

Wissen, Handeln und Prävention im digitalen Wandel

Zur sozialen Konstruktion präventiver Strategien gegen rechtsextreme Radikalisierung auf Gaming-Plattformen

Matthias Heider

Abstract *Gaming platforms are increasingly recognized as spaces for right-wing extremist activities and radicalization, posing a significant challenge for prevention efforts. A first observation of the field reveals that responses to this phenomenon are not uniform; instead, a heterogeneous prevention landscape has emerged in which state and civil society actors pursue fundamentally different strategies. This paper investigates the underlying reasons for these diverging approaches. Based on qualitative interviews with practitioners from German civil society organizations and police authorities, the analysis reveals two conflicting »logics of action«. The police's logic is reactive and security-oriented, shaped by a narrow, legalistic problem definition and strict normative frameworks. In contrast, civil society's logic is proactive and relationship-based, grounded in a broader, psychosocial understanding of the root causes of radicalization and leveraging subcultural knowledge as a key strategic resource. The paper argues that these logics are socially constructed and determined by differing forms of knowledge production, conflicting problem definitions, the varying roles of cultural resources, and the distinct institutional environments each sector operates within. It concludes that extremism prevention in gaming is not a technical task but a complex process of negotiation between these different worlds, highlighting the need for more integrated and flexible approaches.*

Keywords *right-wing extremism; gaming; radicalization; prevention; C/PVE; police; civil society*

Digitale Spiele gehören zu den zentralen kulturellen Ausdrucksformen der Gegenwart (vgl. z.B. Freyermuth 2016: 9). Sie sind nicht nur Unterhaltungsmedien, sondern auch soziale Räume, in denen Gemeinschaften entstehen und Narrative geteilt werden. Diese Vielschichtigkeit macht Gaming zu einem relevanten Forschungsfeld im Hinblick auf politische Gefährdungslagen. In den letzten Jahren ist die mögliche Verbindung zwischen Gaming und extremistischen Radikalisierungsprozessen verstärkt in den Fokus gerückt, nicht zuletzt durch rechtsterroristische Anschläge, de-

ren Täter aus Gaming-Communities stammten oder deren Ästhetik bewusst nutzten. Diese Ereignisse verdeutlichen, dass Gaming-Räume Resonanzräume für radikale Ideologien sein können. Studien zeigen, dass Spiele dabei nicht per se Radikalisierung auslösen, aber Bedingungen schaffen, die extremistische Haltungen begünstigen können (vgl. Wells et al. 2023; Kowert et al. 2022). Zu diesen begünstigenden Faktoren zählen unter anderem die mangelnde Diversität innerhalb der Spielebranche, die historisch gewachsene Zentrierung auf einen weißen, männlichen Spielertypus sowie eine in der Gaming-Kultur teils tief verankerte Misogynie. Rechtsextremist:innen nutzen diese Räume gezielt, um mit subtilen Strategien – etwa durch Memes, Ironie und Propaganda, die mit der Ästhetik des Gaming verschmelzen – in jugendliche Lebenswelten vorzudringen (vgl. Winkler et al. 2024; Schlegel 2020; 2022).

Diese Entwicklungen werfen grundlegende Fragen für die Extremismusprävention auf. Eine erste Beobachtung der Praxis (vgl. Schlegel et al. 2025) zeigt, dass die Reaktionen auf dieses Phänomen keineswegs einheitlich sind. Vielmehr hat sich eine heterogene Präventionslandschaft entwickelt, in der staatliche und zivilgesellschaftliche Akteur:innen teils sehr unterschiedliche, auf verschiedenen Grundannahmen basierende Strategien verfolgen. Es stellt sich somit die Frage, wie diese bemerkenswerte Vielfalt an Ansätzen zustande kommt, wenn doch alle auf dasselbe Problem reagieren.

Genau hier setzt dieser Beitrag an und untersucht die übergeordneten Einflussfaktoren, die zur Entstehung dieser unterschiedlichen Präventionsstrategien führen. Der Beitrag analysiert auf Basis qualitativer Interviews, wie die verschiedenen Akteure:innen das Phänomen ›Gaming und Extremismus‹ sozial konstruieren und welche zugrundeliegenden Logiken ihr präventives Handeln leiten.

Um die Genese dieser nachzuzeichnen, skizziert der Beitrag zunächst ebendiese heterogene Präventionslandschaft. Darauf aufbauend wird ein wissenssoziologischer Analyserahmen entwickelt, bevor die empirische Analyse die entscheidenden Einflussfaktoren auf das Handeln der Akteur:innen im Detail beleuchtet.

1 (Rechts)Extremismusprävention im digitalen Zeitalter: Ein Überblick

Die Prävention von Extremismus, insbesondere des Rechtsextremismus, ist ein zentrales Element moderner Sicherheits- und Bildungspolitik. Dabei handelt es sich um eine Form des ›Zukunftsmanagements‹, in dem potenzielle Gefahren identifiziert, in kalkulierbare Risiken übersetzt und durch proaktive Maßnahmen kontrollierbar gemacht werden sollen (vgl. Bröckling 2008: 39, 43). Extremismusprävention kann dabei sehr unterschiedliche Formen annehmen: Sie kann ermutigen oder abschrecken, belohnen oder sanktionieren, informieren oder kontrollieren.

Zentral ist die klassische Unterscheidung nach Caplan (1964), die von primärer Prävention (z.B. politische Bildung), über sekundäre Prävention für Risikogruppen bis hin zu tertiären Maßnahmen wie Deradikalisierung für bereits radikalisierte Personen reicht (vgl. Schmidtke 2016; Leimbach 2023: 28). Während Leimbach betont, dass insbesondere der politische Handlungsdruck zur Schaffung von Sicherheit prägend für die Extremismusprävention ist, wird mit Blick auf das vor allem zivilgesellschaftliche geprägte Feld der politischen Bildung deutlich, dass sich Prävention grundsätzlich zwischen sicherheitspolitischem Kalkül und pädagogischer Intervention bewegt. Im deutschen Kontext prägen öffentliche Förderstrukturen die institutionell verankerte Präventionslandschaft maßgeblich, wobei eine oft projektbasierte Finanzierung die langfristige Verstetigung von Maßnahmen erschwert (vgl. Schmidtke 2016; Leimbach 2023: 29–32).

Die Bedeutung des digitalen Raums für die Radikalisierung – und damit für die Extremismusprävention – hat in den letzten Jahren stark zugenommen. Darauf aufbauend entwickelte sich eine Ausweitung der Präventionsstrategien auf digitale Formate, die von Kampagnen in sozialen Medien über Bildungsangebote auf Messenger-Diensten bis hin zu Interventionen auf Gaming-Plattformen reichen. Digitale Präventionsprojekte bewegen sich meist im Bereich der sekundären Prävention und verbinden medienpädagogische Ansätze mit politischer Bildung (vgl. Jekta/Nordbruch 2023: 61). Ihr Ziel ist die Stärkung der Medienkompetenz von Jugendlichen im Umgang mit Hassrede, Verschwörungsnarrativen und anderen extremistischen Inhalten (vgl. Hohnstein 2023: 48). Trotz einer wachsenden Anzahl von Projekten fehlt es bislang meistens an systematischer, evidenzbasierter Evaluation. Da Prävention definitionsgemäß auf das Ausbleiben von Ereignissen, wie etwa Radikalisierung oder gewalttätigen Handlungen, zielt, ist ihre Wirksamkeit nur schwer messbar (vgl. Nehlsen et al. 2020: 5f.). In der Praxis zeigt sich zudem, dass Maßnahmen wie Gegenrede oder Informationsposts auf den großen Social Media Plattformen algorithmisch benachteiligt oder gar als extremistisch eingestuft werden können, was ihre Sichtbarkeit drastisch reduziert (vgl. Schmitt 2018). Die effektive Umsetzung digitaler Präventionsarbeit erfordert daher nicht nur ein tiefes Verständnis für ideologische und kommunikative Strategien extremistischer Gruppierungen (vgl. Meleagrou-Hitchens 2017: 99–101), sondern auch für die Funktionsweise digitaler Plattformen.

