



GAMINGWELTEN

**von Jugendkultur bis
rechtsextremistische
Einflussnahme**

Wichtige Infos auf einen Blick
& Ansätze für die Praxis mit Jungen*

**LAG
Jungen*
arbeit
NRW**

➔ Von Jugendkultur bis rechtsextremistischer Einflussnahme

Insbesondere durch Live-Streams auf der Gaming-Plattform *Twitch* wie etwa vom Attentäter des rassistisch motivierten Anschlags auf einen Supermarkt in Buffalo 2022, gibt es wieder eine größere öffentliche Debatte um Gaming und Rechtsextremismus.

Dies ist ein Beispiel für Rechtsextremismus im Gaming, das bereits die höchste Eskalations-Stufe erreicht hat. Rechtsextremistische Inhalte im Gaming nehmen aber vorwiegend weniger eskalative Formen an, wie etwa antisemitische Memes in Foren oder rassistische Aussage in Spiele-Chats. Daher möchten wir eine Wiederbelebung der „Killerspiel-Debatte“ vermeiden und stattdessen einen nuancierten und umfänglichen Blick auf Gaming und extremistische Inhalte in den Fokus rücken.

Digitale Spiele werden immer beliebter und es gibt Hinweise darauf, dass sie soziale Einstellungen und Werte durchaus beeinflussen können. Gaming birgt somit aber nicht ausschließlich Gefahren, sondern ebenso viele Potenziale. Daher sind in diesem Heft die wichtigsten Fakten zum Rechtsextremismus im Gaming zu finden, um das Phänomen einordnen zu können und um zu verstehen, welche Mechanismen von Gaming dabei eine wichtige Rolle spielen. Darüber hinaus soll aber auch ein gezielter Blick auf die Gaming-Welt von Jungen* geworfen werden. Wichtiges Element ist ebenso, welche Haltung wir als Fachkräfte einnehmen können, um ansprechbar zum Thema zu sein. Denn in dieser Broschüre wird es auch konkrete Praxis-Tipps dazu geben, wie Jugendarbeit und Jungen*arbeit, die Gaming als Hobby und Lebenswelt von aufgreifen, aussehen können, um ebendiese Potenziale zu entfalten.

Ziel der nächsten 9 Seiten ist es, einen Einstieg in das Thema „Gaming und Rechtsextremismus“ zu geben, ohne dabei den Bezug zur Lebenswelt von Jungen* zu verlieren. Durch eine Fülle von Informationen darüber, wo Ihr Hilfe, Beratung sowie vertiefende Literatur findet, bietet diese Broschüre den perfekten Ausgangspunkt, um tiefer ins Thema einzusteigen und handlungssicher in der Praxis zu bleiben.

Weitere Infos

Im Gaming gibt es Begriffe oder Phänomene, die nicht allen geläufig sind. Deshalb gibt es in dieser Broschüre weitere Infos in diesen Kästen am Rand des Textes. Außerdem gibt es zu jedem Artikel eine Sammlung an Links zur vertiefenden Literatur oder hilfreichen Websites & Methoden, die wir ebenfalls in unserer Recherche genutzt haben.

Samira Grotehans
Bildungsreferentin im Projekt
„Irgendwie Hier! Jungen*arbeit
in der Migrationsgesellschaft“



➔ Inhalt

Gaming und rechtsextremistische Inhalte

Wie Rechtsextremistische Akteur*innen Gaming instrumentalisieren

..... 2

Gaming-Welten von Jungen*

..... 4

Gaming in der Jugendarbeit

Voraussetzungen und Ansätze für den Einsatz von Gaming in der Jugendarbeit

..... 6

GG - ein Jugendzentrum rund ums Gaming

Aus der Praxis: Gaming als Grundlage für Beziehungsarbeit

..... 7

Jungen*arbeit als Extremismusprävention

Geschlechterreflektierte Pädagogik, die Jungen* stark gegen Extremismus macht

..... 9

Hinweis: *Das (Gender-)Sternchen wird von uns verwendet, um ein Wort über binäre Geschlechterkonstruktionen hinaus zu öffnen. Hinsichtlich Jungen* und Männern* möchten wir die geschlechtliche Vielfalt von Männlichkeiten benennen und darauf hinweisen, dass wir eine Haltung der geschlechtlichen Selbstbestimmung vertreten. Gemeint sind im Folgenden vorrangig Jungen*, die sich als solche identifizieren sowie jene, die aufgrund von gesellschaftlichen Normen mit Männlichkeitsanforderungen konfrontiert werden und sich zu diesen verhalten müssen.

Gaming und rechtsextremistische Inhalte

Digitale Spiele sind mehr als nur ein Hobby von einigen Menschen, sondern sie sind mittlerweile – besonders unter jungen Menschen – sehr beliebt und weit verbreitet. Sie sind heute in den meisten gesellschaftlichen Bereichen anzufinden. Dort dienen sie zur Unterhaltung, Motivation und Anreiz, der Weiterentwicklung von Fähigkeiten sowie als sozialer Raum und sind zentraler Kulturbestandteil. Games reproduzieren die Gesellschaft, in der sie produziert werden und bilden somit auch ihre Kehrseiten ab: Ausgrenzung und Diskriminierung finden hier ebenso statt wie in allen anderen gesellschaftlichen Teilbereichen auch.

