

IM BLICKPUNKT

Mirjam Wiedemann, Stuttgart

Zwischen Spiel und Gefahr

Sektenartige Strukturen und Gewalt in Online-Communitys

Sektenartige Online-Communitys stellen eine wachsende Gefahr für Kinder und Jugendliche dar. Sie nutzen digitale Räume gezielt, um durch Gamification-Elemente, psychologischen Druck und manipulative Aufgaben emotionale Abhängigkeiten zu erzeugen. Mechanismen wie Trauma Bonding, FOMO (Fear of Missing Out) und Gruppenzwang binden die Betroffenen langfristig an die Community und erschweren einen Ausstieg erheblich. Dadurch geraten klassische Präventionsmaßnahmen an ihre Grenzen und reichen allein nicht mehr aus, um Kinder und Jugendliche wirksam zu schützen.

Der im Jahr 2025 bekannt gewordene Fall um die Gruppe „White Tiger“ macht auf eindrückliche Weise deutlich, welche Gefahren für Minderjährige von sektenaffin¹ organisierten Online-Communitys ausgehen können. Im Umfeld des Netzwerks „764“ soll ein Zwanzigjähriger aus Hamburg Kinder und Jugendliche gezielt manipuliert und zu selbstschädigendem Verhalten angestiftet haben; in diesem Zusammenhang wird dem Beschuldigten vorgeworfen, einen Dreizehnjährigen bis hin zum Suizid vor laufender Kamera gedrängt zu haben. Solche Ereignisse verweisen darauf, dass digitale Räume zunehmend genutzt werden, um emotionale Bindungen zu erzeugen, Abhängigkeiten aufzubauen und gewaltförmige Dynamiken vollständig online zu initiieren.² In den vergangenen Jahren haben sich damit neue Formen digitaler Gefährdung herausgebildet, die über klassische Phänomene wie Cybermobbing oder Cybergrooming hinausgehen.

¹ Zur Problematik des Sektenbegriffs siehe Kai Funkschmidt, „Sekte“, im „Lexikon für Religion und Weltanschauungen“ der EZW, August 2021, <https://tinyurl.com/2r4e2pyd> (letzter Abruf aller im Beitrag genannten Internetquelle am 16.12.2025).

² „Falsche Freunde. Echte Gefahr: Gewaltbereite Online-Communities drängen Kinder und Jugendliche zu Selbstverletzung und Straftaten“, Bundeskriminalamt, 18.6.2025, <https://tinyurl.com/2hn4pk33>.

Organisierte Gruppen aus dem „Com-Spektrum“³ – wie zum Beispiel die erwähnte Gruppe „764“⁴ – bedienen sich ritualisierter Aufgaben, psychologischer Manipulationsstrategien und sozialen Drucks, um junge Menschen schrittweise unter Kontrolle zu bringen.⁵ Aktuelle politische Debatten, etwa zur Regulierung der Gaming-Plattform Roblox, unterstreichen die Brisanz und gesellschaftliche Relevanz des Themenfelds.

Strukturen und Mechanismen gewalttätiger Online-Communitys

Rekrutierung

Die Rekrutierung für gewalttätige Online-Communitys erfolgt in digitalen Räumen, die für Kinder und Jugendliche alltäglich sind. Besonders häufig werden Gaming- und Kommunikationsplattformen genutzt, die private Chats, Voice-Funktionen oder geschlossene Gruppenräume erlauben. Einige dieser Communitys tauchen auf beliebten Plattformen wie Discord, Telegram, WhatsApp, Instagram und TikTok auf; sie können aber ebenso in plattformspezifischen Chats von Online-Spielen wie Minecraft, Roblox, Fortnite, GTA Online, Brawl Stars, Call of Duty, Among Us oder in sozialen VR-Umgebungen wie VRChat auftreten.⁶ Dabei nutzen manche Akteure öffentlich zugängliche Foren oder Discord-Server;⁷ speziell für sogenannte „Challenges“ oder „Mutproben“. In einigen Fällen werden Inhalte über Instagram-Stories oder TikTok-Videos verbreitet, um Kinder zu Aufgaben anzuregen oder emotionale Bindung zu erzeugen. Insgesamt bieten diese digitalen Räume ein ideales Umfeld, um Kinder zunächst über scheinbar harmlose Interaktionen einzubinden und sie anschließend schrittweise in private Chatgruppen zu lotsen.⁸

³ Das „Com-Spektrum“ bezeichnet ein loses, transnationales Netzwerk krimineller Gruppen, darunter das „764“-Netzwerk, das über Online-Plattformen Kinder und Jugendliche durch psychologische Manipulation, Erpressung und Kontrolle ausbeutet.