Es zeigt sich, dass Rechtsextremismusprävention, insbesondere im digitalen Raum, ein hochkomplexes Feld ist, in dem politischer Handlungsdruck, institutionelle Rahmenbedingungen und technologische Herausforderungen ausbalanciert werden müssen. Eine besondere Herausforderung stellen dabei Gaming-Plattformen dar, deren immersive und subkulturelle Eigenheiten spezifische Präventionsansätze erfordern, wie die folgende Bestandsaufnahme der staatlichen und zivilgesellschaftlichen Reaktionen zeigt.

2 (Rechts)Extremismusprävention im Gaming: Eine Bestandsaufnahme

Die zunehmende Bedeutung digitaler Spiele als soziale Räume hat auch die Aufmerksamkeit extremistischer Akteure auf sich gezogen. Neben der Verbreitung radikaler Inhalte bieten diese Räume zugleich Chancen, um präventiv tätig zu werden. Bisher liegt der Schwerpunkt der Präventionsarbeit im Gaming vor allem auf Maßnahmen der Primär- und Sekundärprävention. Es geht primär darum, durch Bildung, Aufklärung und soziale Interventionen gesellschaftliche Bedingungen zu schaffen, die Radikalisierung entgegenwirken und Personen zu erreichen, die potenziell gefährdet sind. Tertiäre Maßnahmen, also direkte Interventionen bei bereits radikalisierten Personen, spielen in der Gaming-spezifischen Präventionslandschaft bislang eine untergeordnete Rolle (vgl. Schlegel et al. 2025; RAN 2022). Dies umfasst sowohl präventive Maßnahmen, die direkt auf Gaming-Plattformen stattfinden, als auch solche, die Gaming-Kultur und -Phänomene in externen, beispielsweise (medien-)pädagogischen, Kontexten thematisieren.

Im Folgenden werden zentrale Ansätze der (Rechts)Extremismusprävention im Kontext von Gaming systematisch dargestellt – gegliedert nach methodischen Zugängen und jeweils differenziert nach ihrer Umsetzung durch zivilgesellschaftliche oder polizeiliche Akteur:innen. Die Darstellung basiert auf dem Mapping relevanter Präventionsansätze im Gaming des RadiGaMe-Forschungsverbands (vgl. Schlegel et al. 2025). Darin wurde die zivilgesellschaftliche und polizeiliche Präventionslandschaft in- und außerhalb Deutschlands mittels einer umfassenden Dokumenten- und Internetrecherche sowie ergänzenden Expert:inneninterviews systematisch erfasst und in ein umfassendes Kategoriensystem überführt.

2.1 Prävention mit Hilfe von Games

Zivilgesellschaftliche Ansätze

In der Zivilgesellschaft lassen sich zwei primäre Strategien der gamebasierten Prävention beobachten: die Neuentwicklung eigener Spiele und die Adaption bestehender Titel. Die Neuentwicklung zielt auf die Erstellung sogenannter *Serious Games*, die gesellschaftspolitische Themen wie Radikalisierung in narrative, interaktive Szenarien einbetten. Beispiele hierfür sind etwa »Through the Darkest of Times«, das die Spieler:innen in die Rolle einer Widerstandsgruppe im Dritten Reich versetzt, oder »Hidden Codes«, das für Frühwarnsignale von Radikalisierungsprozessen im digitalen Raum sensibilisieren soll. Hoher Entwicklungsaufwand und eine oft begrenzte Reichweite stellen dabei jedoch Herausforderungen dar.

Die zweite Strategie, die Adaption, nutzt hingegen bereits kommerziell erfolgreiche Spiele. Diese werden durch sogenanntes Modding, also die gezielte Veränderung von Spielinhalten durch die Nutzenden, oder durch eine pädagogisch-präventive Rahmung angepasst oder erweitert. Ein Beispiel ist das »Digital Holocaust Mu-

seum« des Künstlers Luc Bernard, das innerhalb des populären Spiels Fortnite einen virtuellen Gedenk- und Lernort schuf. Solche Strategien nutzten bekannte Spielumgebungen, um präventive Inhalte niedrigschwellig in bereits etablierte Spielpraktiken zu integrieren. Dabei profitieren die Projekte von der enormen Vertrautheit der Zielgruppe mit diesen Titeln sowie von deren popkultureller Verankerung und Anziehungskraft.

Polizeiliche Ansätze

Gamebasierte Prävention ist bei Sicherheitsbehörden bislang kaum institutionalisiert. Zwar existieren internationale Projekte, die das gemeinsame Spielen zu kriminal- und radikalisierungspräventiven Zwecken nutzen, jedoch fehlt es an einer großflächigen Implementierung.

2.2 Prävention auf Gaming(nahen)-Plattformen

Zivilgesellschaftliche Ansätze

Zunehmend werden auch digitale Plattformen wie Twitch, Discord oder YouTube als Handlungsräume für Prävention genutzt. Hier treten präventiv tätige Organisationen direkt in Austausch mit Gaming-Communities. Die Interaktionen reichen von Streaming-Angeboten mit edukativen Inhalten, wie sie etwa im Rahmen der Initiative »Gaming Saves Democracy« der Friedrich-Ebert-Stiftung umgesetzt wurden, bis hin zu moderierten Gesprächsformaten und aktivem Community-Management, das auf die Etablierung demokratischer Diskursnormen abzielt.

Einen besonderen Zugang bietet das Konzept des Digital Streetwork, das z.B. von Projekten wie »Good Gaming: Well Played Democracy« verfolgt wird. Hier übertragen Fachkräfte aus der Sozialen Arbeit bekannte Offline-Konzepte in den digitalen Raum: Sie bewegen sich sichtbar auf Plattformen wie Discord und Twitch, um durch Transparenz und subkulturelle Anschlussfähigkeit Vertrauen aufzubauen. Dieses Vertrauen dient als Grundlage, um anschließend niedrigschwellig Beratung und Intervention anbieten zu können.

Polizeiliche Ansätze

Auch Sicherheitsbehörden nutzen Plattformen punktuell. Das prominenteste Beispiel ist der Twitch-Kanal der Polizei Hannover¹, der versucht, durch interaktives Streaming Vertrauen zur Gaming-Community aufzubauen. Dabei werden Themen wie Fake News, Cybercrime oder Cybergrooming gezielt angesprochen. Die Moderator:innen setzen dabei auf eine Kommunikation auf Augenhöhe mit den Zuschauer:innen. Solche Projekte bleiben jedoch eine Ausnahme. Meist beschränken sich staatliche Akteur:innen auf Informationsseiten und Öffentlichkeitsarbeit.