Weder Bagatellisieren noch Verallgemeinern

Vorab: Es gibt nicht die homogene Gamer-Szene, sondern viele, sehr unterschiedliche Gaming-Communities. Die Existenz von rechtsextremen Communities im Gaming stellt also vielmehr ein Abbild der heterogenen Gesellschaft dar. Somit gilt es, eine Balance im Umgang zu finden, um weder der Bagatellisierung von rechtsextremistischen Inhalten im Gaming zu verfallen noch diese als stellvertretend für eine vermeintlich homogene Gaming-Szene zu verallgemeinern.

Stattdessen wird auf den folgenden Seiten analysiert, wie die extreme Rechte gaming-bezogene Plattformen dazu instrumentalisiert, vor allem junge Menschen mit rechtsextremistischer Ideologie zu erreichen. Diesbezüglich tritt Rechtsextremismus in zwei Formen auf: (1) durch Inhalte oder Profile, die eindeutigen Bezug zur rechtsextremistischen Szene bzw. Netzwerken haben und (2) durch Inhalte, die den Kern extrem rechten Denkens beinhalten, reproduzieren und normalisieren. Rechtsextremismus im Gaming kann also sowohl die gezielte Platzierung und Verbreitung dieser Ideologie von entsprechenden Akteur*innen und Organisationen als auch die zunehmende Normalisierung extrem rechter Denkmuster in der ‚Mitte der Gesellschaft‘ bzw. der ‚Mitte‘ einer Gaming-Kultur sein.

Wie Rechtsextremismus Gaming instrumentalisiert

Digitale Spiele sind besonders attraktiv, weil sie ein Gefühl der Beteiligung und Involviertheit vermitteln – es entstehen sogenannte Immersionserfahrungen. Diese Erfahrungen finden in Gaming-Kulturen nicht nur durch die Spiele selbst statt, sondern auch durch soziale Interaktionen auf Plattformen wie ‚Twitch‘, ‚Discord‘ und ‚Youtube‘ oder auf Conventions. Rechtsextremisten und -terroristen benutzen

häufig solche Plattformen, um ihre Inhalte zu verbreiten – unabhängig davon, ob sie selbst Gaming-affin sind. Vor diesem Hintergrund leuchtet ein, dass Radikalisierung hier anders ablaufen kann: statt hierarchischen Organisationen wenden sich viele Akteur*innen heute losen Communities online zu – das ist unverbindlich, anonym und trotzdem identitätsstiftend.

Das Kompetenzzentrum ‚jugendschutz.net‘ beobachtete während der Corona-Pandemie, dass rechtsextremistische Gruppen Freizeitangebote auf ‚Discord‘ gezielt nutzen,

um junge Menschen aus unterschiedlichen Gaming-Communities zu erreichen. Es gab Hinweise darauf, dass diese Profile ähnliche Strategien wie beim Cybergrooming anwenden, indem sie auf öffentlichen Servern zu jungen Menschen Kontakt aufnehmen, sie in private Chats einladen, ihnen schmeicheln, sich als Vertraute anbieten und ihre Unerfahrenheit oder Verletzbarkeit ausnutzen.

Kurz erklärt: Was versteht man unter Rechtsextremismus?

Rechtsextremismus ist ein Sammelbegriff für viele Ideologien. Allgemein bezeichnet Extremismus die Ablehnung der freiheitlich-demokratischen Grundordnung, die im Grundgesetz verankerten Menschen-rechte sowie das Prinzip der Gewaltenteilung. Gemeinsames und zentrales Merkmal von rechtsextremistischen Ideologien ist ein völkischer Nationalismus und die damit verknüpfte rassistische und antisemitische Abwertung bestimmter Bevölkerungsgruppen. Außerdem sind diese Gruppen häufig affin gegenüber diktatorischen Regierungsformen und verharmlosen oder rechtfertigen den Nationalsozialismus. (Amadeu Antonio Stiftung)

Kurz erklärt: Server auf Discord

Die Social Plattform ‚Discord‘, wurde vorwiegend für den Gaming-bezogenen Bereich erschaffen. Mittlerweile wird die Plattform aber für viel mehr, als nur zum chatten während des Spiels genutzt. Nutzende können Server eröffnen – wahlweise öffentlich oder privat – die wie Gruppenchats fungieren, in denen Inhalte ausgetauscht, geschrieben, aber auch gestreamt und (video-) telefoniert werden kann.

Doch rechtsextremistische Gruppen eröffnen auch selbst Server, in denen menschenfeindliche und neonazistische Inhalte wie antisemitische und rassistische Memes ausgetauscht werden und misogynie bzw. antife-ministische Witze, Glorifizierung von terroristischen Gewalttaten sowie Holocaust-Leugnung stattfinden. Hass und Hetze erscheinen hier so selbst-

verständlich, dass sie legitimiert und normalisiert werden, was Radikalisierung begünstigen kann. Ins-



besondere, wenn extremistische Gruppierungen gezielt Algorithmen nutzen, um solche Räume der Normalisierung zu kreieren. Denn diese sorgen dafür, dass Nutzer*innen primär Inhalte gezeigt bekommen, die sie in ihrer bereits bestehenden Meinung bestätigen.