⁴ „764“ ist ein online organisiertes kriminelles Netzwerk, das auch in weiteren Untergruppen wie 676, CVLT, Court, Kaskar, Harm Nation, Leak Society und H3II agiert.

⁵ Europol, „European Union Terrorism and Situation Trend Report 2025“, Juni 2025, <https://data.europa.eu/doi/10.2813/5425593>.

⁶ Ali Winston, „There Are Dark Corners of the Internet. Then There’s 764“, Wired, 13.3.2024, <https://tinyurl.com/4kkcs6y5>.

⁷ Discord ist eine kostenfreie Kommunikationsplattform, die Funktionen wie Textnachrichten, Gruppenchats sowie Sprach- und Videoanrufe in einem einzigen System bündelt.

⁸ Mark Townsend, „How Far Right Uses Video Games and Tech to Lure and Radicalise Teenage Recruits“, The Guardian, 14.2.2021, <https://tinyurl.com/3p7sc2hz>.

Die Täter nutzen dabei ähnliche Mechanismen, wie sie auch beim klassischen Cybergrooming in Online-Spielen beobachtet werden können. In Echtzeit-Multiplayer-Titeln wie Fortnite oder Clash of Clans entstehen häufig spielbezogene Vertrauensverhältnisse: Gemeinsame Missionen, Chatfunktionen und kooperative Strategien schaffen eine Atmosphäre der Vertrautheit. Täter können sich unter pseudonymen Spielernamen als Gleichaltrige ausgeben, sich virtuell „anfreunden“ und über integrierte Chats direkten Kontakt zu Minderjährigen aufnehmen. Auch virtuelle Geschenke – etwa Skins, Waffen oder seltene Ausrüstungsgegenstände – dienen als Mittel der Bindung und Manipulation. Hierbei wird der Wunsch der Kinder ausgenutzt, Teil einer Gruppe, eines Clans oder einer Gilde zu sein, um Nähe und Abhängigkeiten aufzubauen. Diese im Spiel erzeugte Vertrautheit bildet dann häufig die Grundlage, um Kinder später in externe Messenger-Dienste zu ziehen, in denen Bild-, Video- und Live-Video-Funktionen das Risiko verschiedener Formen von Gewalt erhöhen. Der Übergang von harmloser Spielinteraktion zu manipulativer Privatchat-Kommunikation verläuft dabei oft schleichend und wird von Kindern nicht als Bedrohung wahrgenommen.⁹

Mutproben

Wiederkehrende Muster beginnen häufig mit niedrigschwelligen, spielerisch ausgestalteten Aufgaben, an die sich zunehmend persönlichere und anspruchsvollere Anforderungen anschließen. In fortgeschrittenen Stadien werden nicht selten gewalttätige oder strafrechtlich relevante Dinge gefordert, darunter Diebstahl, Sachbeschädigung, Tierquälerei oder selbstverletzendes Verhalten, bis hin zu sexualisierten Handlungen oder der Produktion expliziter Bildaufnahmen. Die Durchführung der Aufgaben soll typischerweise durch Foto- oder Videoaufzeichnungen dokumentiert werden, die als Nachweis dienen und den Tätern zugleich ein Instrument zur nachfolgenden Erpressung oder Nötigung bereitstellen. Der psychische Druck auf die Betroffenen wird in diesem Zusammenhang systematisch und graduell erhöht.¹⁰ Was zunächst wie Spaß wirkt, verwandelt sich zunehmend in ein System aus Druck, Angst und gezielter Manipulation.¹¹

⁹ Madeleine Hankele-Gauß, „Cybergrooming. Diese Täterstrategien sollten Eltern kennen“, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, 17.1.2024, <https://tinyurl.com/2n9maer6>.

