

Teacher Power Up

Extremism-free Gaming Experience

Editorial

Games haben sich in den letzten Jahrzehnten zu einem zentralen Bestandteil der Populärkultur entwickelt. Sie haben in vielerlei Hinsicht den Film als dominantes Medium der Unterhaltung abgelöst und ziehen Menschen aller Altersgruppen und sozialen Schichten in ihren Bann. Diese Entwicklung spiegelt sich in der Art und Weise wider, wie Videospiele konsumiert und erlebt werden, und hat einen tiefgreifenden Einfluss auf unsere Kultur und Gesellschaft.

Als Pac-Man 1980 erstmals in die Arcades kam, war dies nicht nur ein Durchbruch für das Spiel selbst, sondern auch für die gesamte Branche. Pac-Man wurde schnell zu einem Phänomen, das weit über die Spielhallen hinausging und sich fest in unserem kollektiven Gedächtnis verankerte. Dies war ein Wendepunkt, der das Potenzial von Videospiele als einflussreiche kulturelle Kraft aufzeigte.

In den Anfangsjahren des Videospielezeitalters, als Spiele wie Pac-Man populär waren, fanden die sozialen Interaktionen hauptsächlich vor Ort in Spielhallen statt. Spieler*innen wetteiferten Seite an Seite um die höchsten Punktzahlen. Mit der zunehmenden Verbreitung von Computern und dem Aufkommen des Internets verlagerte sich diese

Editorial

Over the past few decades, games have become a central part of popular culture. In many ways, they have overtaken film as the dominant entertainment medium, captivating people of all ages and social backgrounds. This development is reflected in the way video games are consumed and experienced, and it has had a profound impact on our culture and society.

When Pac-Man first arrived in arcades in 1980, it was not only a breakthrough for the game itself but also for the entire industry. Pac-Man quickly became a phenomenon that extended far beyond the arcades, embedding itself in our collective memory. This marked a turning point that showcased the potential of video games as a powerful cultural force.

In the early years of the video game era, when games like Pac-Man were popular, social interactions primarily took place locally in arcades, where players competed side by side for the highest scores. However, as computers became more widespread and the internet emerged, this sense of community gradually shifted to the digital realm. This transition

Gemeinschaft jedoch zunehmend in den digitalen Raum. Diese Verschiebung ermöglichte es Spieler*innen aus aller Welt, miteinander zu interagieren und Gemeinschaften zu bilden, die nicht mehr an physische Orte gebunden waren.

Heute sind es Online-Plattformen wie Roblox, Minecraft und Fortnite, die als virtuelle Treffpunkte dienen. In diesen digitalen Welten finden Kinder und Jugendliche nicht nur Unterhaltung, sondern auch eine Gemeinschaft. Hier tauschen sie die neuesten Sounds und Dance-Moves aus, teilen Erfahrungen und knüpfen Freundschaften. Diese Spiele bieten ein immersives Erlebnis, das weit über das traditionelle Spielen hinausgeht. Sie sind ein Raum, in dem Kreativität, soziale Interaktion und Lernen ineinanderfließen.

Allerdings bringt die Welt der Online-Spiele auch Herausforderungen mit sich. Durch die direkte Kommunikation in diesen Spielen sind die Spieler*innen, insbesondere Kinder und Jugendliche, verschiedenen Risiken ausgesetzt. Diese reichen von Cybermobbing über Datenschutzprobleme bis hin zu unangemessenen Inhalten. Daher ist es entscheidend, dass Lehrpersonen, Eltern und Erziehungspersonen verstehen, wie diese Spiele funktionieren. Sie müssen sowohl die positiven Aspekte als

enabled players from around the world to interact and form communities no longer confined to physical locations.

Today, online platforms like Roblox, Minecraft, and Fortnite serve as virtual meeting places. In these digital worlds, children and young people not only find entertainment but also community. They exchange the latest sounds and dance moves, share experiences, and form friendships. These games offer an immersive experience that goes far beyond traditional gameplay, providing spaces where creativity, social interaction, and learning merge.

However, the world of online games also brings challenges. Through direct communication within these games, players, particularly children and young people, are exposed to various risks. These range from cyberbullying and privacy issues to inappropriate content. It is therefore crucial for teachers, parents, and caregivers to understand how these games work. They need to be aware of both the positive aspects and potential dangers in order to properly guide and protect the younger generation.

auch die potenziellen Gefahren kennen, um die jüngere Generation angemessen zu begleiten und zu schützen.	
---	--

Einleitung

Weshalb Extremismus und Radikalisierung ein Thema für die Schule sind

Die Themen *Extremismus* und *Radikalisierung* werden zunehmend relevant, auch im schulischen Kontext. Jugendliche sind heute nicht nur in der realen Welt, sondern vermehrt auch in virtuellen Räumen mit extremistischen Inhalten konfrontiert. Spiele und Online-Communities bieten einerseits eine wertvolle Plattform für soziale Interaktionen, andererseits bergen sie auch Gefahren, wenn diese Räume von Extremisten genutzt werden, um junge Menschen zu beeinflussen. Daher ist es entscheidend, diese Themen in der Schule zu behandeln. Im Folgenden werden vier wesentliche Bereiche erläutert, in denen der schulische Unterricht zur Prävention und Resilienzbildung beiträgt.