Rechtsextremistische Akteur*innen nutzen auch Games selbst, um Hass zu propagieren und Gewaltfantasien auszuleben. So haben antisemitische Propagandaspiele, die von Spieler*innen der Community selbst programmiert und veröffentlicht werden, eine lange Geschichte und gehen bis in die 1980er Jahre zurück. Hierin werden nicht einfach Stereotype reproduziert, sondern Vernichtungsfantasien ausgelebt. Solche Spiele werden hauptsächlich in entsprechenden Communities verbreitet und sind selten etwas, über das Spieler*innen zufällig stolpern.

Zudem werden sogenannte „Mods“, also Modifikationen, für rechtsextremistische Propaganda missbraucht. Mods ermöglicht es Spielenden, Elemente oder Einstellungen zu erstellen, welche in bereits existierende Spiele eingebettet und diese somit nach eigenem Belieben modifiziert oder personalisiert werden können. Durch Mods können Spieler*innen sich in Games kreativ ausleben und partizipativ das Spielerlebnis mitgestalten. Doch diese positiven Aspekte rücken in den Hintergrund, wenn rechtsextremistische Mods wie bspw. Skins – also Aussehen und Accessoires der Spiel-Charaktere – faschistische Symbole und Gewalttaten verherrlichen. Ähnlich werden Sandbox Spiele, die sich dadurch auszeichnen, dass Spielende die Welt selbst gestalten können, von rechtsextremistischen Akteur*innen instrumentalisiert. Während ‚Minecraft‘ und co. es Spieler*innen ermöglichen, ihre Fantasie-Welten zum Leben zu erwecken oder beliebte Kulissen, wie die Schule ‚Hogwarts‘ aus ‚Harry Potter‘, nachzubauen, können diese Spiele auch dazu einladen, Gewaltfantasien in Form von Nachbauten von Vernichtungslager der Nazis auszuleben.

Zusammenfassend können junge Menschen also in erster Linie in öffentlichen Servern oder Chats mit rechtsextremistischem Gedankengut in Kontakt kommen oder gezielt von Akteur*innen angesprochen werden. Häufig sind solche Inhalte und Botschaften für junge Menschen schwer einzuordnen oder wirken vielleicht interessant, weil sie Grenzen überschreiten oder verharmlost werden. So können junge Menschen dann in Berührung mit konkreten Spielinhalten oder rechtsextremistischen Servern und Foren kommen.

Die Rolle des Kinder- und Jugendmedienschutzes

Die obengenannten Beispiele für die Instrumentalisierung von Games und ihren Plattformen für die Verbreitung rechtsextremistischer Inhalte, lassen auch die Frage aufkommen, wie es eigentlich möglich ist, dass solche Inhalte überhaupt unzensuriert existieren können. Besonders in der Moderation von Hass-Inhalten sowie der Umsetzung des Verbots terroristischer und extremistischer Verschwörungserzählungen können Gaming-Plattformen ihre eigenen Richtlinien kaum einhalten. Daraus ergeben sich auch Herausforderungen für den Jugendmedienschutz, die wir als Fachkräfte kaum auffangen können. Auch wenn 2024 der Digital Service Act, das EU-Gesetz zur Bekämpfung von Hass im Netz, in Kraft getreten ist, bleibt dessen Umsetzung und etwaige Erfolge abzuwarten. Nichtsdestotrotz wird durch die fehlende Moderation auf Gaming-Plattformen und die daraus resultierende Omnipräsenz von Hass und Diskriminierung ein toxisches Klima begünstigt, in dem viele Gamer*innen sich nicht trauen, auf Hate Speech zu reagieren, sondern still bleiben und solche Beleidigungen für sie zur Normalität werden. In diesem Klima können sich menschenfeindliche Positionen leichter verbreiten und verfestigen.



Kurz erklärt: Leetspeak

...meint das Ersetzen von Buchstaben durch Zahlen oder Sonderzeichen, um Wörter für Algorithmen und Recherche-teams der Plattformen schwieriger auffindbar zu machen, während sie für die meisten Nutzer*innen eindeutig bleiben. Leetspeak hat eine lange Tradition in Online-Kulturen. So können Themen wie etwa Sexualität oder politische Gewalt online diskutiert werden, ohne vom Algorithmus als ‚unangemessene Inhalte‘ gekennzeichnet und gelöscht zu werden. Viele Nutzende kritisieren hier die intransparenten und teils verqueren Vorgaben der Plattformen, was als unangemessen gilt. Leetspeak wird auch von rechtsextremistischen User*innen genutzt, etwa um Erlebnisse in ‚Roblox‘ zu tarnen, die rechtsextremistische und -terroristische Darstellungen enthalten.





➔ Weitere Infos zu Gaming und rechtsextremistische Inhalte

- [jugenschutz.net: „Report: Demokratiefeindliche Anbahnungs-risiken auf Discord“](#)
- [klicksafe: „Rechts. Extrem. Online. - Wie man Jugendliche gegen rechtsextreme Einflüsse im Internet stark macht“](#) inklusive einer Zusammenfassung von rechten Codes & Symbolen online
- Artikel „Phänomene des Antisemitismus in digitalen Spielen und ihren Communitys“ (PRIF)
- Artikel „Von Halle bis Buffalo: Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt“ (PRIF)
- Factsheet „Gaming und Online-Radikalisierung“ (IDZ)
- Amadeu Antonio Stiftung: „Gaming und Rechtsextremismus“



Gaming-Welten von Jungen*

Da digitale Spiele weit verbreitet sind, überrascht es nicht, dass sich Unterschiede zwischen Spielverhalten und -welten von Mädchen* und Jungen* in den letzten Jahren immer mehr angenähert haben. Es handelt sich also schon lange nicht mehr um ein „Jungen-Hobby“. Trotzdem lohnt es sich darauf zu schauen, in welchen Aspekten Jungen* nach wie vor anders spielen als Mädchen* und vor allem welche Männlichkeitsbilder und -anforderungen ihnen hier begegnen.