1 Siehe <https://www.twitch.tv/polizeihannover>

2.3 Prävention durch Dialog- und Bildungsformate

Zivilgesellschaftliche Ansätze

Zahlreiche Projekte setzen auf partizipative Dialogformate, die Gaming als Einstiegspunkt für politische Bildung nutzen. Häufig geschieht dies durch moderierte Spielsessions, Workshops oder Diskussionen, in denen gemeinsam mit Jugendlichen über Onlinekultur, Demokratie und Extremismus reflektiert wird. Ziel ist nicht nur Wissensvermittlung, sondern auch die Förderung von Medienkompetenz, Resilienz und Selbstwirksamkeit. Um die Zielgruppe zu erreichen, werden oft reichweitenstarke Influencer:innen und Streamer:innen eingebunden. Als anerkannte Mitglieder der Gaming-Kultur verfügen sie über eine hohe subkulturelle Kreditibilität. Diese Insider-Position ermöglicht es ihnen, präventive Botschaften zu vermitteln, ohne von der Zielgruppe als externe Moralinstanz wahrgenommen und abgelehnt zu werden. Politische Bildungsangebote richten sich nicht nur an Jugendliche, sondern auch an Eltern, Lehrkräfte und Multiplikator:innen. Hier werden aufklärende Formate und Selbstlernkurse entwickelt, die über Risiken im digitalen Raum informieren und pädagogische Handlungskompetenz stärken sollen, wie etwa der Online-Kurs »Gaming und Rechtsextremismus« des Violence Prevention Network.

Polizeiliche Ansätze

Aufseiten der Behörden ist der Fokus weniger auf dialogische Formate gerichtet. Zwar existieren auch hier Informationsveranstaltungen für Schulen oder Elternabende, diese sind jedoch häufig durch den Vermittlungsauftrag der Polizei begrenzt. Teilweise werden zivilgesellschaftliche Bildungsformate von behördlichen Einrichtungen empfohlen oder unterstützt, etwa durch Verweise auf Angebote im Rahmen von Präventionsnetzwerken.

2.4 Überwachung und Gefahrenabwehr

Zivilgesellschaftliche Einbindung

Im Bereich der Überwachung agieren zivilgesellschaftliche Akteur:innen primär als vermittelnde Instanz zwischen Community und Sicherheitsbehörden. Sie führen teils eigenes Monitoring durch, um extremistische Tendenzen zu beobachten. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse nutzen sie, um Aufklärungsarbeit bei Behörden zu leisten. Konkret bedeutet dies, dass sie ihr subkulturelles Wissen über Symbole, Narrative und neue Trends in Gaming-Räumen an Sicherheitsbehörden weitergeben, die oft nicht über diese spezifische Expertise verfügen. Zudem stellen sie ihr Wissen in Publikationen zur Verfügung und agieren als Anlaufstelle für radikalisierrungsgefährdete Personen. Ein weiterer Fokus liegt auf der Beratung von Betroffene-

nen digitaler Gewalt, wie beispielsweise von Team Kompass e.V. im Kontext sogenannter Hate Raids auf Twitch.

Polizeiliche Ansätze

Im Gegensatz zu den zuvor genannten methodisch partizipativen Zugängen sind Gewaltprävention und Gefahrenabwehr sowie die Strafverfolgung zentrale Elemente staatlicher Extremismusprävention. Sicherheitsbehörden beobachten verdächtige Aktivitäten in digitalen Räumen, werten Fallakten aus und greifen bei konkretem Anfangsverdacht ein. Diese reaktiven Maßnahmen konzentrieren sich auf die Verhinderung konkreter Gefahren. Allerdings sind solche Maßnahmen durch rechtliche Rahmenbedingungen stark limitiert, etwa durch das Legalitätsprinzip² oder föderale Zuständigkeitsgrenzen.

Die Bestandsaufnahme offenbart ein breites Spektrum an präventiven Strategien, das von partizipativen Bildungsformaten bis hin zur sicherheitsbehördlichen Gefahrenabwehr reicht. Obwohl sich alle Maßnahmen auf dasselbe Phänomen der (rechtsextremistischen) Radikalisierung im Gaming beziehen, fußen sie auf fundamental unterschiedlichen Handlungslogiken. Diese deutliche Diskrepanz wirft die zentrale Frage auf: Wie und warum bilden sich derart unterschiedliche Herangehensweisen heraus und welche Faktoren prägen ihre jeweilige Konzeption? Um dies zu ergründen, wird im Folgenden eine wissenssoziologische Perspektive eingenommen, die die soziale Konstruktion von Wissen und Handeln im professionellen Kontext der Präventionsakteure in den Blick nimmt.

3 Die soziale Konstruktion von Wissen und Handeln im professionellen Kontext

Wissen, egal ob akademisches, professionelles, praktisches oder Alltagswissen, ist der erste Schritt zum Handeln (vgl. Stehr/Grundmann 2012). Wissenssoziologisch wird Realität nicht als objektiv gegeben, sondern als veränderbares Ergebnis sozialer Interaktionen verstanden (vgl. Berger/Luckmann 1966). Da Wissen sozial konstruiert und ungleich verteilt ist, können unterschiedliche Akteursgruppen – wie Sicherheitsbehörden und Zivilgesellschaft – verschiedene Perspektiven auf dasselbe Phänomen entwickeln.

Ein analytischer Rahmen zur Betrachtung unterschiedlicher Wissensbestände bietet das Modell der Modi der Wissensproduktion nach Gibbons et al. (1994). Dieses unterscheidet zwischen Mode 1, einer disziplinär verankerten, akademisch geprägten Wissensproduktion, und Mode 2, einer transdisziplinären, anwendungs-

2 Siehe: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/recht-a-z/323693/legalitaetsprinzip/>

orientierten Form der Wissensgenerierung.³ Ein zentraler Aspekt ist dabei der Einfluss institutioneller Hintergründe auf die Wissensproduktion und Handlungsstrategien der beteiligten Akteur:innen. Es ist davon auszugehen, dass für neue Phänomene, wie z.B. Radikalisierung auf Gamingplattformen noch kein etabliertes, disziplinär gesichertes Wissensfundament (im Sinne von Mode 1) existiert, auf das Praktiker:innen für die Entwicklung von Präventionsmaßnahmen zurückgreifen könnten. Dies eröffnet Raum für die Entstehung verschiedener, experimenteller Mode 2-artiger Ansätze, die in unterschiedlichen Kontexten der Anwendung und durch unterschiedliche Akteur:innen entwickelt, getestet und legitimiert werden müssen (vgl. Gibbons et al. 1994: 22).

Einen wichtigen Beitrag zum Verständnis von Handlungsstrategien liefert Ann Swidler (1986) mit ihrem Konzept der Kultur als »Werkzeugkasten« (»tool kit«). Kultur wird hier nicht als fester Wertekanon, sondern als flexibles Repertoire verstanden, aus dem Akteure situationsbedingt schöpfen, um ihre Handlungsstrategien (»Strategies of Action«) zu entwickeln. Besonders relevant wird dies in »unsettled cultural periods«, in denen etablierte Handlungsmuster versagen. Neue digitale Phänomene wie die Radikalisierung auf Gaming-Plattformen können als eine solche Periode verstanden werden, in der die flexible Nutzung kultureller Ressourcen zur Entwicklung innovativer Lösungsansätze zentral wird.