Prävention und Früherkennung

Ein zentrales Anliegen der Thematisierung von Extremismus und Radikalisierung in der Schule ist die Prävention und Früherkennung gefährlicher Tendenzen. Lehrer können durch enge Beobachtung im Alltag radikale Ansichten

Introduction

Why Extremism and Radicalisation Are Topics for Schools

The topics of *extremism* and *radicalisation* are becoming increasingly relevant, even within the school context. Young people today are confronted with extremist content not only in the real world but also increasingly in virtual spaces. Games and online communities provide a valuable platform for social interactions but also carry risks when these spaces are exploited by extremists to influence young people. Therefore, it is crucial to address these topics in schools. The following sections outline four key areas where school education contributes to prevention and resilience building.

Prevention and Early Detection

A central goal of addressing extremism and radicalisation in schools is the prevention and early detection of dangerous tendencies. Teachers can recognise radical views early and intervene before they become entrenched by closely observing students in everyday life. Particularly vulnerable groups of students who feel marginalised can be given

frühzeitig erkennen und eingreifen, bevor diese sich verfestigen. Besonders gefährdete Schülergruppen, die sich ausgegrenzt fühlen, können gezielt unterstützt werden, um eine tiefere Radikalisierung zu verhindern. Insbesondere durch die Aufklärung über *Rekrutierungsversuche in Online-Gaming-Communities* können Schüler besser geschützt werden. Extremistische Gruppen nutzen Multiplayer-Spiele und Plattformen wie Discord oder Teamspeak zur Anwerbung, indem sie auf die sozialen Bindungen und die gemeinsame Spielerfahrung setzen.

Förderung von Denk- und Medienkompetenzen

Ein wichtiger Teil der schulischen Prävention ist die *Förderung kritischer Denkfähigkeiten*, die es den Schülern ermöglicht, radikale Propaganda – auch in Gaming-Communities – zu hinterfragen. Die *Medienkompetenz* ist ebenfalls entscheidend, da Jugendliche häufig auf Spieleplattformen mit manipulativen Inhalten konfrontiert werden. Das *Verständnis von Radikalisierungsprozessen* gibt ihnen Einblicke in die Mechanismen, die extremistische Gruppen speziell in der Gaming-Welt nutzen, um Jugendliche zu beeinflussen. Die *Aufklärung über digitale Risiken*, insbesondere auf Gaming-Plattformen, ist daher notwendig, um die Gefahren zu erkennen und angemessen

targeted support to prevent deeper radicalisation. Specifically, educating students about *recruitment attempts in online gaming communities* can provide better protection. Extremist groups use multiplayer games and platforms like Discord or Teamspeak for recruitment, relying on the social bonds and shared experiences created in these environments.

Promoting Critical Thinking and Media Literacy

An essential part of school prevention is promoting *critical thinking skills*, enabling students to question radical propaganda, even in gaming communities. *Media literacy* is also crucial, as young people are often confronted with manipulative content on gaming platforms. *Understanding radicalisation processes* gives students insights into the mechanisms that extremist groups use, particularly in the gaming world, to influence young people. Therefore, raising awareness about *digital risks*, especially on gaming platforms, is necessary to recognise and appropriately respond to threats.

zu reagieren.

Stärkung sozialer Resilienz und Empathie

Die Schule bietet eine Umgebung, in der Schüler ihre *soziale Resilienz* stärken können. Respektvoller Umgang und das Verständnis für andere helfen, Vorurteile abzubauen – auch im Kontext von Online-Spielen, wo toxisches Verhalten verbreitet ist. *Empathie* fördert die Fähigkeit der Schüler, auch in Online-Gaming-Situationen tolerant zu sein und sich nicht von radikalen oder diskriminierenden Aussagen beeinflussen zu lassen. Ebenso lernen Schüler die Bedeutung der *sozialen Verantwortung*, um bewusst gegen toxisches Verhalten und extremistische Inhalte in der Gaming-Community vorzugehen. Der *Abbau von Stereotypen* ist auch hier entscheidend, da stereotype Inhalte in Spielen oft als Einstieg in radikale Gedankengänge genutzt werden.

Förderung demokratischer Werte und friedlicher Konfliktlösung

Die *Förderung demokratischer Werte* in der Schule vermittelt den Schülern Prinzipien wie Toleranz und Gleichheit, die extremistischen Ideologien – sowohl in der realen Welt als auch in digitalen Räumen wie Gaming-

Strengthening Social Resilience and Empathy

Schools provide an environment where students can strengthen their *social resilience*. Respectful behaviour and understanding others help reduce prejudice – even in the context of online games, where toxic behaviour is widespread. *Empathy* encourages students to remain tolerant in online gaming situations and not be influenced by radical or discriminatory statements. Students also learn the importance of *social responsibility*, which encourages them to actively counteract toxic behaviour and extremist content in gaming communities. The *reduction of stereotypes* is crucial here, as stereotypical content in games is often used as an entry point into radical thinking.