Wie Jungen* spielen

Studien zum Medienverhalten von jungen Menschen weisen darauf hin, dass Jungen* eher regelmäßig jede Woche bis täglich spielen sowie eher gleich mehrere Stunden am Stück. Sie weisen dabei ein vergleichsweise risikofreudigeres Verhalten auf, wie das Spielen von Games, für die sie laut Alterskennzeichnung zu jung seien. Jungen* spielen teilweise andere Titel als Mädchen*, wobei dies stark abhängig von persönlichen Interessen und der Peer-Group ist. Im Gegensatz zu Mädchen* sehen sich Jungen* auf den ersten Blick im Gaming repräsentiert: Die erfolgreichsten Streamer, E-Sportler und die beliebtesten Spiele-Charaktere sind männlich oder werden maskulin dargestellt – ausreichend Potenzial also, um männliche* Vorbilder für sich zu finden.

Gaming als Hobby, Ressource und sozialer Raum

Insgesamt können Games eine große Rolle im Leben von Jugendlichen spielen, weil die Gaming-Kultur auch Grundlage für zahlreiche **jugendkulturelle Ausdrucksformen** ist: geteilte Sprache und geteiltes Wissen über Symbole, Codes, Verhalten bzw. Habitus tragen zum Zugehörigkeitsgefühl bei. Dieser geteilte Habitus kann je nach Gaming-Kultur bzw. -Szene unterschiedliche Ausprägungen haben – es gibt aber auch viele Überschneidungen. Wer sich aber schon vermehrt in rechtsextremistischen Foren und Chats bewegt, erfährt auch hier durch spezifische geteilte Sprache und Symbole ein Gefühl von Zugehörigkeit.

Gaming kann ein vielfältiges **Hobby** sein und sportlichen Eifer, Entertainment und Kreativität zusammenbringen: von Let's Plays und E-Sports bis hin zu Cosplay und das Erstellen von Mods. Gaming Communities beschränken sich dabei nicht nur auf den Online-Bereich, sondern können auch im Analogen Wirkung zeigen; wie etwa bei der zahlreich besuchten Gaming-Messe Gamescom in Köln.

Wie in anderen Jugendszenen sind Jugendliche ebenfalls im Gaming stark in eine Peer-Gruppe eingebunden, bei der der Austausch online sowie Diskussionen übers Zocken auf dem Pausenhof oder im Jugendzentrum zur Peer-Gruppen-Bildung dazu gehören. Games und ihre Plattformen bilden also einen **sozialen Ort**, inklu-



sive Freundschaften knüpfen, gemeinsam in Abenteuer abtauchen, Kräfte und Fähigkeiten miteinander messen. Dieser Ort kann Gefühle der Zugehörigkeit und Gemeinschaft verursachen – auch über die eigenen Landesgrenzen hinaus.

Gleichmaßen werden digitale Spiele zur Identitätsentwicklung und -ausdruck genutzt: Welchem Genre und welcher Community fühle ich mich zugehörig? Welchen Charakter wähle ich im Game? Wie gestalte ich meinen Avatar?

Sexismus und Männlichkeitsbilder im Gaming

Sexismus und Queer-Feindlichkeit sind in der Gaming-Branche und teilweise auch in den Communities noch fest verankert. Dies hat seinen Ursprung größtenteils darin, dass Gaming lange als männliches Hobby galt und dessen Marketing sowie die Spiele selbst dementsprechend auf ein männliches Publikum zugeschnitten wurden. Bis heute ist auch die Branche der Spiele-Entwicklung noch wenig divers und von Männern dominiert.

Im Spiel äußert sich Sexismus unter anderem darin, dass Gamerinnen* und Streamerinnen* häufig beleidigt und objektifiziert werden sowie vermehrt sexuell übergriffiges Verhalten erleben. Auch in den meisten Spielen werden weibliche Charaktere objektifizierend und stereotyp dargestellt und sind eher in Nebenrollen zu finden.

Daran anknüpfend sind auch stereotype Männlichkeitsbilder eher die Regel in Games als die Ausnahme: Charaktere und Spiel-Ziele sind von Stärke, Überlegenheit und Formen von Aggressivität geprägt.

Ebenfalls basieren die meisten Spiele auf Wettbewerb und darauf, sein Können unter Beweis zu stellen. Diese machen in erster Linie den Spaß und Reiz am Spiel aus. Nichtsdestotrotz forciert es aber auch den Konkurrenzkampf als Ausdruck von Männlichkeit, was daran deutlich wird, dass gegenseitiges Niedermachen und Abwerten hier nicht nur aufgrund des schlechten Spiels,

sondern bis hin zu persönlichen Beleidigungen und Hate Speech, tagtäglicher Umgang sind. Personen, die von der Männlichkeitsnorm abweichen, werden hier häufig herabgesetzt. So kann es negative Folgen für die mentale Gesundheit haben, wenn Jungen* und Männer* ihre wahren Gefühle und Interessen verstecken müssen, um Ausgrenzungs-Erfahrungen zu vermeiden.