Nicht zuletzt ist ein Blick auf die verschiedenen Formen des Wissens hilfreich, aus denen sich das professionelle Wissen einer Person zusammensetzt. Hilfreich ist hier Hudsons (1997) Heuristik des professionellen Wissens in der sozialen Arbeit, das sich, durchaus überschneidend und unterschiedlich gewichtet, aus theoretischem Wissen, praktischer Erfahrung, empirischen Erkenntnissen sowie persönlichem und normativem Wissen zusammensetzt.

Professionelles Handeln ist zudem durch normative und institutionelle Rahmenbedingungen geprägt (vgl. Durkheim 1994; Weber 2002). Hierfür liefern DiMaggio und Powell (1983) mit dem Konzept des institutionellen Isomorphismus eine zentrale Erklärung: Organisationen gleichen ihre Praktiken durch Zwang (koerzitiv), Nachahmung (mimetisch) oder professionelle Standards (normativ) an. Ergänzend heben Ran und Golden (2011) die Bedeutung der organisationalen Identität hervor: Diese wird im Aushandlungsprozess mit externen Stakeholdern und

3 Das von Gibbons et al. (1994) ursprünglich zur Beschreibung von Wandlungsprozessen in der wissenschaftlichen Wissensproduktion entwickelte Modell wird hier auf das Praxisfeld der (Rechts-)Extremismusprävention übertragen. Diese Übertragung erscheint legitim, da das Modell selbst die Entstehung von Wissen außerhalb traditioneller akademischer Institutionen im »Kontext der Anwendung« (Mode 2) als zentrales Merkmal der Gegenwart beschreibt. Der hier analysierte Kontrast zwischen dem sicherheitsbehördlichen Bedarf an gesichertem, disziplinärem Wissen und der kontextabhängigen Wissensgenerierung zivilgesellschaftlicher Akteure lässt sich mit der Unterscheidung von Mode 1 und Mode 2 präzise fassen.

als Reaktion auf interne Herausforderungen sozial konstruiert und lenkt wiederum maßgeblich das Handeln der Mitglieder.

Die vorgestellten theoretischen Konzepte verdeutlichen, dass die Entwicklung von Präventionsstrategien gegen Radikalisierung im Gaming-Kontext in einem komplexen Spannungsfeld stattfindet. Anstatt in einem objektiven Rahmen zu entstehen, sind neue Ansätze das Ergebnis sozialer Aushandlungsprozesse zwischen dem Mangel an etabliertem Wissen, dem Zwang zur anwendungsorientierten Innovation und den formenden Logiken institutioneller Vorgaben. Gerade weil für den Gaming-Kontext standardisierte Modelle fehlen, müssen Akteure im ständigen Wechselspiel von Tradition und Innovation neue Deutungsmuster erproben und ihre Handlungsstrategien an die sich wandelnden Bedingungen anpassen. Sie beginnen dabei jedoch nicht bei Null, sondern greifen auf bewährte Wissensbestände und Praktiken aus der »analogen« Präventionsarbeit zurück: So baut das »Digital Streetwork« auf den Erfahrungen aufsuchender Sozialarbeit auf, während polizeiliche Überwachungsansätze von etablierten Ermittlungsmethoden abgeleitet werden. Wie genau diese Aushandlungsprozesse in der Praxis aussehen, soll im Folgenden empirisch untersucht werden.

4 Fokusgruppen als Zugang zum Feld der Prävention

Um zu verstehen, wie verschiedene Präventionsakteure in der Praxis auf die schnellen Dynamiken der digitalen Welt reagieren und welche Faktoren ihr Handeln bei der Entwicklung neuer Ansätze zur Extremismusprävention leiten, wurden Fokusgruppeninterviews mit Akteur:innen der in diesen Bereichen tätigen deutschen Zivilgesellschaft und Polizeibehörden geführt. Die Teilnehmenden wurden dabei anhand des in Kapitel 2 beschriebenen systematischen Akteur:innenmappings ausgewählt. Die Rekrutierung zielte auf eine möglichst diverse Abbildung der jeweiligen Praxisfelder ab. Insgesamt wurden fünf Fokusgruppeninterviews durchgeführt:

- Drei Gruppen mit insgesamt neun Vertreter:innen zivilgesellschaftlicher Organisationen (ZG_1 – ZG_9). Das Sample umfasste dabei sowohl Mitarbeitende aus großen, etablierten Trägern der politischen Bildung als auch aus kleineren, spezialisierten Grassroots-Initiativen mit direktem Community-Bezug. Die beruflichen Rollen reichten von Projektleitung und pädagogischen Fachkräften bis zu auf Digital Streetwork spezialisierten Sozialarbeiter:innen.
- Zwei Gruppen mit insgesamt sechs Vertreter:innen von Sicherheitsbehörden (Pol_1 – Pol_6). Hier wurden bewusst Akteur:innen von Landes- und Bundesebene einbezogen, um unterschiedliche Zuständigkeiten abzubilden. Die Teilnehmenden kamen sowohl aus dem Bereich der polizeilichen Präventionsarbeit als auch aus auf politisch motivierte Kriminalität spezialisierten

Abteilungen des Staatsschutzes. Die online durchgeführten und aufgezeichneten Gespräche wurden mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring (2022) mit Hilfe der Analysesoftware MAXQDA ausgewertet.

5 Wissenspraktiken und strukturelle Rahmungen präventiven Handelns im digitalen Raum

Blickt man auf die Vielzahl der unterschiedlichen und teilweise divergierende Logiken in der Extremismusprävention im Gaming, so drängt sich die Frage auf, wie diese Strategien überhaupt zustande kommen. Diese Überlegungen öffnen einen weiterführenden Diskurs darüber, welche kognitiven, soziokulturellen und normativen Mechanismen Entscheidungen und präventive Maßnahmen prägen und damit letztlich die Gestaltung praktischer Präventionsmaßnahmen beeinflussen. Um sich diesen Fragen zu nähern, soll die folgende Auswertung qualitativer Interviews mit Präventionsakteur:innen Einblicke in die handlungsleitenden Faktoren ihrer Arbeit bieten.

5.1 Wissensquellen, -erwerb und -legitimierung

Die Interviewanalyse zeigt, dass Wissensquellen und -erwerb zentrale Faktoren für die Konzeption und Umsetzung von Präventionsansätzen sind. Der Nexus von Gaming und Extremismus wird von den befragten Akteur:innen aus unterschiedlichen Wissens- und Erfahrungswelten beurteilt. Die Befragten beider Sektoren – Zivilgesellschaft und Sicherheitsbehörden – betonen, dass bislang kein gefestigter, konsistenter Wissensfundus (Mode 1) existiert, der als allgemein anerkannte Grundlage für präventives Handeln dienen könnte. Stattdessen dominiert ein anwendungsorientierter, transdisziplinärer Wissensmodus (Mode 2), bei dem Wissen kontextabhängig aus praktischen Erfahrungen entsteht. Dies zeigt sich besonders deutlich in der zivilgesellschaftlichen Praxis, deren Ansätze maßgeblich auf persönlichem Erfahrungswissen – etwa durch eigene Gaming-Sozialisation oder gezieltes Community-Monitoring – beruhen. Diese Nähe zur Zielgruppe ermöglicht praxisnahe und anschlussfähige Maßnahmen. Akademisches Wissen (Mode 1) fließt häufig in die Projektplanung ein, in der die Akteur:innen ihr Vorhaben und Handeln gegenüber Geldgebenden legitimieren müssen, spielt im Arbeitsalltag jedoch nur eine untergeordnete Rolle. Ein Grund ist eine wahrgenommene Kluft zur Lebensrealität der Zielgruppe, wie eine Teilnehmerin pointiert beschreibt: »Manchmal haben die Theoretiker sehr absurde Vorstellungen davon, wie der Lebensalltag von jungen Menschen aussieht oder was sie tatsächlich machen« (ZG_3). Diese Aussage verdeutlicht, warum praxisnahes, im Feld erworbenes Wissen (Mode 2) gegenüber akademischen Konzepten (Mode 1) als überlegen angesehen wird.