Promoting Democratic Values and Peaceful Conflict Resolution

The *promotion of democratic values* in schools teaches students principles such as tolerance and equality, which oppose extremist ideologies, both in the real world and in digital spaces like gaming communities. *Raising awareness of the consequences* of extremist actions helps young people understand the personal and societal impact and strengthens their willingness to act responsibly. *Promoting conflict resolution strategies* is also important, as conflicts often arise

Communities – entgegenstehen. Die *Aufklärung über die Konsequenzen* extremistischer Handlungen macht den Jugendlichen die persönlichen und gesellschaftlichen Auswirkungen bewusst und stärkt die Bereitschaft, verantwortungsvoll zu handeln. Auch die Förderung von *Konfliktlösungsstrategien* ist wichtig, denn in *Online-Spielen* kommt es oft zu Konflikten, die friedlich und respektvoll gelöst werden sollten, anstatt auf radikale Ansichten und Gruppierungen zurückzugreifen.

Die Schule spielt eine unverzichtbare Rolle in der Prävention von Extremismus, indem sie Schüler mit den nötigen *Fähigkeiten, Werten und Werkzeugen* ausstattet, um extremistischen Einflüssen entgegenzutreten – sowohl in der realen als auch in der digitalen Welt. Nur durch umfassende Bildung und Aufklärung können wir eine Gesellschaft schaffen, die auf *Toleranz, Resilienz und Verantwortung* gründet und jungen Menschen den Raum bietet, sich zu mündigen und kritischen Bürgern zu entwickeln.

in online games that should be resolved peacefully and respectfully, rather than through radical views or groups.

Schools play an indispensable role in the prevention of extremism by equipping students with the necessary *skills, values, and tools* to counter extremist influences – both in the real and digital worlds. Only through comprehensive education and awareness can we create a society based on *tolerance, resilience, and responsibility*, offering young people the space to grow into engaged and critical citizens.

<p>Modul 1: Digital Games verstehen</p>	<p>Module 1: Understanding Digital Games</p>
<p><i>In diesem Modul wird eine allgemeine Einführung in digitale Spiele gegeben. Es werden die historische Entwicklung, die gesellschaftliche Bedeutung und die verschiedenen Rollen digitaler Spiele untersucht. Außerdem wird der Einfluss von digitalen Spielen auf Kinder, Jugendliche, Kultur und Politik thematisiert.</i></p>	<p><i>This module provides a general introduction to digital games. It examines the historical development, societal significance, and various roles of digital games. Additionally, it discusses the impact of digital games on children, young people, culture, and politics.</i></p>
<p>Generelle Einführung in digitale Games</p>	<p>General Introduction do digital games</p>
<p>Digitale Spiele, kurz Games, markieren eine revolutionäre Phase in der Geschichte der Technologie. Ursprünglich als Nebenprodukte fortschrittlicher computerwissenschaftlicher Forschung in den Bereichen Künstliche Intelligenz, Grafiksysteme und militärische Strategien während des Kalten Krieges konzipiert, wurden diese Spiele oft als bloss illustrative Programme für bedeutendere technologische</p>	<p>Digital games mark a revolutionary phase in the history of technology. Initially conceived as byproducts of advanced computer science research in AI, graphic design systems, and military strategies during the Cold War era, these games were often overlooked as mere illustrative programs for more significant technological feats. This perspective is insightfully detailed in Donovan's book on video game history, highlighting</p>

Errungenschaften übersehen. Diese Perspektive wird anschaulich in Donovans Buch über die Geschichte der Videospiele beschrieben, das auf die anfängliche Geringschätzung digitaler Spiele als ernstzunehmende kulturelle Elemente hinweist (Donovan, 2010, S. 6). Diese Unterschätzung erinnert vielleicht an Johan Huizingas frühe Anerkennung des Spielens als wesentlicher kultureller Aspekt in seinem Werk "Homo Ludens" aus den 1930er Jahren, das, obwohl tiefgründig, vorwiegend mit kindlichen Aktivitäten in Verbindung gebracht wurde.

In weniger als sieben Jahrzehnten, von den ersten offiziellen Computerspielen wie "Tennis for Two" bis hin zu modernen VR-Technologien, hat die Welt der Spiele ein exponentielles Wachstum in Bezug auf Vielfalt und Komplexität erlebt. Diese Ära erlebte den Übergang von familienzentrierten Systemen wie der Magnavox-Konsole der 1970er Jahre zu ausgefeilteren Genres, die sich an ein erwachsenes Publikum richten, wie Stealth-Abenteuer (Metal Gear Solid, Konami 1998), Ego-Shooter (Doom, id Software 1993) und Survival-Horror (Resident Evil, Capcom 1996). Gleichzeitig entwickelte sich die gesellschaftliche Wahrnehmung weiter, oft in Verbindung mit der Isolation von Jugendlichen und Gewalt, ein Thema, das von

the initial disregard for digital games as serious cultural elements (Donovan, 2010, p. 6). This underappreciation might echo Johan Huizinga's early recognition of play as a critical cultural aspect in his 1930s work "Homo Ludens," which, although profound, was predominantly associated with children's activities.