➔ Weitere Infos

- Magazin-Ausgabe „GAME BOYS – Jungen* und digitale Spiele“ der LAG Jungen*arbeit NRW
- Internationale Studie zu Darstellungen von Gender bzw. Männlichkeit im Gaming: „The Double-Edged Sword of Online Gaming. An Analysis of Masculinity in Video Games and the Gaming Community“ (equimundo.org)



Gaming in der Jugendarbeit

Rechtsextremistische Akteur*innen nutzen Gaming als bedeutenden sozialen Ort von jungen Menschen, um ihre Inhalte zu verbreiten und zu normalisieren. Da digitale Spiele, Streams und Chats fest in der Lebenswelt von Jugendlichen verankert sind und insbesondere Jungen* hier ihre Identität entwickeln und austesten, stellen sie einen großen Bestandteil ihres Sozialraums dar. Somit sollte sich eine aktuelle Kinder- und Jugendarbeit nicht zum primären Ziel setzen, junge Menschen ‚vom Bildschirm wegzuholen‘, sondern sie in einem sicheren und selbstbestimmten Umgang mit Games zu unterstützen sowie faires Verhalten im Spiel und auf Plattformen zu fördern. Dies kann auf unterschiedlichen Ebenen geschehen und Games können dabei auf verschiedene Weise zum Einsatz kommen. Im Folgenden gibt es ein paar Beispiele der zahlreichen Ansätze.

Level 1: Wertschätzung als Wegbereiter für Sprachfähigkeit

Wichtigste Voraussetzung für das formulierte Ziel ist es, Gaming als Hobby, Raum für soziale Interaktionen und Identitätsentwicklung sowie als fester Bestandteil von heutiger Jugendkultur ernst zu nehmen, statt es von oben herab zu belächeln oder es gar als blödsinnigen und süchtig machenden Zeitvertreib abzutun. Denn wenn junge Menschen sich von Fachkräften nicht ernst genommen fühlen, wenn sie von der letzten erfolgreichen Gaming-Session erzählen, dann werden sie sich erst recht nicht über Bedenken wegen rechts-extremistischen Codes im Chat öffnen. Diese wertschätzende und offene Haltung gegenüber Gaming ist zentrale Voraussetzung für weitere pädagogische Ansätze im Umgang mit Gaming. Um schwierige und unangenehme Inhalte aus dem Gaming besprechen zu wollen, muss im Allgemeinen ein Raum dafür geöffnet werden, dass Kinder und Jugendliche Gaming-Inhalte einbringen können. Dabei sollten sie als Expert*innen ihrer Gaming-Welten gesehen werden – auch wenn sie

➡ Weitere Infos

Hier sind zwei Ressourcen mit möglichen Gesprächsansätzen zum Thema digitale Medien und Influencer. Gaming ist hier nicht explizit genannt, die Impulse können aber gut auf Gaming übertragen werden oder als Inspiration für eigene Ideen dienen.

- Kartenset [„Lasst uns über Medien sprechen! #Gesprächsimpulse zu digitalen Erfahrungen“](#) (Amadeu Antonio Stiftung)
- Artikel der [Boyhood Initiative](#): [„10 tips on how to talk to kids about radical influencers“](#)

sich häufig selbst nicht als solche begreifen. Junge Menschen dazu zu ermuntern, zu erläutern, was sie gerne spielen, warum sie es gerne spielen und wie das Ganze eigentlich funktioniert, macht sie sprachfähig in Bezug auf die Inhalte, die ihnen im Gaming begegnen.

Level 2: Games als Brücke in der Jugendarbeit und Jungen*arbeit nutzen

Digitale Spiele in der Kinder- und Jugendarbeit einzusetzen, macht Angebote nicht nur besonders attraktiv, weil es die Begeisterung von jungen Menschen für Gaming weckt. Games bergen ebenso das Potenzial, sie als Aufhänger oder als Brücke für unterschiedlichste Themenbereiche zu nutzen. Das gilt auch für die Themen der Jungen*arbeit: Zum einen können sie genutzt werden, um Geschlechtsanforderungen zur Sprache zu bringen und zu reflektieren oder positive Bilder von Männlichkeit aufzuzeigen und selbst zu kreieren. Zum anderen können in digitalen Spielen gemeinschaftlich Rätsel gelöst oder Abenteuer erlebt werden und so der Zusammenhalt im Team durch Fair Play geübt werden. Ein respektvoller Umgang miteinander, Gemeinschaftsgefühl und Verantwortungsübernahme für die Gruppe bilden hier eine Alternative zu Konkurrenz und Machtkämpfen mit anderen Jungen* und Männern* als zentrale Männlichkeitsanforderung.