Gleichzeitig wird empirisches und technisches Wissen zu einer zentralen strategischen Ressource, um insbesondere bei staatlichen Akteuren Handlungsbereitschaft zu schaffen. So berichtet ein:e zivilgesellschaftliche:r Akteur:in, dass gesammelte »Zahlen, Daten und Fakten« (ZG_8) genutzt werden, um gegenüber Behörden die organisierte Kriminalität hinter digitalen Angriffen zu belegen. Eine andere Person beschreibt, wie ihre Organisation Betroffenen die entscheidenden technischen »Stichworte« (ZG_9) an die Hand gibt, damit die Polizei die Relevanz eines Falles überhaupt erst erkennen und einordnen kann. Dieses Vorgehen zeigt, wie Fakten- und Expertenwissen, das an die Kriterien von Mode 1 (Systematik, Überprüfbarkeit) anknüpft, situationsspezifisch als Werkzeug eingesetzt wird, um Handeln zu legitimieren und in einem von Unsicherheit geprägten Feld Handlungsfähigkeit herzustellen.

Bei der Polizei ist Wissen über die Verbindung von Gaming und Radikalisierung bislang kaum institutionalisiert. Es wird überwiegend über informellen Austausch, Best-Practice-Modelle (z.B. aus dem Ausland) oder punktuelle Kooperationen mit zivilgesellschaftlichen Stellen erworben. Eher anekdotisch werden Erkenntnisse aus einzelnen Fällen und Ermittlungen genannt, die das Bewusstsein für eine mögliche Problemlage im Gaming hat aufkommen lassen. Dieses fehlende institutionalisierte Wissen führt bei den polizeilichen Akteuren zu einem Gefühl der Überforderung und zu erheblicher Unsicherheit im Umgang mit dem Thema. Hier zeigt sich ein fundamentaler Unterschied zur zivilgesellschaftlichen Praxis: Während diese ihr anwendungsorientiertes Mode-2-Wissen als Stärke begreift, empfindet die Polizei das Fehlen eines gesicherten, lehrbuchartigen Mode-1-Wissens als Defizit. Ein Beamter beschreibt das Phänomen als ein »Riesenthema«, bei dem man zwar wisse, »dass es wichtig ist, aber [nicht] wie man es anfassen soll« (Pol_4). Diese Orientierungslosigkeit wird durch die Komplexität und Vielseitigkeit des Phänomens verstärkt, was es der Polizei erschwerte, zu bewerten, wo sich »Handlungsbedarf [...] wirklich ergibt« (Pol_5). Die Konsequenz ist, dass man oft am »Ende von seinem Know-how« (Pol_5) sei und extern Hilfe suchen müsse. Dieser Mangel an einer eigenen, gesicherten Wissensgrundlage erklärt, warum auf Strategien wie den mimetischen Isomorphismus – das Kopieren von Ansätzen anderer – zurückgegriffen wird, anstatt eigene, proaktive Konzepte zu entwickeln.

In beiden Sektoren wird fortlaufend ausgehandelt, welches Wissen als legitim gilt und wie daraus Handlungsoptionen entstehen. Wie wichtig die Legitimation des eigenen Wissens und Handelns vor allem gegenüber Geldgebenden und Vorgesetzten ist, zeigen beide Sektoren deutlich. Ein:e Akteur:in aus der Zivilgesellschaft beschreibt z.B., dass ihr Projekt wenig Probleme mit Geldgebenden hatte, da ihr Ansatz der Digital Streetwork »in den letzten Jahren [...] als das Allheilmittel für alles gepriesen worden« (ZG_4) sei, während ein:e andere:r gezielt Teilaspekte der eigenen Arbeit gegenüber manchen Auftraggeber:innen weglässt, da diese mit der präventiv-pädagogische Arbeit mit Games »absolut gar nix anfangen können« (ZG_3),

was die Notwendigkeit einer selektiv situativen Legitimation verdeutlicht. Und auch mehrere Polizeibeamt:innen beschreiben Situationen, in denen sie ihren Wissenserwerb und den Handlungsbedarf in diesem Themenfeld gegenüber Vorgesetzten und älteren Kolleg:innen legitimieren mussten. Diese ständige Notwendigkeit der Legitimation beeinflusst maßgeblich, wie die Akteur:innen das Phänomen für sich und andere definieren. Denn die spezifische Definition eines Problems ist der erste Schritt, um das eigene Handeln als notwendige und sinnvolle Reaktion zu rahmen. Dieser Prozess der Problemdefinition wird im folgenden Abschnitt analysiert.

5.2 Problemdefinition als strukturierender Einflussfaktor

Wie der Nexus von Gaming und Extremismus definiert wird, erweist sich als zentral für die Entwicklung konkreter Präventionsstrategien. Die Interviews zeigen, dass zivilgesellschaftliche und staatliche Akteure das Phänomen unterschiedlich interpretieren – bedingt durch verschiedene institutionelle Aufgaben, Wissenszugänge und professionelle Selbstverständnisse.

Für Sicherheitsbehörden ist die Problemdefinition untrennbar mit einem engen, auf Strafverfolgung fokussierten Selbstverständnis verbunden. Ein:e Beamt:in fasst diese grundlegend reaktive Haltung zusammen: »Polizei ist immer Reaktion, Polizei ist nicht Aktion« (Pol_3). Entsprechend wird der eigene Auftrag, wie eine befragte Person ausführt, nicht als »primär präventiv« verstanden, sondern setzt erst ein, wenn Personen bereits »Anzeichen einer Radikalisierung zeigen« (Pol_3) oder konkrete Straftaten im Raum stehen. Diese enge Auslegung der eigenen Rolle führt zu einer klaren, selbstdefinierten Arbeitsteilung: »Die eigentliche Arbeit, die ideologische Aufarbeitung« (Pol_1), müsse von der Zivilgesellschaft geleistet werden. Das Phänomen des Extremismus im Gaming wird somit primär durch die Brille der Strafverfolgung betrachtet und auf justiziable Handlungen reduziert.

