation Awareness Network, [https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/89d4090a-cda5-419a-aed1-ac712240307d\\_en?filename=ran\\_ad-hoc\\_pap\\_gamification\\_20210215\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/89d4090a-cda5-419a-aed1-ac712240307d_en?filename=ran_ad-hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf)
- Schlegel, Linda 2021c: Extremists' use of gaming (adjacent) platforms: Insights regarding primary and secondary prevention measures, Radicalisation Awareness Network, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran\\_extremists\\_use\\_gaming\\_platforms\\_082021\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf)
- Schlegel, Linda 2022: Playing Against Radicalization Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization, [https://www.researchgate.net/publication/365097777\\_Playing\\_Against\\_Radicalization\\_Why\\_extremists\\_are\\_gaming\\_and\\_how\\_PCVE\\_can\\_leverage\\_the\\_positive\\_effects\\_of\\_video\\_games\\_to\\_prevent\\_radicalization](https://www.researchgate.net/publication/365097777_Playing_Against_Radicalization_Why_extremists_are_gaming_and_how_PCVE_can_leverage_the_positive_effects_of_video_games_to_prevent_radicalization)
- Schlegel, Linda/Amarasingam, Amarnath 2022: Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism, United Nations Office Of Counter-Terrorism, [https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005\\_research\\_launch\\_on\\_gaming\\_ve.pdf](https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf)
- Schlegel, Linda/Kowert, Rachel (Hrsg.) 2024a: Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds, New York.
- Schlegel, Linda/Kowert, Rachel 2024b: Introduction: Extremism in Digital Gaming Spaces, in: Schlegel, Linda/Kowert Rachel: Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds, New York, 1-8.
- Schlegel, Linda 2024: Let's Play Extremism: Gaming-Propaganda und Radikalisierungsprozesse in digitalen Spielräumen", in: Jost, Jannis(Hrsg.) Jahrbuch Terrorismus 2022/2023, Opladen, im Erscheinen.
- Schmitt, Josephine/Rieger, Diana/Rutowski, Olivia/Ernst, Julian 2018: Counter-messages as Prevention or Promotion of Extremism?! The Potential Role of YouTube: Recommendation Algorithms, in: Journal of Communication 68:4, 780–808.
- Seering, Joseph/Kraut, Robert/Dabbish, Laura 2017: Shaping Pro and Anti-Social Behavior on Twitch Through Moderation and Example-Setting, in: Proceedings of the 2017 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work and Social Computing, 111–125.
- Selepak, Andrew 2010: Skinhead Super Mario Brothers: An Examination of Racist and Violent Games on White Supremacist Web Sites, in: Journal of Criminal Justice and Pop Culture, 17:1, 1-47.
- Shah, Areeba 2023: Rumble, a haven for QAnon supporters, gains traction among conservatives, Salon, 06.05.2023, <https://www.salon.com/2023/05/06/rumble-a-haven-for-qanon-supporters-gains-traction-among-conservatives/>
- Sheng, Jeff/Kairam, Sanjay 2020: From Virtual Strangers to IRL Friends: Relationship Development in Livestreaming Communities on Twitch, in: Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 4, article 94.

- Sherrick, Brett/Smith, Courteney/Jia, Yihan/Thomas, Ben/Franklin, Samantha* 2023: How Parasocial Phenomena Contribute to Sense of Community on Twitch, in: *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 67:1, 47-67.
- Sold, Manjana*: Online-Radikalisierung, in: *Reflect Your Past*, Bundeszentrale für politische Bildung
- Speed, Abbie/Burnett, Alycia/Robinson II, Tom* 2023: Beyond the Game: Understanding why people enjoy viewing Twitch, in: *Entertainment Computing* 45, article 100545.
- Steinkuehler, Constance, Williams, Dimitri* 2006: Where Everybody Knows Your (Screen) name: Online Games as "Third Places", in: *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 885-909.