➡ Weitere Infos

- [Spieleratgeber NRW](#): pädagogische Beurteilungen von Spielen und viele kostenlose games-pädagogische Methoden
- [Arbeitsstelle Kulturelle Bildung NRW](#): [„Gaming. Potenziale für Jugendarbeit, Kultur und Schule“](#) stellt unterschiedliche Praxisprojekte rund um Gaming vor

Level 3: Games als Methoden der politischen Bildung

Im Sinne einer politischen Bildung sollte eine pädagogische Auseinandersetzung mit Games über den Umgang mit Gefahrenpotenzialen von digitalen Spielen hinaus gehen: Spielende sollten nicht nur als radikalisiierungsgefährdet, sondern mit einem positiv-wertschätzenden Blick als Subjekte, die sich souverän und womöglich bereits politisch handelnd in Gaming-Communities bewegen, ge-



sehen werden. Sie sollten darin gefördert werden sich als Teil einer digitalen Zivilgesellschaft zu begreifen, Gegenrede zu praktizieren, Haltung zu zeigen und Melfunktionen zu nutzen.

So können Games auch als Orte politischer Aushandlungsprozesse sowie der Verhandlung von gesellschaftlichen Werten und Tabus begriffen werden. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Spiele samt Begleitmaterial, in denen junge Menschen demokratisches Denken und Partizipation erforschen und erproben können.

➔ Weitere Infos

- „Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games““ Spielraum der TH Köln stellt unterschiedliche Serious Games vor und wie sie pädagogisch eingesetzt werden können.
- E-Learning-Kurs sowie Methoden zu Gaming & Rechtsextremismus des Violence Prevention Network
- „Digitale Radikalisierungsprävention. Ansätze, Praxisbeispiele und Reflexionsanlässe“ (Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik e.V.)

GG – ein Jugendzentrum rund ums Gaming

Rechtsextremistische Akteur*innen instrumentalisieren Gaming und dessen Plattformen, um ihre Ideologie unter jungen Menschen zu verbreiten, weil diese Plattformen, ihre Rahmenbedingungen und Kultur sich dafür besonders gut eignen. Extrem rechtes Gedankengut und Diskriminierung sind aber gesamtgesellschaftliche Phänomene und zentrale Herausforderungen unserer Zeit, die nicht erst auf Gaming-Plattformen entstanden sind. Da diese Broschüre auch betont, wie fest Gaming und Gaming-Kultur in Jugendkultur verankert sind, ist es für einen nuancierten Blick auf Gaming ebenso relevant dessen Chancen für die Kinder- und Jugendarbeit aufzuzeigen. Und wie könnte das besser gehen, als in die Praxis eines Gaming-zentrierten Jugendzentrums zu schauen?



Ben Schneider

hat das GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum in Düsseldorf aufgebaut und einige Jahre geleitet. Heute arbeitet er zusätzlich in der Fachstelle digitale Jugendarbeit des evangelischen Jugendreferats in Düsseldorf.

„GG“ steht für „Good Game“ – ein in der Online-Gaming-Kultur fest etablierter Ausdruck, vergleichbar mit dem Handschlag nach einem sportlichen Wettkampf. Er steht für Fairness, Respekt und ein wertschätzendes Miteinander, unabhängig vom Ausgang des Spiels. Der Name des GG E-Sport und Gaming Jugendzentrums (im Folgenden „GG“) ist daher bewusst gewählt: Er spiegelt nicht nur Offenheit gegenüber digitalen Spielen wider, sondern gibt zugleich einen Vorgeschmack auf die Atmosphäre des Hauses: herzlich, respektvoll, vielfältig.

Die Entstehungsgeschichte

Die Idee zum GG entstand nicht am Schreibtisch, sondern aus der alltäglichen Praxis der offenen Kinder- und Jugendarbeit: Als Besucher*innen eines evangelischen Jugendzentrums in Düsseldorf gefragt wurden, wie ihr perfektes Jugendzentrum aussähe, zeigte sich ein klares Muster: Gaming war nahezu immer Bestandteil ihrer Visionen. Es wurde klar, dass Gaming längst Teil jugendlicher Lebensrealität ist, ohne entsprechend aufgegriffen zu werden.

Auch wenn die Idee nicht nur auf Zustimmung stieß, so setzte sich das gaming-basierte Konzept dank der Unterstützung des evangelischen Jugendreferates und mit dem Rückhalt der Stadt Düsseldorf gegen Zweifel, Unwägbarkeiten und eine globale Pandemie durch – Improvisation und Durchhaltevermögen aus Überzeugung prägten den Charakter des Projekts. Diese Offenheit für neue Wege und das Vertrauen in die fachlichen Visionen erwiesen sich rückblickend als zentrale Gelingensbedingung, sodass das GG inzwischen als feste Einrichtung in Düsseldorf verstetigt ist.

Mehr als nur begleitetes Zocken

Der pädagogische Alltag im GG ist durch ein offenes zugleich strukturiertes Setting geprägt, in dem Gaming als zentrales Medium für Beziehungsarbeit und pädagogische Prozesse dient. Ausgangspunkt ist die These, dass sich über digitale Spiele erfolgreiche Beziehungsarbeit leisten und sowohl bestehende als auch neue Zielgruppen erreichen lassen. Das GG wird von Jugendlichen aus dem gesamten Stadtgebiet besucht, die unabhängig von Herkunft, Milieu oder Persönlichkeit eine unmittelbare Gemeinsamkeit teilen – ihr Interesse an Gaming. Dadurch entstehen niedrigschwellige Zugänge zu Gesprächen und Kontakten, die insbesondere auch introvertierten Jugendlichen den Einstieg erleichtern.