Demgegenüber entwerfen zivilgesellschaftliche Akteur:innen ein deutlich breiteres Problemverständnis. Für sie stehen nicht primär justiziable Handlungen, sondern vorgelagerte soziale und psychosoziale Faktoren im Zentrum des Problems. So betont eine befragte Person, dass extremistische Gruppen gezielt Narrative nutzen, die sich an Personen richten, die sich »gesellschaftlich ausgeschlossen oder desillusioniert fühlen«, und ihnen »Zugehörigkeit und eine klare Identität« (ZG_4) anbieten. Eine andere Person aus der Praxis identifiziert Antifeminismus als den »klassischen Einstieg« (ZG_3) in quasi alle Radikalisierungsformen, der oft aus konkreten psychosozialen Frustrationen gespeist wird. Diese im Feld beobachteten Ursachen decken sich mit wissenschaftlichen Erkenntnissen, die ebenfalls Ausgrenzungserfahrungen, familiäre Belastungen oder suchähnliches Spielverhalten als begünstigend für Radikalisierungsprozesse interpretieren (vgl. Rousis/Swann 2024; Shafieiou/Haq 2023; Pfundmair et al. 2022). Aus diesem breiteren Problemverständnis heraus setzen ihre Maßnahmen früher an und sind bildungs- und beteiligungsori-

entiert. Prävention wird als »Beziehungsarbeit« (ZG_5) verstanden, bei der die Bearbeitung von alltäglichen Problemen wie familiärem Stress als »Türöffner« (ZG_1) dient, um eine »gute Vertrauensbasis« (ZG_4) für tiefergehende Themen zu schaffen. Es geht darum, soziale Resilienz zu stärken und Betroffenen von digitaler Gewalt durch »emotionale Stabilisierung« (ZG_9) zu helfen. Zudem wollen sie aktiv Gaming-Räume mitgestalten und inklusive, diskriminierungskritische Communities fördern – Aufgaben, die sich aus ihrem beruflichen Selbstverständnis und dem Streben nach einer Verbesserung des digitalen Miteinanders ergeben.

Es wird deutlich: Die Problemdefinition ist, ganz im Sinne von Berger und Luckmann (1966), kein objektiv gegebener Ausgangspunkt, sondern ein sozial konstruierter Rahmen, der Handlungsspielräume definiert. Die unterschiedlichen Verständnisse des Phänomens sind dabei ein direktes Ergebnis der jeweiligen Wissenskulturen (Mode 1 vs. Mode 2) und der institutionellen Logiken (vgl. DiMaggio/Powell 1983), in denen die Akteur:innen agieren. Die Art, wie ein Problem gesehen wird, ist somit selbst eine Handlungsstrategie, um die eigene Vorgehensweise zu legitimieren, und damit ein zentrales Moment in der Genese unterschiedlicher präventiver Ansätze.

5.3 Kulturelle Ressourcen und persönliches Wissen als handlungsleitende Faktoren

Ein zentrales Ergebnis der Interviews ist die Bedeutung persönlicher Erfahrung und kultureller Anschlussfähigkeit für wirksame Präventionsstrategien im Bereich Gaming. Besonders zivilgesellschaftliche Akteur:innen betonen, dass ihre eigene Sozialisation in digitalen Spielwelten ihnen Zugang zu relevanten Plattformen und Communities sowie ein tiefes Verständnis für sprachliche Codes, Humor und gruppendynamische Prozesse innerhalb der Gaming-Kultur verschafft. Diese Nähe wird nicht als bloßer Kontextfaktor, sondern als zentrale Ressource beschrieben, die konzeptionelle Entscheidungen direkt beeinflusst.

Die Fähigkeit, sich authentisch und glaubwürdig in der Zielgruppe zu bewegen, gilt als entscheidender Hebel, um präventive Botschaften wirksam zu vermitteln. Persönliches Wissen in Form von Spielerfahrung und Community-Kenntnissen wird hier, ganz im Sinne von Swidlers (1986) Konzept, zur entscheidenden kulturellen Werkzeugsammlung. Es fungiert als Brücke zwischen abstrakter Problemlage und der Entwicklung konkreter »Strategies of Action« und wird so zu professionellem Handlungswissen (vgl. Hudson 1997). Die Einbettung in die digitale Spielkultur dient somit nicht nur der Problemidentifikation, sondern ist die Grundlage für die Entwicklung kontextspezifischer, praxisnaher Ansätze. Dieses Wissen wird auf zwei Weisen zur zentralen Ressource: Erstens dient es dem Vertrauensaufbau, indem das Ansprechen spezifischer Probleme oder kultureller Gepflogenheiten aus der Gaming-Lebenswelt als »Türöffner« für sensiblere Themen fungiert. Zweitens fungiert es

als Übersetzungsleistung gegenüber Partner:innen wie z.B. Sicherheitsbehörden, die dieses subkulturelle Wissen mitunter nicht besitzen. Neben diesen individuellen Ressourcen greifen die Organisationen auch auf ihr kollektives Selbstverständnis zurück und übertragen bewährte Methoden aus der Arbeit mit anderen Subkulturen auf das neue Feld des Gamings.

Auch bei Sicherheitsbehörden spielt persönliches, subkulturelles Vorwissen eine Rolle, wenn auch in anderer Form. Die Interviews zeigen, dass erste Impulse zur Thematisierung des Gaming-Extremismus-Nexus oft von Einzelpersonen ausgehen, die privat mit Gaming vertraut sind. Diese individuelle Expertise bildet häufig den Ausgangspunkt für erste organisationsinterne Auseinandersetzungen mit dem Thema:

Tatsächlich ist bei mir so, wie bei den Kollegen [...], ich habe mich vor der Polizei auch schon sehr mit dem Thema auseinandergesetzt. Ich habe auch einen Großteil meiner Jugend so auf YouTube verbracht [...]. Und hab dann dieses Thema, was mich auch sehr interessiert hat, die ganze Gaming-Geschichte und Memes und wer behauptet da was, wer redet da mit wem, mit in die Polizei gebracht und hab da dann auch für dieses Thema immer mal wieder Werbung gemacht (Pol_5).

Dieser Versuch, persönliches Wissen in die Organisation zu tragen, stößt oft auf ein tiefes institutionelles Unverständnis. So berichtet eine befragte Person von älteren Kolleg:innen, die bei dem Begriff »Discord-Server« an einen »Rechner, den man irgendwo beschlagnahmen kann« (Pol_5) denken, anstatt an einen digitalen Chatroom. Diese grundlegende Wissensklüft führt dazu, dass das Mitbringen solcher Expertise als Irritation wahrgenommen wird, anstatt als willkommene und systematisch zu integrierende Kompetenz.

Laut der Befragten fehlt es an strukturierten Weiterbildungsformaten oder Lernprozessen, die dieses individuelle Erfahrungswissen systematisch in kollektives Handlungswissen überführen. Informeller Austausch mit Kolleg:innen oder zivilgesellschaftlichen Partnern ersetzt vielerorts formalisierte Wissensbildung. Dieses Muster verweist auf den Mode 2 der Wissensproduktion, in dem formalisierte Lernwege durch situative, erfahrungsbasierte Zugänge ersetzt werden. In Kombination mit rechtlichen und personellen Einschränkungen führt dies dazu, dass sich Wissen zu digitalen Phänomenen oft nur fragmentarisch entwickelt und schwer standardisierbar ist.