In less than seven decades, from the first official computer game, "Tennis for Two," to modern VR technologies, the gaming world has seen an exponential growth in diversity and complexity. This era witnessed a transition from family-centric systems like the Magnavox of the 1970s to more sophisticated genres catering to adult audiences, such as stealth adventures (Metal Gear Solid, Konami 1998), first-person shooters (Doom, id Software 1993), and survival horror (Resident Evil, Capcom 1996). Concurrently, societal perceptions evolved, often linking digital games with youth isolation and violence, a notion extensively explored by researchers like Craig A. Anderson (cf. Anderson 2000 & 2010).

However, recent years have seen a paradigm shift with research emphasizing the positive impacts of digital games (cf. Granic et al., 2014). These games are now recognized as a powerful form of entertainment that fosters meaningful player-

Forschern wie Craig A. Anderson intensiv untersucht wurde (vgl. Anderson 2000 & 2010).

In den letzten Jahren hat sich die Perspektive jedoch verschoben, und Studien betonen zunehmend die positiven Auswirkungen digitaler Spiele (vgl. Granic et al., 2014). Diese Spiele werden nun als kraftvolle Unterhaltungsform anerkannt, die bedeutungsvolle Interaktionen zwischen Spieler*innen und Maschine sowie emotionale Verbindungen in virtuellen Welten fördert (Bergonse, 2017).

Digitale Spiele haben heute unterschiedliche Rollen in der Gesellschaft übernommen. Hier einige Beispiele:

- Kinder: Digitale Spiele sind ein wesentlicher Bestandteil der Technologieerfahrung junger Kinder und beeinflussen ihre Entwicklung innerhalb ihrer Familien und engen Gemeinschaften erheblich (Kankaanranta et al., 2017). Zudem fördern Spiele die Entwicklung von Fähigkeiten wie phonologischem Bewusstsein, Gedächtnisstrategien, motorischen Fähigkeiten und Koordination (Peirce, 2013).
- Jugendliche: Digitale Spiele können die politische Bildung unterstützen, indem sie den Spieler*innen helfen, das nötige Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen zu erwerben, um gesellschaftliche

machine interactions and emotional connections within virtual worlds (Bergonse, 2017).

Digital games have established different roles in society today. Below are some examples:

- Children: Digital games are essential to young children's technology experiences, significantly impacting their overall development within their families and close communities (Kankaanranta et al., 2017). Furthermore, games have been found to support the development of skills such as phonological awareness, memory enhancement strategies, motor skills, and coordination ([Peirce, 2013](#)).
- Youth: Digital games can encourage civic education by assisting players in gaining the necessary knowledge, abilities, and attitudes to address public issues beyond the game (Raphael et.al, 2009). By integrating elements of civic education into video game narratives and mechanics, these games can help young people better understand complex political and social issues ().
- Culture: Digital games contribute to the co-evolution of media, mind, and culture, enhancing symbolic thinking and media expressiveness (Murray, 2009).

Probleme auch ausserhalb des Spiels anzugehen (Raphael et al., 2009). Durch die Integration von Elementen der politischen Bildung in die Spielmechanik und -erzählungen können diese Spiele jungen Menschen helfen, komplexe politische und soziale Themen besser zu verstehen.

- Kultur: Digitale Spiele tragen zur Mitentwicklung von Medien, Denkweisen und Kultur bei und fördern symbolisches Denken und mediale Ausdruckskraft (Murray, 2009).
- Politik: Newsgames fungieren als Medien für analytische Berichterstattung, politischen Kommentar und fördern kritische Auseinandersetzung, was den politischen Diskurs bereichert (Gomez-Garcia & de la Hera, 2023).
- Spielbasiertes Lernen (Spiele sind stark motivierend, Gamification vs. Playification) und spielbasierte Forschung (Spiele spiegeln den Wandel sozialer Interaktionen wider und können Millionen von Spieler*innen in die Bürgerwissenschaft einbinden).

Digitale Spiele sind mittlerweile mehr als nur Unterhaltung. Sie sind in verschiedenen Bereichen der Gesellschaft verankert – von der frühkindlichen Bildung bis hin zur Förderung der politischen Bewusstseinsbildung und der kulturellen Mitgestaltung. Als vielseitige Plattform für

- Politics: Newsgames act as mediums for analytical reportage, political commentary, and fostering critical scrutiny, thereby enriching political discourse (Gomez-Garcia & de la Hera, 2023)
- Game-based Learning (games are highly motivating, gamification vs. playification) and Game-based Research (games mirror transformation of social interaction, can be used to engage Millions of players in Citizen Science)

Digital games have moved beyond just being sources of entertainment and are now integral to various parts of society. They are used in early childhood education, shaping culture, fostering civic engagement, and influencing political awareness. Digital games offer a versatile platform for interaction, learning, and expression. As technology progresses, digital games will gain more influence and importance, becoming helpful in tackling various societal challenges and opportunities.

The rise of multiplayer games like Roblox, Minecraft, and Fortnite as social platforms, especially during the Covid crisis, underscores this trend. The industry's response to the pandemic, through campaigns like "#playaparttogether,"

Interaktion, Lernen und Ausdruck gewinnen digitale Spiele mit dem technologischen Fortschritt an Einfluss und Bedeutung und werden zunehmend genutzt, um gesellschaftliche Herausforderungen und Chancen zu bewältigen.