Die hauptamtlichen sozialpädagogischen Fachkräfte sowie nebenberuflichen Mitarbeitenden, die als Team des GG den offenen Betrieb gestalten, sind als kontinuierlich ansprechbare Bezugspersonen präsent. Sie verstehen sich dabei nicht als kontrollierende Instanz, sondern als begleitende, interessierte und vor allem vorurteilsfreie Ansprechpartner*innen. Diese Haltung ist zentral, da sie die Grundlage für tragfähige Beziehungen bildet und verhindert, dass Gaming defizitär oder abwertend eingeordnet wird. Gespräche entstehen häufig situativ während des Spielens und reichen weit über das Spielgeschehen hinaus in persönliche Lebensbereiche. Gleichzeitig zeigt sich, dass viele Jugendliche das GG bewusst auch als sozialen Raum nutzen, in dem sie Zeit miteinander verbringen, unabhängig davon, ob aktiv gespielt wird.

Die pädagogische Praxis des GG baut auf klare, aber lebensnahe Leitlinien auf, die beispielsweise den Umgang mit Gewalt in Games bewusst differenziert gestalten. Da wissenschaftliche Erkenntnisse, einfache Kausalannahmen zwischen Gewalt in Spielen und realem Aggressionsverhalten widerlegen, wird zwischen Gewaltdarstellung und Gewaltverherrlichung unterschieden. Gewaltdarstellungen, wie etwa das gegeneinander kämpfen als sportliches Ziel im Game oder Kampfhandlungen, als zielführender Bestandteil des Storytellings, sind schon lange Teil jugendlicher Lebenswelten. Gewaltverherrlichungen, wie etwa übermäßige Darstellungen von roher Gewalt, Blut und Verlet-

zungen sowie Folter, werden als pädagogisch nicht sinnvoll bewertet – auch dann, wenn sie rechtlich zulässig wäre. Diese transparente Haltung wird auch von den Besucher*innen akzeptiert.

Beispielhaft für die Balance aus Schutz und Spielrealität ist ebenfalls die Pausenregelung: Nach 45 Minuten werden Pausen angekündigt, jedoch nicht mitten in laufenden Online-Runden erzwungen. Solche technischen Kontrollen erweisen sich ohnehin als überflüssig, weil Jugendliche freiwillig häufiger Pausen machen als erwartet, da diese im GG gemeinsame Gespräche, Begegnung und Beziehung ermöglichen. Im Gegensatz zum Online-Spiel unterbricht eine Pause hier nur das Spiel, nicht die soziale Interaktion.

Ergänzt wird der offene Betrieb durch ein differenziertes Monatsprogramm mit täglichen Angeboten, die sowohl direkt an Gaming anknüpfen als auch angrenzende jugendkulturelle Interessen aufgreifen. Von Angeboten wie „Kochen für Gamer*innen – schnell und gesund“ oder einer Cosplay-Werkstatt über Sammelkartenspiele, Pen-and-Paper-Abenteuern bis zu Sport und Ausflügen: Mit und ohne PC ist für alle jugendlichen Besuchenden etwas dabei.

Die erhebliche Anzahl an Teilnehmer*innen – ob analog, hybrid oder digital – veranschaulicht, dass digitale Jugendarbeit kein Zusatz, sondern ein notwendiger Bestandteil zeitgemäßer offener Arbeit ist. Viele der Jugendlichen besuchten vorher keine anderen Jugendzentren. Gaming ist hier somit kein Nischenangebot, sondern ein niedrigschwelliger Türöffner für junge Menschen unterschiedlichster Hintergründe und Interessen.

Für andere Träger und Einrichtungen zeigt das GG, dass die Einstiegshürden geringer sind als häufig angenommen. Fachliche Unterstützung und Fortbildungsangebote, wie die der Fachstelle für Digitale Jugendarbeit in Düsseldorf, stehen zur Verfügung. Entscheidend sind weniger technische Ressourcen als Haltung, Offenheit und der Mut, jugendliche Lebenswelten ernst zu nehmen.

➡ Weitere Infos

- [Website des GG E-Sports und Gaming Jugendzentrum](#)
- [Website der Fachstelle für digitale Jugendarbeit der evangelischen Kirche Düsseldorf](#)

Jungen*arbeit als Extremismusprävention

In dieser Broschüre haben wir die vielseitigen Gamingwelten von Jungen* betrachtet: ihre Relevanz als sozialer Ort und Hobby wie auch die Vereinnahmung durch rechtsextremistische Inhalte. Für die pädagogische Arbeit zum Thema Gaming ergaben sich viele Chancen und Ansätze. Jetzt bleibt noch eine Perspektive offen: Wie können wir präventiv Jungen* gegen rechtsextremistische Ideologien stark machen? Eine offene und wertschätzende Haltung dem Gaming gegenüber ist ein Teil von Prävention, wie wir es im Laufe der letzten Seiten beschrieben haben. Prävention besteht aber aus vielen Bausteinen, da auch die Gründe für eine Hinwendung zum Extremismus vielschichtig sind. Abschließend möchten wir eine geschlechterreflektierte Jungen*arbeit als einen wichtigen Ansatz im Umgang mit und Prävention von rechtsextremistischen Inhalten im Gaming vorstellen.