- Steinkuehler, Constance/Squire, Kurt* 2024: Introduction to Video Games and the Extremist Ecosystem, in: Schlegel, Linda/Kowert Rachel: *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, New York, 9-31.
- Strobel, Benjamin* 2021: Toxische Communities: Schädliche Verhaltensweisen und wie man ihnen begegnen kann, in: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.): *Unverpixelter Hass: Toxische und rechtsextreme Gaming-Communities*, Berlin, 39-42.
- Sutton, Halley* 2023: Incel ideology on TikTok may be spurring violence against women, in: *Campus Security Report* 20:8, 9.
- Squire, Megan* 2021: Monetizing Propaganda: How Far-right Extremists Earn Money by Video Streaming, in: *WebSci '21: Proceedings of the 13th ACM Web Science Conference 2021*, 158–167.
- Thomas, Elise* 2021: Gaming and Extremism: The Extreme Right on DLive, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-dlive/>
- Taylor, T.L.* 2018: *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Livestreaming*. Princeton, NJ
- Thambusamy, Ravi/Church, E. Mitchell* 2023: "Nerds of a Feather": Homophilic Drivers of Worldwide Video Game Viewership on Twitch, in: *Journal of Global Information Technology Management* 26:3, 197-223.
- Theisen, Esther/Bantel, Ivo/Hacker, Erik/Jung, Robert* 2024: Far-Right Hate Speech on TikTok: A New Approach to Exploring Ecosystems, [https://www.scenor.at/\\_files/ugd/ff9c7a\\_52216671f613473db0d2cd4bf7f46a07.pdf?cid=e637567d-e26b-4a74-9d18-4383e50ee62e](https://www.scenor.at/_files/ugd/ff9c7a_52216671f613473db0d2cd4bf7f46a07.pdf?cid=e637567d-e26b-4a74-9d18-4383e50ee62e)
- Tuck, Henry/Guhl, Jakob/Smirnova, Julia/Gerster, Lea/Marsh, Oliver* 2023: Researching the Evolving Online Ecosystem: Telegram, Discord and Odysee, [https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2023/04/Researching-the-Evolving-Online-Ecosystem\\_Telegram-Discord-Odysee.pdf](https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2023/04/Researching-the-Evolving-Online-Ecosystem_Telegram-Discord-Odysee.pdf)
- UNOCT* 2022: Safeguarding the Metaverse: Countering Terrorism and Preventing Violent Extremism in Digital Space - Expert Panel, 28.11.2023, <https://www.un.org/counterterrorism/ru/events/safeguarding-metaverse-countering-terrorism-and-preventing-violent-extremism-digital-space>
- Uttarapong, Jirassaya/LaMastra, Nina/Gandhi, Reesha/Lee, Yu-Hao/Yuan, Chien Wen/Wohn, Donghee Yvette* 2022: Twitch Users' Motivations and Practices During Community Mental Health Discussions, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 6, article 5.
- Valentini, Daniele/Lorusso, Anna/Stephan, Achim* 2020: Onlife Extremism: Dynamic Integration of Digital and Physical Spaces in Radicalization, in: *Frontiers in Psychology* 11, <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2020.00524/full>
- van der Sanden, Robin/Wilkins, Chris/Rychert, Marta/Barratt, Monica* 2022: The Use of Discord Servers to Buy and Sell Drugs, in: *Contemporary Drug Problems* 49:4, 453-477.
- Vaughan Williams, Thomas James/Tzani, Calli* 2022: How does language influence the radicalisation process? A systematic review of research exploring online extremist communication and discussion, in: *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, online first, DOI: 10.1080/19434472.2022.2104910.