Der Aufstieg von Multiplayer-Spielen wie Roblox, Minecraft und Fortnite als soziale Plattformen, insbesondere während der Covid-Krise, unterstreicht diesen Trend. Die Reaktion der Industrie auf die Pandemie, etwa durch Kampagnen wie „#playaparttogether“, zeigt die Rolle digitaler Spiele bei der Förderung sozialer Verbundenheit und des Gesundheitsbewusstseins.

Interessanterweise – und in Anlehnung an *Tennis for Two* – lässt sich dieser deutlich positive Wandel auch durch den Status erklären, den digitale Spiele heute innehaben: Nicht nur wächst die Zahl der „Second-Generation-Gamer“ – Menschen, die bereits mit ihren Eltern digitale Spiele gespielt haben –, auch der Zugang zu digitalen Spielen wurde durch Casual-Games auf Smartphones erleichtert. Heutzutage ist das digitale Spiel vor allem eine soziale Aktivität, die Multiplayer-Spiele umfasst. Dieser Trend wurde durch die Covid-Krise massiv verstärkt, da soziale Distanzierung dazu führte, dass das virtuelle Zusammenspielen an Attraktivität gewann. Dies wurde sogar

exemplifies the role of digital games in promoting social connectivity and health awareness.

Interestingly, and in reminiscence of *Tennis for Two*, this clearly positive change of perspective can also be explained by the status that digital games have today: Not only is the population of second-generation gamers—gamers who already played digital games with their parents—growing, and the access to digital games is eased by casual smartphone games; today's digital play is mainly a social activity that involves multiplayer games. This has been enhanced massively by the Covid crisis, where social distancing led to the fact that meeting and playing together virtually gained huge attraction. This was even supported heavily by the industries' main players with the campaign “#playaparttogether”, where successful gaming titles were provided for free to promote and disseminate the health messages from WHO.

The history of digital games can be told in many different ways (cf., for example, Donovan 2010, Stuart 2019, Kent 2001/2021, Bett 2021). As this very short overview shows, digital play is always connected to both the light and the dark side of play. Next to the recent discussions about the pitfalls of gambling mechanisms nowadays found in many games, also the topic of this reader, extremism in digital games reflects on their two-faced characteristics. Multiplayer games clearly offer social

von den Hauptakteuren der Industrie durch die Kampagne „#playaparttogether“ unterstützt, bei der erfolgreiche Spieletitel kostenlos bereitgestellt wurden, um die Gesundheitsbotschaften der WHO zu verbreiten.

Die Geschichte der digitalen Spiele kann auf verschiedene Arten erzählt werden (vgl. z. B. Donovan 2010, Stuart 2019, Kent 2001/2021, Bett 2021). Wie dieser kurze Überblick zeigt, ist digitales Spielen immer mit Licht- und Schattenseiten verbunden. Neben den aktuellen Diskussionen über die Gefahren von Glücksspielmechanismen, die heutzutage in vielen Spielen zu finden sind, reflektiert auch das Thema dieses Readers – Extremismus in digitalen Spielen – die zwiespältigen Eigenschaften von Spielen. Multiplayer-Spiele bieten zwar soziale Vorteile, bringen jedoch auch die Gefahr mit sich, von toxischen Communities negativ beeinflusst oder sogar von extremistischen Gruppen rekrutiert zu werden.

In der Geschichte digitaler Spiele war eine starke Spielgemeinschaft stets entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Diese Gemeinschaften basieren auf einer gemeinsamen Liebe zu einem Spiel oder einer Geschichte und entwickeln ein weit verzweigtes Netzwerk, das nicht-

benefits but also bring with them the danger of bad influence of toxic communities or even recruitment by extremist groups.

Throughout the history of digital games, a strong game community has been essential to a game's success. They are built on a shared love for a game or story and develop a broad network in ways that non-digital communities are not capable of doing so.

These communities are also essential in preventing extremism. It influences the communication culture in a game and is also very important in curbing problematic behavior. While game communities bring together players from all over, they also have the potential to direct their members in the wrong direction. When a game community encourages negative behavior, this affects gamers in many ways and can lead to more negative consequences affecting numerous communities.

Beispiele von Games

Seeing the important role of communities in games, it is paramount that different members of society possess knowledge of games that go beyond the stereotypes. The popularity of video games makes them attractive targets for extremists to exploit. Games with an online component may facilitate an exchange of extremist viewpoints and content,

digitale Gemeinschaften in dieser Form nicht schaffen können.

Diese Gemeinschaften sind auch wesentlich, um Extremismus vorzubeugen. Sie beeinflussen die Kommunikationskultur in einem Spiel und sind entscheidend, um problematisches Verhalten einzudämmen. Während Spielgemeinschaften Spieler*innen aus der ganzen Welt zusammenbringen, besteht jedoch auch die Möglichkeit, dass sie ihre Mitglieder in die falsche Richtung lenken. Wenn eine Spielgemeinschaft negatives Verhalten fördert, hat dies vielfältige Auswirkungen auf die Spieler*innen und kann zu negativen Konsequenzen führen, die zahlreiche Gemeinschaften betreffen.