¹⁰ „Falsche Freunde. Echte Gefahr“ (s. Anm. 2).

¹¹ Constantin Winkler u.a., „Streaming, Chatting, Modding. Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen“, Radigame Report, 2024, <https://doi.org/10.48809/radirep01>.

Gamification

Besonders tückisch ist die Gamification, die viele dieser Communitys einsetzen: Rangsysteme, Levels, Aufstiegsmechanismen oder Belohnungen. Diese Elemente orientieren sich bewusst an Strukturen aus Videospielen, um Kinder in ihrer vertrauten Erfahrungswelt abzuholen. Die Aussicht, einen höheren Rang oder gar einen Sonderstatus zu erreichen, Anerkennung innerhalb der Gruppe zu erhalten oder exklusiven Zugang zu etwas zu bekommen, verstärkt die Bindung und den Anreiz enorm. Gleichzeitig entsteht ein Gefühl von Zugehörigkeit, das insbesondere für Kinder attraktiv ist, die im realen Leben mit Einsamkeit, Konflikten, Unsicherheit oder sozialen Schwierigkeiten zu kämpfen haben.¹²

Die Manipulation basiert maßgeblich auf gezielten psychologischen Mechanismen. Die Gruppen arbeiten bewusst mit bekannten psychologischen Prozessen, um Kinder zu binden: Dazu gehört intermittierende Verstärkung, bei der Belohnungen unregelmäßig erfolgen, wodurch die Motivation stark erhöht wird.¹³

FOMO (*Fear of Missing Out*, dt. „die Angst, etwas zu verpassen“) erzeugt zusätzlichen Druck, permanent teilhaben zu müssen, um keinen Statusverlust zu riskieren. Loyalitätsmechanismen und Gruppenzwang sorgen dafür, dass Kinder ihre eigene Meinung zunehmend an die der Gruppe angleichen. Die geschlossenen und anonymen Räume wirken zudem enthemmend und reduzieren die Wahrnehmung von Gefahr, sodass Kinder eher bereit sind, riskante Aufgaben zu erfüllen.

Trauma-Bonding ist ein weiteres zentrales Element: Positive Rückmeldungen wechseln sich mit Bedrohung oder Druck ab, was zu einer emotionalen Abhängigkeit führt. Durch diese Kombination aus Belohnung, Angst, sozialem Druck und exklusiver Identität entsteht eine psychologische Spiralbindung, die nur schwer zu durchbrechen ist und von Kindern häufig erst sehr spät erkannt wird – meist dann, wenn die Ausstiegsmöglichkeiten bereits stark eingeschränkt sind.¹⁴

¹² Winkler u.a., „Streaming, Chatting, Modding“.

¹³ Sarah Pohl, „Psychologische Aspekte der Zugehörigkeit zu einer geschlossenen weltanschaulichen oder religiösen Gruppierung“, in: Initiative zur Hilfe gegen seelische Abhängigkeit und religiösen Extremismus, „Seelischer, emotionaler, geistlicher und geistiger Missbrauch. Erscheinungsformen, Herausforderungen und, Hilfperspektiven. Tagungsbericht 2024“, 21–28, <https://tinyurl.com/5977t5xm>.

¹⁴ Hansjörg Hemminger, „Psychische Abhängigkeit in Extremgruppen“, *MdEZW* 74,2 (2011), 43–54, <https://tinyurl.com/3yn5j3e3>.

Innerhalb dieser Netzwerke spielt Gewalt eine zentrale Rolle: Je brutaler die Taten, desto höher das Ansehen der Täter. Die Gruppen nutzen gezielt die Verletzlichkeit von Kindern in der Adoleszenz, einer Phase natürlicher Grenzerfahrungen, und verstärken diese zusätzlich durch den frühzeitigen Kontakt mit Gewalt- oder Sexualinhalten in digitalen Medien, was zu weiterer Desensibilisierung und Abhängigkeit führen kann.