Es wird deutlich: Kulturelle Anschlussfähigkeit und persönliches Erfahrungswissen sind im noch jungen, fluide strukturierten Feld des Gaming keine bloßen Zusatzressourcen, sondern grundlegende Voraussetzungen für tragfähige Präventionsstrategien. Doch selbst wenn diese entscheidenden kulturellen Ressourcen bei einzelnen Akteur:innen vorhanden sind und der produktive Umgang mit ihnen gelingt, ist wirksames Handeln nicht garantiert. Wie die Analyse bereits andeutete,

stoßen die Praktiker:innen nicht nur auf kulturelles Unverständnis, sondern auch auf harte institutionelle und rechtliche Grenzen. Diese normativen Rahmenbedingungen, die den Handlungsspielraum oft stärker definieren als die vorhandene Kompetenz, werden im Folgenden analysiert.

5.4 Normative Rahmenbedingungen

Die Interviews verdeutlichen, dass normative Vorgaben und institutionelle Rahmenbedingungen einen entscheidenden Einfluss darauf haben, wie neue Präventionsansätze im digitalen Raum, insbesondere im Kontext von Gaming, gedacht, geplant und realisiert werden. Sowohl zivilgesellschaftliche als auch staatliche Akteure berichten, dass externe Zwänge ihr professionelles Handeln stark strukturieren. Diese äußern sich sowohl durch formelle Regulierungen als auch durch indirekte implizierte Erwartungshaltungen von Förderinstitutionen, Vorgesetzten oder politischen Entscheidungsträger:innen.

Für zivilgesellschaftliche Träger bedeutet dies, dass Themenwahl und Methodik oft nicht allein fachlich motiviert sind, sondern sich an förderpolitischen Agenden orientieren. Dieser von den Akteuren wahrgenommene Zwang, sich an externe Vorgaben anzupassen, um Legitimität zu sichern, ist ein Beispiel für den von DiMaggio und Powell (1983) beschriebenen koerzitativen Isomorphismus. Eine Teilnehmerin schildert eindrücklich, wie politische Machtverhältnisse vor Ort ihre Arbeit direkt beeinflussen:

Ich habe des Öfteren leider schon erlebt, dass, wenn dann der Schnitt zu politischer Arbeit gemacht wird, das bei einigen Leuten irgendwie Unbehagen verursacht. Also so Schulleitungen sind da sehr prävalent: »Suchtberatung ist okay, aber bitte nicht über Nazis reden. Das ist mir jetzt zu politisch.« Man merkt dann auch, wenn man irgendwie im Nachhinein nachguckt, wie das Stadtparlament aufgestellt ist, dass da sehr viel Blau [gemeint ist die AfD] manchmal mit dabei ist, was dann einem sehr viel erklärt (ZG_3).

Zusätzlich erschweren unsichere Förderperspektiven und oft kurze Projektlaufzeiten eine nachhaltige, rein fachlich geleitete Arbeit und verstärken den Anpassungsdruck.

Auch Sicherheitsbehörden sehen sich normativen Einschränkungen gegenüber. Diese sind teils rechtlicher Natur, wie das Legalitätsprinzip, das sie beim Erkennen von Straftaten zum Handeln zwingt und damit explorative Monitoring-Prozesse behindert. So berichtet ein:e Interviewpartner:in, dass ein interner Monitoring-Newsletter eingestellt werden musste, da man bei Straftatentdeckungen »jedes Mal aktiv werden« (Pol_1) müsste. Auch hier lässt sich ein koerzitiver Isomorphismus erkennen, bei dem formelle Regeln und interne Hierarchien innovative Ansätze un-

verbinden. Teils sind die Einschränkungen aber auch Ausdruck einer institutionellen Kultur der Risikoaversion. So wird die zögerliche Haltung damit begründet, dass man, »bevor es da wirklich so einen Fall mit Gaming gibt, [...] eher ein bisschen vorsichtiger« sei und die Zuständigkeit grundsätzlich infrage stelle: »Wer soll das machen? Dafür sind wir nicht zuständig« (PoL_5). Diese normative Zurückhaltung wird durch knappe Ressourcen und fehlende Fortbildungsangebote zusätzlich verstärkt.

In der Summe zeigt sich, wie stark normative und strukturelle Rahmenbedingungen die Entwicklung neuer Präventionsansätze prägen. Sie beeinflussen nicht nur die Umsetzung, sondern definieren, welche Strategien überhaupt als legitim gelten. Diese externen Zwänge formen das institutionelle Selbstverständnis maßgeblich: Während zivilgesellschaftliche Organisationen ihre Arbeit an Förderlogiken und politischen Erwartungen ausrichten müssen, führt der enge rechtliche und kulturelle Rahmen bei den Sicherheitsbehörden dazu, dass sie ihre Rolle eng als »Polizeiarbeit« definieren und sich klar von sozialpädagogischen Ansätzen abgrenzen. Die Entstehung neuer Präventionsstrategien ist somit kein rein erkenntnisgeleiteter Prozess, sondern das Ergebnis eines komplexen Aushandlungsprozesses, der von organisationalen, politischen und rechtlichen Logiken dominiert wird.

6 Fazit: Zwei Welten der Prävention

Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass im Feld der Extremismusprävention im Gaming nicht nur unterschiedliche Ansätze, sondern zwei fundamental verschiedene Handlungslogiken aufeinandertreffen: eine auf reaktive Gefahrenabwehr und juristische Zuständigkeit fokussierte Logik der Sicherheitsbehörden und eine auf proaktive Beziehungsarbeit und psychosoziale Ursachen zielende Logik der Zivilgesellschaft.

Diese beiden Logiken sind das Ergebnis sich gegenseitig bedingender, sozial konstruierter Faktoren: Sie speisen sich aus unterschiedlichen Wissensformen (institutionalisiertes Fallwissen vs. subkulturelles Erfahrungswissen), führen zu konträren Problemdefinitionen (Straftat vs. soziale Notlage), erfordern den Einsatz verschiedener kultureller Ressourcen und werden durch die jeweiligen normativen Rahmenbedingungen (Legalitätsprinzip vs. Förderlogiken) zementiert und verfestigt.

In der Praxis führt dies zu einer entscheidenden Herausforderung: Während das Fehlen eines einheitlichen Wissensfundus (Mode 1) zwar die Flexibilität für innovative Ansätze (Mode 2) fördert, verhindern die starren normativen und institutionellen Rahmenbedingungen oft deren Umsetzung und Verstetigung. Ein Umdenken ist daher notwendig: Es braucht Förderstrukturen, die experimentelle, intersektorale Zusammenarbeit ermöglichen und zugleich bewährte Maßnahmen langfristig absichern.

Nicht zuletzt deutet dieser Beitrag darauf hin, dass die Weiterentwicklung digitaler Präventionsstrategien im Gaming-Bereich stark von der erfolgreichen Integration und systematischen Verankerung von empirisch gewonnenem, praxisrelevantem Wissen abhängt. Akademisches Wissen spielt für die Akteure eine eher untergeordnete Rolle. Dies legt nahe, dass zukünftige Forschungsarbeiten im Bereich des digitalen Rechtsextremismus verstärkt auf eine Zusammenarbeit mit Praktiker:innen setzen und deren Perspektiven und Bedarfe bereits früh in den Forschungsprozess einbinden sollten, um eine Relevanz der geleisteten Forschung zu garantieren.

Abschließend wird deutlich, dass die digitale Extremismusprävention im Gaming keine isolierte technokratische Aufgabe ist, sondern ein komplexer Aushandlungsprozess zwischen diesen unterschiedlichen Welten und Logiken. Nur durch einen kontinuierlichen, integrativen Austausch zwischen allen beteiligten Akteuren kann ein nachhaltiges, adaptives Konzept entwickelt werden, das den dynamischen Herausforderungen des digitalen Zeitalters gerecht wird.

