

# AUSWERTUNG 1. RADIGAME-WORKSHOP

# Radi GaMe



Radikalisierung auf Gaming-Plattformen  
und Messenger-Diensten

AMADEU  
ANTONIO  
STIFTUNG

19.01.2024 - Berlin

IDZ 

# Rahmen

Im Folgenden werden die Ergebnisse des 1. ko-kreativen RadiGaMe-Workshops vorgestellt, der am 19.01.2024 in Berlin stattfand. An dem Workshop nahmen acht Expert\*innen aus der Zivilgesellschaft, der Games-Industrie sowie von Sicherheitsbehörden teil. Zusätzlich waren vier Mitglieder des Forschungsverbunds anwesend. In den Working-Sessions wurde zunächst im gesamten Teilnehmer\*innenkreis diskutiert, wie die Anwesenden in ihrer gegenwärtigen Position mit Radikalisierung auf Gaming-Plattformen umgehen. Anschließend wurde die Gruppe geteilt. Eine Gruppe diskutierte die Herausforderungen und Bedarfe, die momentan oder in naher Zukunft bei der Arbeit gegen Radikalisierung im Gaming bestehen. Die zweite Gruppe identifizierte Möglichkeiten und Potentiale der transsektoralen Zusammenarbeit. Die Ergebnisse wurden anschließend allen Teilnehmenden präsentiert und mit dem gesamten Workshop reflektiert.

Während der Arbeitsphasen führen die anwesenden Mitglieder des RadiGaMe-Verbunds Protokoll. Die Ergebnispräsentation wurde aufgenommen und transkribiert.

Der Workshop wurde federführend vom IDZ-Jena mit Unterstützung des PRIF organisiert.

# Umgang mit Hass im Gaming



## Zivilgesellschaft

- Aufklärung zum Thema
- Weiterbildung von Multiplikator\*innen
- Monitoring in Gamingräumen
- Digital Streetwork



## Industrie & Plattformen

- Sensibilisierung der Mitarbeitenden
- Aufklärung der Community
- Moderation (z.T. mit Hilfe von KI)
- Meldung relevanter Inhalte bei Strafverfolgung
- Vernetzung und Support von Betroffenen



## Sicherheitsbehörden

- Ermittlungsschwerpunkt oft auf organisierten Extremismus
- Zentrale Meldestellen (z.B. Respect / ZMI) für Onlinestraftaten
- Wenig Anzeigen im Gaming
- Viele Vorfälle sind Antragsdelikte und müssen von Betroffenen gemeldet werden



### **Ressourcen**

- Unsichere Finanzierung
- Fehlende Ressourcen zur Weiterbildung v. z.B. Moderator\*innen
- Wenige kommerzielle Anreize für Spiele/Artikel mit Haltung
- Zu wenig geschultes Personal z.B. bei Polizei, Lehrkräften usw.



### **Vulnerabilität der Akteure**

- Angriffe auf Privatpersonen
- Rechtliche Klagen von Extermis\*innen
- Gefahr durch rechte Influencer (z.B. Dogpiling)
- Fehlendes Angebot in der Betroffenenberatung
- Gefahr durch rechtsextreme Subkulturen



### **Ethische & rechtliche Unsicherheit**

- Z.T. unklare Grenze des Monitoring & Digital Streetworks
- Fehlende Aufklärung zum DSA
- Fehlendes Wissen zu Meldestrukturen und -abläufen

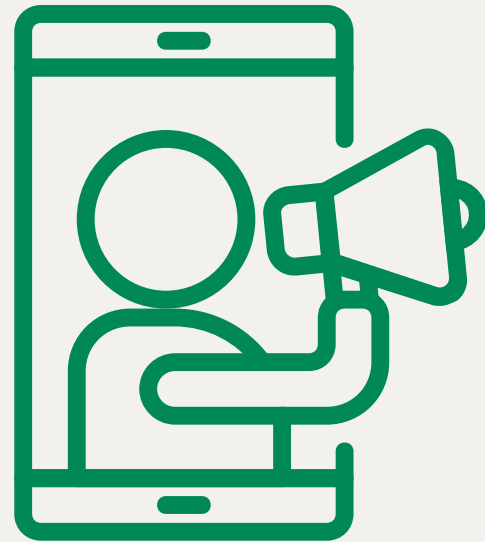
Ergebnisse der 2. Working-Session (Gruppe 1):

# Herausforderungen und Bedarfe



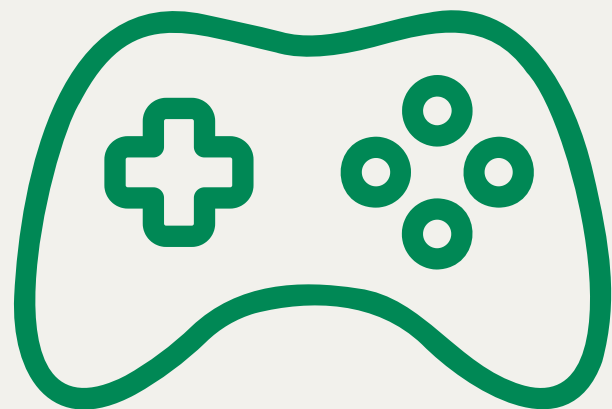
### **Erreichbarkeit der Zielgruppe**

- Spiele/Artikel/Projekte werden vor allem von bereits Überzeugten genutzt
- Ablehnende Einstellung von Publishern/Werbeplattformen/Magazinen usw.
- Z.T. Gatekeeping durch prodemokratische Akteure durch Sprache, Bildung usw.



### **Rechte u. reaktionäre Influencer\*innen**

- Multiplikator\*innen rechter Ideologie
- Dogpiling/Rage Farming als kommerzielles Geschäftsmodell
- Organisierter Widerstand gegen prodemokratische/diverse Narrative in Games



### **Rechte Games und Games-Inhalte**

- Vermehrt Games extremistischer Akteure
- Reproduktion problematischer Inhalte durch “unpolitische” Studios
- Fehlende Moderation auf Vertriebsplattformen (z.B. STEAM)

Ergebnisse der 2. Working-Session (Gruppe 1):

# Herausforderungen und Bedarfe

Ergebnisse der 2. Working-Session (Gruppe 2):

# Potentiale und Zusammenarbeit



**Gemeinsam  
Problembewusstsein  
schaffen**



**Stärkerer,  
strukturiertes  
Austausch zwischen  
den Sektoren**



**Kontakt zu  
Plattformen und  
großen Firmen  
essenziell**



**Community Aufbau  
wichtig, es gibt  
jedoch auch  
Verdrängungseffekte**



**Gegenseitige  
Bezugnahme und  
Weiterbildung**

# NEXTS STEPS

- Drei weitere Workshops (Q4-2024 / Q1-2025 / Q3-2025)
- Erarbeitung konkreter Handlungsempfehlungen
- Handreichungen für Praktiker\*innen
- Vier öffentliche Veranstaltungen zum Wissenstransfer
- Mailverteiler für Teilnehmende

# PROJEKTMITARBEITENDE

**Maik Filitz**

Projektleitung

maik.fielitz@idz-jena.de

**Matthias Heider**

wiss. Mitarbeiter

matthias.heider@idz-jena.de

**Dominik Lux**

stud. Mitarbeiter

dominik.lux@idz-jena.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

**SIFO.de**

**IDZ**   
INSTITUT FÜR DEMOKRATIE  
UND ZIVILGESELLSCHAFT