Gleichzeitig zeigen Erhebungen wie die Cybergrooming-Studie der Medienanstalt NRW,¹⁵ dass viele Kinder und Jugendliche bereits vorsichtig im Umgang mit Online-Kontakten sind und ihren Austausch dort überwiegend auf Personen beschränken, die sie auch offline kennen. Zwei Drittel der Befragten wünschen sich zudem verstärkte schulische Aufklärung. Dies verdeutlicht, dass gute Medienbildung von den Kindern selbst als ein wirksames Mittel angesehen wird, um sie in der digitalen Welt zu stärken.¹⁶

Mehr als das „klassische“ Cybergrooming

Cybergrooming und gewalttätige, sektenartige Online-Communities unterscheiden sich deutlich in Struktur, Zielsetzung und psychologischer Wirkung. Cybergrooming wird zumeist von Einzelpersonen durchgeführt, die gezielt Kontakt zu Kindern oder Jugendlichen aufnehmen, um sie für sexuelle Handlungen auszubeuten.¹⁷ Die Manipulation verläuft dabei linear: Das Kind wird zunächst in ein Vertrauensverhältnis gebracht, anschließend isoliert und schließlich für sexuelle Zwecke vorbereitet.¹⁸ Klassische psychologische Mechanismen wie Vertrauensaufbau, Geheimhaltung und Schuldgefühle sind hier ganz auf die Beziehung zwischen Täter und Opfer konzentriert.¹⁹ Die Rekrutierung erfolgt überwiegend über soziale Medien, Chats oder jugendgerechte Apps – zunehmend aber auch über Online-Spiele, in denen Täter unter pseudonymen Avataren agieren und über Kooperationsspiele oder virtuelle Geschenke emotionale Bindungen aufbauen. Die Mechanismen der Gamification werden dabei allerdings weniger

¹⁵ „Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen mit Cybergrooming“, Landesanstalt für Medien NRW, <https://tinyurl.com/2p5ht7za>.

¹⁶ Björn Springorum, „White Tiger‘ und die Gruppe ‚764‘: Eine bedenkliche neue Stufe des Cybergrooming“, MedienFokus BW, 1.8.2025, <https://tinyurl.com/yc59zrap>.

¹⁷ „Cybergrooming“, Bundeskriminalamt, <https://tinyurl.com/2d3zevvc>.

¹⁸ Lea Römer, „Cybergrooming. Wie Du Dich schützen kannst“, JUUUPORT, 28.5.2021, <https://tinyurl.com/yvjerw8j>.

¹⁹ Rebecca Michl-Krauß, Dominique Facciorusso und Stefanie Rack, „Cybergrooming – Sexuelle Gewalt im Internet. Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit“, hg. von klicksafe, September 2025, <https://tinyurl.com/v4suxpks>.

genutzt.²⁰ Im Extremfall verlagert sich die Kommunikation aber auch hier, wie häufig dokumentiert, auf Messenger-Dienste mit Live-Video-Funktionen, über die es zu Livestream-Missbrauch kommen kann. Das primäre Ziel bleibt jedoch sexuelle Ausbeutung.²¹ Laut JIM-Studie wurde im Jahr 2023 jedes dritte Mädchen und jeder vierte Junge zwischen 12 und 19 Jahren online sexuell belästigt.²²

Während Cybergrooming meist ein lineares, auf eine einzelne Person fokussiertes Vorgehen beschreibt, zeichnen sich die hier thematisierten Online-Communities durch eine schrittweise Gewalteskalation, kultartige Strukturen und Handlungen sowie kollektive Manipulation aus.²³ Das primäre Ziel dieser Communities liegt dabei nicht in der sexuellen Ausbeutung, sondern in Kontrolle und der systematischen Vermittlung gewalttätiger oder selbstschädigender Ideologien.²⁴ Die Gefahr ist dadurch systemischer, deutlich schwerer erkennbar und reicht über einzelne Interaktionen hinaus. Kinder bemerken oft erst spät, wie stark die Kontrolle der Gruppe über ihr Verhalten und über ihre Psyche geworden ist.²⁵

Viele dieser Mechanismen sind aus der Sektenforschung sowie aus Studien zu Radikalisierungsprozessen bekannt: Sie umfassen emotionale Vereinnahmung, das Erleben einer exklusiven Gemeinschaft, soziale Abschottung, schrittweise Eskalation, dichotomes Schwarz-Weiß-Denken, die Vermittlung einer Ideologie von Stärke und Überlegenheit, wiederkehrende ritualisierte Handlungen sowie die gezielte Herstellung psychologischer Abhängigkeit.²⁶

²⁰ Zur Rolle der Gamification vgl. Linda Schlegel, „How Extremists Are Seeking to Exploit Gaming“, BCS, 10.8.2022, <https://tinyurl.com/4vedpueh>; dies., „The Gamification of Violent Extremism and Lessons for P/CVE“, European Commission, 26.5.2021, <https://tinyurl.com/mwmc2crm>; vgl. dazu auch RAN Practitioners, „Spotlight: Games, Gaming and Gamification“, European Commission, Juni 2023, <https://tinyurl.com/3jjtb8ft>.