- Vaux, Pierre/Gallagher, Aoife/Davey, Jacob* 2021: Gaming and Extremism: The Extreme Right on Steam, <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-steam/>
- Vengattil Munsif, Menn, Joseph* (2020): FOCUS-Kids gaming platform Roblox faces hurdles ahead of public listing: rough words, in *Reuters*, <https://www.nasdaq.com/articles/focus-kids-gaming-platform-roblox-faces-hurdles-ahead-of-public-listing-rough-words-2020>



- Vladoiu, Monica/Constantinescu, Zoran 2020: Learning During COVID-19 Pandemic: Online Education Community, Based on Discord, in: 19th RoEduNet Conference: Networking in Education and Research (RoEduNet), <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9324863>
- Vollmer, Jan 2013: Online-Radikalisierung: Jugendliche spielen Terroranschläge nach, in Report Mainz <https://www.daserste.de/information/politik-weltgeschehen/report-mainz/sendung/2023/RobloxJugendlichespielenTerroranschlaegenach-100.html>
- Wallner, Claudia/White, Jessica/Regeni, Petra 2023: Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and addressing toxicity in gaming culture, RAN Policy Support, [https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2023-11/RAN-building-resilience-extremism-gaming\\_en.pdf](https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2023-11/RAN-building-resilience-extremism-gaming_en.pdf)
- Weimann, Gabriel 2023: Meta Terror?: The Threats and Challenges of the Metaverse, <https://gnet-research.org/2023/08/16/meta-terror-the-threats-and-challenges-of-the-metaverse/>
- Weimann, Gabriel/Masri, Natalie 2023: Research Note: Spreading Hate on TikTok, in: Studies in Conflict & Terrorism 46:5, 752-765.
- Wells, Garrison/Romhanyi, Agnes/Reitman, Jason/Gardner, Reginald/Squire, Kurt/Steinkuehler, Constance 2023: Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature, in: Games and Culture (online first), <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>
- Whittaker, Joe/Looney, Seán/Reed, Alastair/Votta, Fabio 2021: Recommender systems and the amplification of extremist content, in: Internet Policy Review 10:2.
- Wiles, Amy/Simmons, Sean 2022: Establishment of an Engaged and Active Learning Community in the Biology Classroom and Lab with Discord, in: Journal of Microbiology & Biology Education 23:1, e00334-21.
- Windleharth, Travis/Jett, Jacob/Schmalz, Marc/Lee, Jin Ha 2016: Full Steam Ahead: A Conceptual Analysis of User-Supplied Tags on Steam, in: Cataloging & Classification Quarterly 54:7, 418-441.
- Winkler, Constantin 2023: Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys, in: Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft (Hrsg): Wissen schafft Demokratie. Schwerpunkt Netzkulturen und Plattformpolitiken, Band 14. Jena, 78-89.
- Wohn, Donghee Yvette 2019: Volunteer Moderators in Twitch Micro Communities: How They Get Involved, the Roles They Play, and the Emotional Labor They Experience, in: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, article 160.
- Wohn, Donghee Yvette/Freeman, Guo 2020: Audience Management Practices of Live Streamers on Twitch, in: Proceedings of the 2020 ACM International Conference on Interactive Media Experiences, 106–116.
- Wulf, Tim/Schneider, Frank/Beckert, Stefan 2020: Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch, in: Games and Culture 15:3, 328-346.
- Yu, Yang/Nguyen, Ba-Hung/Huynh, Van-Nam 2021: Discovering Topics of Interest on Steam Community Using an LDA Approach, in: International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics: AHFE 2021: Advances in the Human Side of Service Engineering, 510–517.
- Ziegner, Daniel 2023: 20 Jahre Steam. Happy Birthday, Summer Sale, Golem.de, 12.09.2023 <https://www.golem.de/news/20-jahre-steam-happy-birthday-summer-sale-2309-177162.html>
- Zwingmann, Dominik 2021: Steam: Monatlich aktive Nutzerzahlen übertreffen die Zahlen von PlayStation und Xbox, PC Games, 14.01.2021, <https://www.pcgames.de/Steam-Software-69900/News/Monatlich-aktive-Nutzerzahlen-uebertreffen-die-Zahlen-von-PlayStation-und-Xbox-1365101/>