Extremistische Gruppierungen, insbesondere Rechtsextremismus, nutzen auch Geschlecht und Männlichkeit als Einfallstor in ihre Ideologie. Dabei ist ihre Zielgruppe häufig junge Männer*, die stark verunsichert oder überfordert mit den meist widersprüchlichen Anforderungen sind, die ihre Umwelt an sie als Junge* bzw. Mann* stellen. Ihnen soll ein starres, einseitiges und von Überlegenheit geprägtes Konzept von Männlichkeit im Rechtsextremismus als Alternative angeboten werden. Die Kosten, die solche Männlichkeitsbilder bei Individuen verursachen, werden dabei verschwiegen. Solche Kosten können beispielsweise das Unterdrücken von inneren Konflikten, Emotionen oder Ängsten sein sowie die enorme Anstrengung, die es braucht, um dem Bild eines stets starken und überlegenen Mannes gerecht zu werden. Jungen*arbeit bietet hier nachhaltige Alternativen an, indem sie Jungen* und junge Männer* darin fördert, selbstbestimmt, verantwortungsbewusst und emanzipatorisch-kritisch die an sie herangetragenen Männlichkeitsanforderungen zu bearbeiten. Sie öffnet Räume, um Ressourcen und Vielfalt in sich sowie in anderen Personen zu entdecken.

Ähnlich wie in der politischen Bildung richtet eine Jungen*arbeit, die das soeben formulierte Ziel verfolgt, ihren Blick nicht nur auf Defizite und Problem-Punkte von und mit Jungen* - viele Jungen*arbeiter*innen lehnen diese Perspektive auf Jungen* vollständig ab. Angebote sind an den Themen der Jungen* orientiert, statt an (gesellschaftlich) unerwünschtem Verhalten, damit sie einen

Mehrwert für sich darin sehen. Jungen*arbeit stellt einen Baustein der Prävention von Rechtsextremismus dar, indem sie Jungen* einen sicheren Raum schafft, in dem sie sich nicht gezwungen sehen ein ‚richtiger‘ Junge* sein zu müssen. Hier können sie geschützt in die Reflektion von Männlichkeitsanforderungen und dem eigenen Junge*-Sein gehen. So können Jungen* von einengenden und belastenden Männlichkeitsanforderungen entlastet werden, auf die sich nicht nur rechtsextremistische Ideologien beziehen, sondern darüber hinaus in vielen Games und ihren Communities anhand von Konkurrenz, Hate-Speech und einseitigen Männlichkeitsbildern zu finden sind. Diese Entlastung und das Entdecken von alternativen Entwürfen von Männlichkeiten machen extrem rechte Deutungsmuster weniger attraktiv für Jungen* und empowern zusätzlich jene Jungen*, die möglicherweise betroffenen von diskriminierenden Strukturen sind, auf denen rechtsextremistische Ideologien aufbauen. Letztlich kann in Angeboten der Jungen*arbeit eingeübt werden, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen sowie solidarisch füreinander einzustehen, was ein demokratisches Miteinander fördert.

➔ Weitere Infos

- „Geschlechterreflektierte Pädagogik gegen Rechts“ (Andreas Hechler & Olaf Stuve) Sammelband mit zahlreichen Fachbeiträgen
- Amadeu Antonio Stiftung: „Gender matters. Geschlechterreflektierende Ansätze gegen Rechtsextremismus“
- Für alle, die jetzt richtig Bock auf Jungen*arbeit haben: Qualifizierung zur Jungen*arbeit der LAG Jungen*arbeit in Kooperation mit dem LVR-Landesjugendamt

➔ Noch tiefer ins Thema Rechtsextremismusprävention und Demokratiebildung abtauchen:

- „Demokratieatlas. Rechtsextremismus und zivilgesellschaftliches Handeln“ (Amadeu Antonio Stiftung)
- „Was ist dir eigentlich wichtig...? Übungshandbuch für Peer-Education in der Rechtsextremismusprävention und Demokratieförderung“ (Re/Init e.V.)
- „Handbuch Gaming & Rechtsextremismus“ (Bundeszentrale für politische Bildung)

➔ Impressum

**Landesarbeitsgemeinschaft Jungen*arbeit
Nordrhein-Westfalen e.V.**

Huckarder Str. 12

44147 Dortmund

Tel.: 0231 5342174

Mail: info@lagjungenarbeit.de

Web: www.lagjungenarbeit.de

Inhaltlich verantwortlich für diese Broschüre: Samira
Grotehans

Layout: Samira Grotehans via Canva Pro

V. i. S. d. P.: Maximilian Winterseel

Fotos und Grafiken:

Titelseite: Anete Lusina via pexels.com

Seite 3: I'M ZION via unsplash.com

Seite 5: ELLA DON via unsplash.com

Seite 7, 8: Evangelischer Kirchenkreis Düsseldorf

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Hinweis: Die LAG Jungen*arbeit NRW ist für die Inhalte verlinkter Websites anderer Urheber nicht verantwortlich. Die Verlinkungen wurden im Dezember 2025 erstellt. Die Aktualität darüber hinaus kann nicht gewährleistet werden.

**LAG
Jungen*
arbeit
NRW**