²¹ „Cybergrooming. Betroffenheit von Kindern und Jugendlichen auf konstant hohem Niveau“, Landesanstalt für Medien NRW, Mai 2025, <https://tinyurl.com/2sjhxuch>.

²² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), „JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien“, November 2023, <https://tinyurl.com/mk8wrcu>.

²³ Winkler u.a., „Streaming, Chatting, Modding“ (s. Anm. 11).

²⁴ Constantin Winkler und Lars Wiegold, „Gaming the System. The Use of Gaming-Adjacent Communication, Game and Mod Platforms by Extremist Actors“, Global Network on Extremism & Technology, 10.6.2024, <https://tinyurl.com/ya8nxd3>.

²⁵ Linda Schlegel und Rachel Kowert (Hg.), *Gaming and Extremism. The Radicalization of Digital Playgrounds* (New York: Routledge, 2024), <https://doi.org/10.4324/9781003388371>.

²⁶ Europol, „The Rise of Online Cult Communities Dedicated to Extremely Violent Child Abuse“, Europol Intelligence Notification, Ref. No. 06/2025, Januar 2025, <https://tinyurl.com/mwarsjsz>.

Untersuchungen zu Online-Selbstverletzungen zeigen, dass digital gesteuerte Formen von Selbstverletzung stark zunehmen. US-amerikanische Forschungsarbeiten fanden heraus, dass zwischen 2016 und 2021 bei Teenagern im Alter von 13 bis 17 Jahren der Anteil derjenigen deutlich gestiegen ist, die ihre Selbstverletzung digital aufnehmen und in ihrer Gruppe posten – ein Befund, der mit einer zunehmenden Erpressungs- und Druckstruktur in Online-Räumen korreliert.²⁷

Sicherheitsbehörden warnen seit einiger Zeit eindringlich vor diesen Strukturen. Sowohl das Bundeskriminalamt (BKA) als auch Europol bewerten die Gefahr als hoch und betonen, dass es sich hier nicht um Einzelfälle, sondern um ein wachsendes, transnationales Phänomen handelt.²⁸ Die Behörden machen deutlich, dass diese Gruppen oft hochgradig anonymisiert, international vernetzt und flexibel organisiert sind, sodass klassische Strategien der Strafverfolgung nur begrenzt greifen.²⁹

Prävention, Aufklärung und Unterstützung durch Schulen und Beratungsstellen

Schulen spielen für die Prävention und Aufklärung eine zentrale Rolle, denn sie gehören zu den wenigen Orten, an denen Verhaltensänderungen von Kindern im Alltag sichtbar werden. Lehrkräfte, Schulsozialarbeiter und pädagogische Fachkräfte müssen daher über die akute Gefahr, wie sie etwa durch BKA und Europol beschrieben wird, informiert sein. Pädagogisches Personal muss neben einer grundlegenden Phänomenaufklärung in die Lage versetzt werden, subtile Warnsignale bei Kindern und Jugendlichen zu erkennen – etwa sozialen Rückzug, Stimmungsschwankungen, auffällige oder heimliche Onlineaktivitäten, unerklärliche Verletzungen oder eine ungewöhnlich starke emotionale Bindung an digitale Kontakte. Viele betroffene Kinder zeigen bereits früh Veränderungen ihres Verhaltens, können aber nicht offen darüber sprechen, weil sie unter massivem Druck stehen oder sich schuldig fühlen.³⁰

²⁷ Zhiyuan Wie und Sayanti Mukherjee, „Health-Behaviors Associated with the Growing Risk of Adolescent Suicide Attempts. A Data-Driven Cross-Sectional Study“, arXiv/Cornell University, 8.9.2020, <https://arxiv.org/abs/2009.03966/>.