Beispiele von Spielen

Angesichts der wichtigen Rolle von Gemeinschaften in Spielen ist es entscheidend, dass verschiedene Mitglieder der Gesellschaft über Spiele Bescheid wissen, jenseits der Stereotype. Die Popularität von Videospiele macht sie zu attraktiven Zielen für Extremisten. Spiele mit einem Online-Element können den Austausch extremistischer Ansichten und Inhalte erleichtern, und der Missbrauch von Videospiele durch böswillige Akteure ist gut dokumentiert. In den Jahren 2014-15 veröffentlichte der IS eigens erstellte,

and indeed, the misuse of video games by malignant actors has been well-documented. In 2014-15, ISIS released custom-made, modified content ('mods') for games like [Grand Theft Auto V](#) and military simulators ('MILSIMs') such as [Arma 3](#). These mods allowed players to re-enact acts of terrorism or take up arms as virtual ISIS insurgents. Within the far-right, developers like the Polish studio [Destructive Creations](#) or the German [Kvltgames](#) have created games with ostensible far-right messaging, whether it be defending Europe's beaches against hordes of 'ISIS-invaders', or taking up the fight against the 'Globohomo' (Globalist homosexual) enemy whilst playing as far-right figureheads. the presence of many young people who may be vulnerable to extremist messaging efforts creates ideal circumstances for exposure to extremist viewpoints.

modifizierte Inhalte („Mods“) für Spiele wie Grand Theft Auto V und militärische Simulatoren („MILSIMs“) wie Arma 3. Diese Mods ermöglichen es den Spieler*innen, Terrorakte nachzustellen oder als virtuelle IS-Kämpfer in den Kampf zu ziehen. In der rechtsextremen Szene haben Entwickler wie das polnische Studio Destructive Creations oder das deutsche Kvlgames Spiele mit scheinbar rechtsextremen Botschaften entwickelt, sei es durch die Verteidigung europäischer Strände gegen Horden von „IS-Invasoren“ oder den Kampf gegen den „Globohomo“-Feind, während man als rechtsextremer Anführer spielt. Die Anwesenheit vieler junger Menschen, die für extremistische Botschaften empfänglich sein könnten, schafft ideale Voraussetzungen für die Exposition gegenüber extremistischen Ansichten.

Modul 2: Extremismus und Games

*Übersicht: Dieses Modul behandelt, wie Extremist*innen digitale Spiele als Plattform nutzen, um ihre Ideologien zu verbreiten und neue Mitglieder zu rekrutieren. Es werden die Methoden und Mechanismen beleuchtet, die zur Verbreitung extremistischer Inhalte in digitalen Spielräumen*

Module 2: Extremism and Games

Overview: This module examines how extremists use digital games as a platform to spread their ideologies and recruit new members. It highlights the methods and mechanisms used to

*eingesetzt werden, sowie die möglichen Auswirkungen auf Spieler*innen.*

disseminate extremist content in digital gaming spaces, as well as the potential impact on players.

Extremismus in digitalen Game-Räumen

Extremisten haben zunehmend digitale Spieleplattformen genutzt, um ihre Ideologien zu verbreiten und neue Mitglieder zu rekrutieren. Eine Methode besteht darin, massgeschneiderte Spiele zu entwickeln, die speziell dazu dienen, extremistische Botschaften zu fördern. Diese Spiele werden oft von sowohl dschihadistischen als auch rechtsextremen Gruppen produziert und dienen dazu, ideologische Narrative bei den Spieler*innen zu verstärken. Obwohl einige argumentieren, dass diese Spiele hauptsächlich auf Personen abzielen, die bereits zu extremistischen Ansichten neigen, gibt es Bedenken hinsichtlich ihres Potenzials, neue Individuen zu radikalisieren.

Neben massgeschneiderten Spielen nutzen Extremisten bestehende Spiele, indem sie sogenannte "Mods" (Modifikationen) erstellen, um extremistische Inhalte einzubauen. Diese Mods ermöglichen es Extremisten, ein breiteres Publikum zu erreichen, indem sie sich auf beliebte Spiele stützen. Zudem nutzen Extremisten die Kommunikationsfunktionen in Spielen, um mit Spieler*innen in Kontakt zu treten, Vertrauen aufzubauen und potenzielle neue Rekruten anzusprechen. Beliebte Gaming- und

Extremism in Digital Gaming Spaces

Extremists have increasingly turned to digital gaming spaces to spread their ideologies and recruit new members. One method involves the creation of bespoke games designed specifically to promote extremist messages. These games are often produced by both jihadist and right-wing extremist groups and serve to reinforce ideological narratives among players. Although some argue that these games mainly target those already inclined towards extremist views, there is concern about their potential to radicalise new individuals.

In addition to bespoke games, extremists exploit existing games by creating modifications, or "mods," to incorporate extremist content. These mods allow extremists to reach a broader audience by piggybacking on popular games. Extremists also utilise in-game communication features to engage with players, build trust, and potentially groom new recruits. Popular gaming and gaming-adjacent platforms like Twitch, Discord, and Steam are often used for these purposes, providing extremists with a vast and relatively unregulated space to operate.

Extremists further leverage gaming culture by using gaming references and aesthetics in their propaganda. This includes

gamingnahe Plattformen wie Twitch, Discord und Steam werden häufig für diese Zwecke verwendet, da sie Extremisten einen weiten und relativ unregulierten Raum bieten, um zu agieren.