Literatur

Alle Links wurden zuletzt am 25.11.2025 geprüft.

- Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (1966): *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*, Garden City, NY: Anchor Books.
- Bröckling, Ulrich (2008): »Vorbeugen ist besser: Zur Soziologie der Prävention«, in: *Behemoth. A Journal on Civilisation* 1, S. 38–48.
- Caplan, Gerald (1964): *Principles of Preventive Psychiatry*, New York/London: Basic Books.
- DiMaggio, Paul J./Powell, Walter W. (1983): »The Iron Cage Revisited: Institutional Isomorphism and Collective Rationality in Organizational Fields«, in: *American Sociological Review* 48, S. 147–160.
- Durkheim, Emile (1994): *Die elementaren Formen des religiösen Lebens*, Berlin: Suhrkamp.
- Freyermuth, Gundolf S. (2016): *Games | Game Design | Game Studies: Eine Einführung*, Bielefeld: transcript.
- Gibbons, Michael/Limoges, Camille/Nowotny, Helga et al. (1994): *The New Production of Knowledge. The Dynamics of Science and Research in Contemporary Societies*, London: Sage.
- Hohnstein, Sally (2023): »Digitalisierung und Digitale Arbeit in der Extremismusprävention. eine Standortbestimmung«, in: Sally Hohnstein/Maren Zschach (Hg.), *Digitale Extremismusprävention international – Anregungspotenziale für die deutsche Praxis?* (= Schriftenreihe der Arbeits- und Forschungsstel-

- le Demokratieförderung und Extremismusprävention, 2. Schwerpunktbericht), S. 10–59.
- Hudson, Julie D. (1997): »A Model of Professional Knowledge for Social Work Practice«, in: *Australian Social Work* 50, S. 35–44.
- Jekta, Maral/Nordbruch, Götz (2023): »Recherche zum Thema »Digitalmedienbasierte internationale PVE- und CVE-Praxis: Angebotsrecherche««, in: Hohnstein/Zschach (Hg.), *Digitale Extremismusprävention international – Anregungspotenziale für die deutsche Praxis?* (= Schriftenreihe der Arbeits- und Forschungsstelle Demokratieförderung und Extremismusprävention, 2. Schwerpunktbericht), München/Halle (Saale): Deutsches Jugendinstitut e. V., S. 60–93.
- Kowert, Rachel/Martel, Alexi/Swann, William B. (2022): »Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures«, in: *Frontiers in Communication* 7. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>
- Leimbach, Katharina (2023): *Doing Radikalisierung. Eine rekonstruktive Untersuchung der Extremismusprävention*, Weinheim: Beltz Juventa.
- Mayring, Philipp (2022): *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*, Weinheim/Basel: Beltz.
- Meleagrou-Hitchens, Alexander (2017): »The Challenges and Limitations of Online Counter-Narratives in the Fight against ISIS Recruitment in Europe and North America«, in: *Georgetown Journal of International Affairs* 18, S. 95–104.
- Nehlsen, Inga/Biene, Janusz/Coester, Marc et al. (2020): »Evident and Effective? The Challenges, Potentials and Limitations of Evaluation Research on Preventing Violent Extremism«, in: *International Journal of Conflict and Violence* 14, S. 1–20
- Pfundmair, Michaela/Wood, Natasha R./Hales, Andrew et al. (2024): »How Social Exclusion Makes Radicalism Flourish: A Review of Empirical Evidence«, in: *Journal of Social Issues* 80, S. 341–359.
- Schlegel, Linda (2022): *Countering the Misuse of Gaming-Related Content & Spaces: Inspiring Practices and Opportunities for Cooperation with Tech Companies*, Radicalisation Awareness Network (RAN), https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/f355fa6c-41fo-431c-96ac-948ba765b990_en?filename=countering_misuse_gaming-related_content_spaces_inspiring-practices_112022_en.pdf.
- Ran, Bing/Golden, Timothy J. (2011): »Who Are We?«, in: *Administration & Society* 43, S. 417–445.
- Rousis, Gregory J./Swann, William B. (2024): »Buying the Blackpill. Perceived Exclusion and the Psychology of Incels«, in: Michaela Pfundmair/Andrew H. Hales/Kipling D. Williams (Hg.), *Exclusion and Extremism. A Psychological Perspective*, Cambridge: Cambridge University Press, S. 97–120.
- Schlegel, Linda (2020): »Jumanji Extremism? How Games and Gamification Could Facilitate Radicalization Processes«, in: *Journal for Deradicalization* 23, S. 1–44.

- 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://gnet-research.org/2022/10/19/playing-against-radicalization-why-extremists-are-gaming-and-how-p-cve-can-leverage-the-positive-effects-of-video-games-to-prevent-radicalisation/>.
- Schlegel, Linda/Heider, Matthias/Ohlenforst, Vivienne (2025): *Extremismusprävention im Gaming-Bereich. Ansätze, Chancen und Entwicklungsmöglichkeiten (= Handreichung des Forschungsverbunds RadiGaMe)*, Frankfurt a.M.: Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), https://www.prif.org/fileadmin/Daten/Publikationen/Sonstige/RadiGaMe_2025_Handreichung1.pdf.
- Schmidtke, Franziska (2016): »Demokratieförderung und Rechtsextremismusprävention in den Bundesländern«, in: Wolfgang Frindte/Daniel Geschke/Nicole Haufsecker et al. (Hg.), *Rechtsextremismus und »Nationalsozialistischer Untergrund«*. Interdisziplinäre Debatten, Befunde und Bilanzen, Wiesbaden: Springer VS, S. 403–424.
- Schmitt, Josephine B./Rieger, Diana/Rutkowski, Olivia et al. (2018): »Counter-Messages As Prevention or Promotion of Extremism?! The Potential Role of YouTube«, in: *Journal of Communication* 68, S. 780–808.
- Shafieoun, Delaram/Haq, Hina (2023): »Radicalization from a Societal Perspective«, in: *Frontiers in Psychology* 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1197282>
- Steher, Nico/Grundmann, Reiner (2012): »How Does Knowledge Relate to Political Action?«, in: *Innovation: The European Journal of Social Science Research* 25, S. 29–44.
- Swidler, Ann (1986): »Culture in Action: Symbols and Strategies«, in: *American Sociological Review* 51, S. 273–286.
- Weber, Max (2002): *Wirtschaft und Gesellschaft: Grundriss der verstehenden Soziologie*. 5. Revidierte Auflage, Tübingen: Mohr Siebeck
- Wells, Garrison/Romhanyi, Agnes/Reitman, Jason G. et al. (2023): »Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature«, in: *Games and Culture* 19, S. 469–492.
- Winkler, Constantin/Wiegold, Lars/Schlegel, Linda et al. (2024): *Streaming, Chatting, Modding. Eine Kurzexploration extremistischer Aktivitäten auf Gaming- und gaming-nahen Plattformen (= Report des Forschungsverbunds RadiGaMe)*, Frankfurt a.M.: Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung (PRIF), https://www.radiGAME.de/fileadmin/DatenRadiGAME/Publikationen/RadiGaMe_Report1.pdf.