²⁸ Europol, „Rise of Online Cult Communities“ (s. Anm. 26).

²⁹ „Falsche Freunde. Echte Gefahr“ (s. Anm. 2).

³⁰ „Falsche Freunde. Echte Gefahr“ (s. Anm. 2).

Dass sowohl Bayern als auch Österreich³¹ bereits Warnungen an Schulen und Bildungseinrichtungen ausgesprochen haben, verdeutlicht die Dringlichkeit des Problems. Gleichzeitig zeigt sich zunehmend, dass bestehende Präventionsprogramme – insbesondere solche zur Verhinderung sexueller Gewalt oder zum klassischen Cybergrooming – nicht ausreichen. Die Dynamik sektenartiger Online-Communitys funktioniert deutlich anders: Es handelt sich nicht um punktuelle Übergriffe einzelner Täter, sondern um systematische psychologische Manipulation, die durch Gamification-Elemente, kultartige Hierarchien und einen ideologischen Unterbau verstärkt wird. Die Kommunikation erfolgt dabei oft verschlüsselt über dynamische Server, die schnell wechseln und für Außenstehende kaum nachvollziehbar sind. Zudem agieren die Gruppen international, sodass klassische schulische oder nationale Präventionsmaßnahmen schnell an ihre Grenzen stoßen.

Deshalb sind spezialisierte Präventionsprogramme erforderlich, die digitale Gewalt, manipulative Gruppenmechanismen, onlinebasierte Sektenstrukturen und psychologische Abhängigkeit gezielt in den Blick nehmen. Solche Programme sollten Aufklärung über Gruppendruck, emotionale Manipulation, digitale Kontrolle und psychische Gewalt vermitteln und zugleich den Aufbau digitaler Resilienz sowie persönlicher Abgrenzungsfähigkeit fördern.

Eine weitere unverzichtbare Ressource sind Beratungsstellen – insbesondere solche, die sich auf Weltanschauungsfragen, destruktive Gruppendynamiken und Radikalisierungsprozesse spezialisiert haben. Sie können Familien begleiten, die Dynamiken einordnen, Ausstiegsprozesse unterstützen und Schulen beratend zur Seite stehen. Da viele Kinder erst spät erkennen, dass sie in eine destruktive Struktur geraten sind, braucht es Einrichtungen, die die psychologischen Mechanismen verstehen und den Betroffenen Halt geben können. Erfahrungen zeigen zudem, dass betroffene Kinder und Jugendliche häufig die Möglichkeit einer anonymen Beratung bei Fachstellen bevorzugen – sei es aus Angst vor Bestrafung durch die Eltern, aus Sorge vor Schuldzuweisungen oder aus Scham.

Fazit

Die hier beschriebenen Online-Communitys mit sektiererischen Strukturen sind eine ernstzunehmende Gefahr für Kinder und Jugendliche. Sie agieren strate-

³¹ [Österreichische] Bundesstelle für Sektenfragen, „Gewaltorientierte Online-Communities. EUROPOL warnt vor der Ausbeutung von Kindern und Jugendlichen im Internet“, März 2025, <https://tinyurl.com/4x3e6mpm>.

gisch, flexibel und psychologisch äußerst wirksam, indem sie die Lebenswelt von Kindern nutzen, um Kontrolle aufzubauen und ideologische Inhalte zu verbreiten. Bestehende Präventionsprogramme reichen angesichts der Komplexität und Dynamik dieser Strukturen häufig nicht aus. Effektive Prävention erfordert die koordinierte Zusammenarbeit von Schulen, Eltern, Fachberatungsstellen und Behörden sowie gezielte Fortbildungen, durch die Fachkräfte befähigt werden, Warnsignale frühzeitig zu erkennen. Die jüngsten Fälle verdeutlichen zugleich die Notwendigkeit, gesellschaftlich breit über die Risiken digitaler Sektenstrukturen aufzuklären und alle relevanten Akteure – von Politik und Bildung über Medien bis hin zu Eltern und Fachkräften – aktiv in Präventionsmaßnahmen einzubeziehen, um Kinder und Jugendliche umfassend zu schützen.