Darüber hinaus nutzen Extremisten die Gaming-Kultur, indem sie Gaming-Referenzen und Ästhetik in ihrer Propaganda verwenden. Dazu gehört das Nachahmen des Stils von Ego-Shooter-Spielen in ihren Videos sowie die Verwendung von Gamersprache, um potenzielle Rekruten anzusprechen. Auch das Konzept der Gamification – die Anwendung von Spielelementen in nicht-spielerischen Kontexten – wird von Extremisten eingesetzt, um die Interaktion mit ihren Inhalten zu steigern. Dies kann den Einsatz von Punkten, Abzeichen und Ranglisten umfassen, um die Teilnahme an extremistischen Aktivitäten zu fördern. Solche Strategien verdeutlichen die vielseitigen Wege, wie Extremisten digitale Spieleplattformen nutzen, um ihre Ziele voranzutreiben.

mimicking the style of first-person shooter games in their videos and using gamer language to appeal to potential recruits. Additionally, the concept of gamification - applying game design elements to non-game contexts - is employed by extremists to increase engagement with their content. This can involve the use of points, badges, and leaderboards to incentivise participation in extremist activities. Such strategies highlight the multifaceted ways in which extremists exploit digital gaming spaces to further their agendas ¹.

¹ Schlegel, L., & Kowert, R. (2024). Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds. Routledge.

Verständnis von Videospiele

Videospiele sind komplexe Systeme, in denen die Spieler*innen an strukturierten Konflikten teilnehmen, die durch spezifische Regeln gesteuert werden und zu messbaren Ergebnissen führen. Diese Regeln definieren die erlaubten Handlungen der Spieler*innen und schaffen interaktive Schleifen, in denen das Spiel auf die Aktionen der Spieler*innen reagiert und diese verarbeitet. Diese Interaktion bildet das Wesen des Gameplays und macht Spiele zu einer Art Simulation oder Argumentation über reale oder imaginäre Systeme. Obwohl es häufig Bedenken gibt, haben Studien gezeigt, dass der Zusammenhang zwischen gewalttätigen Videospiele und realer Aggression nicht eindeutig ist. Tatsächlich ist der Anstieg des Gamings mit einem Rückgang der gesellschaftlichen Gewalt einhergegangen, was darauf hindeutet, dass Videospiele eher eine kathartische Wirkung haben könnten, anstatt gewalttätiges Verhalten zu fördern.

Über ihre Systeme und Regeln hinaus bieten Videospiele oft reichhaltige Erzählungen sowie markante visuelle und akustische Umsetzungen. Die Erzählungen, die von komplexen verzweigten Handlungssträngen bis hin zu einfachen Prämissen reichen können, helfen dabei, die

Understanding Video Games

Videogames are complex systems where players participate in structured conflicts governed by specific rules, resulting in measurable outcomes. These rules define the permissible actions of players, creating interactive loops where the game processes and responds to player actions. This interaction forms the essence of gameplay, making games a type of simulation or argument about real or imagined systems.² Although there are common concerns, studies have indicated that the relationship between violent video games and real-world aggression is not clear-cut. In fact, the increase in gaming has coincided with a decline in societal violence, suggesting that videogames might provide a cathartic outlet rather than incite violent behaviour³.

Beyond their systems and rules, videogames often feature rich narratives and distinctive visual and audio treatments. The narratives, which can range from complex branching storylines to straightforward premises, help immerse players and guide their actions within the game world.⁴ This narrative partnership between the game and the player frequently casts the player as the central hero in a compelling story. The visual and audio treatment of a game, whether through abstract graphics or detailed visuals, significantly shapes the player's experience

Spieler*innen zu fesseln und ihre Handlungen in der Spielwelt zu lenken. Diese narrative Partnerschaft zwischen dem Spiel und dem Spieler bzw. der Spielerin stellt die Spielende häufig als zentralen Helden einer fesselnden Geschichte dar. Die visuelle und akustische Gestaltung eines Spiels, sei es durch abstrakte Grafiken oder detaillierte Visualisierungen, beeinflusst das Spielerlebnis und die Erwartungen erheblich. Diese Elemente gemeinsam bestimmen den Ton und das Publikum des Spiels und verstärken das immersive Gesamterlebnis.

and expectations. These elements together establish the game's tone and audience, enhancing the overall immersive experience.⁵

² Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

³ Ferguson, C. J. (2015). "Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When". *Journal of Communication*, 65(1), 193-212.

⁴ Jenkins, H. (2002). "Game Design as Narrative Architecture". In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.

⁵ Swink, S. (2008). *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

Rollen im Gameschaffen

Die Erstellung eines Spiels erfordert ein Team von verschiedenen Fachleuten wie Künstlern, Programmierern, Autoren, Designern, Soundingenieuren und Produzenten, die in Game-Studios zusammenarbeiten. Diese Studios können entweder unabhängig (Indie) oder im Besitz von Publishern sein, wobei die Teamgrößen von kleinen Gruppen bis hin zu grossen Teams mit Hunderten von Entwicklern reichen. Dank benutzerfreundlicher Tools zur Spieleentwicklung wie Unity und Unreal Engine ist es einfacher geworden, dass Einzelpersonen ihre eigenen Spiele entwickeln und teilen können. Diese Tools, zusammen mit der Möglichkeit, bestehende Spiele zu modifizieren, haben die Vielfalt und Zugänglichkeit von Spielen erheblich erhöht, was selbst Anfängern ermöglicht, zur Gaming-Industrie beizutragen.

Game-Publisher sind entscheidend für die Finanzierung, Vermarktung und den Vertrieb von Spielen, ebenso wie für die Bereitstellung rechtlicher und geschäftlicher Unterstützung für Entwickler. Traditionell sorgten Publisher dafür, dass Spiele bestimmte Inhaltsstandards erfüllten und in Einzelhandelsgeschäften platziert wurden. Heutzutage ermöglichen digitale Vertriebsplattformen wie Steam,

Roles in Game Creation

Creating a game involves a team of various professionals such as artists, programmers, writers, designers, sound engineers, and producers who collaborate in game studios. These studios can be either independent (indie) or owned by publishers, with team sizes ranging from small groups to large teams of hundreds of developers. The availability of user-friendly game development tools like Unity and Unreal Engine has made it easier for individuals to develop and share their games. These tools, along with the ability to modify existing games, have greatly increased the diversity and accessibility of games, enabling even beginners to contribute to the gaming industry.

Game publishers are essential in funding, marketing, and distributing games, as well as providing legal and business support to developers. Traditionally, publishers ensured that games met certain content standards and secured their placement in retail stores. Nowadays, digital distribution platforms such as Steam, Google Play, and Itch.io allow developers to market their games directly to a global audience, significantly expanding the reach and availability of their products. These platforms generally offer some level of content curation and quality control, though the effectiveness

Google Play und Itch.io den Entwicklern, ihre Spiele direkt an ein globales Publikum zu vermarkten, was die Reichweite und Verfügbarkeit ihrer Produkte erheblich erweitert. Diese Plattformen bieten in der Regel eine gewisse Inhaltskuratierung und Qualitätskontrolle, obwohl die Wirksamkeit dieser Massnahmen variieren kann, was Bedenken hinsichtlich ihrer Fähigkeit aufwirft, die Verbreitung von schädlichen Inhalten zu verhindern.

of these measures can vary, raising concerns about their ability to prevent the spread of harmful content.

Game Communities

Game-Communities sind vielfältig und werden durch die Demografie der Spieler*innen, deren Gründe für das Spielen und die spezifischen Merkmale der Spiele selbst beeinflusst. Verschiedene Spiele sprechen unterschiedliche Zielgruppen an; zum Beispiel könnten jüngere Spieler*innen von den kreativen Aspekten von *Minecraft* angezogen werden, während ältere Spieler*innen eher Strategiespiele bevorzugen. Die Motivation der Spieler*innen, sich mit Spielen zu beschäftigen, kann von sozialer Interaktion und Wettbewerb bis hin zu Eskapismus und persönlicher Leistung reichen. Diese Communities entstehen rund um gemeinsame Interessen und entwickeln eigene Kulturen und Normen, die die unterschiedlichen Gründe widerspiegeln, warum Menschen spielen.

Die Struktur von Game-Communities basiert oft auf Funktionen wie Mehrspielerfähigkeiten, In-Game-Kommunikation und dem Spielstil. Diese Elemente tragen dazu bei, ein Gefühl der Zugehörigkeit und Identität unter den Spieler*innen zu schaffen. Allerdings können diese gleichen Funktionen auch von Extremisten ausgenutzt werden. Extremisten könnten In-Game-Chat-Funktionen oder spezielle Foren nutzen, um ihre Ideologien zu

Game Communities

Game communities are varied, influenced by the demographics of players, their reasons for playing, and the specific features of the games themselves. Different games appeal to different audiences; for example, younger players might be attracted to "Minecraft" for its creative aspects, while older players might favour strategy games. Players' motivations for engaging in games can range from social interaction and competition to escapism and personal achievement. These communities develop around shared interests and can have distinct cultures and norms, reflecting the diverse reasons people play games.

The structure of game communities is often based on features such as multiplayer capabilities, in-game communication, and the style of gameplay. These elements help create a sense of belonging and identity among players. However, these same features can also be exploited by extremists. Extremists may use in-game chat functions or dedicated forums to disseminate their ideologies, recruit members, and coordinate activities. The interactive and often anonymous nature of gaming environments can make them susceptible to such

verbreiten, Mitglieder zu rekrutieren und Aktivitäten zu koordinieren. Die interaktive und oft anonyme Natur von Spielumgebungen macht sie anfällig für solche Ausnutzung, was die Notwendigkeit für Wachsamkeit und proaktive Massnahmen zum Schutz dieser Communities unterstreicht.

exploitation, highlighting the need for vigilance and proactive measures to protect these communities.

Games als Soziale Plattformen

Online-Spiele haben sich zu wichtigen sozialen Plattformen entwickelt, auf denen Spieler*innen interagieren, Communities bilden und Beziehungen aufbauen können. Spiele wie *Fortnite* und *World of Warcraft* ermöglichen es den Spieler*innen, im Spiel zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten, was oft zu langanhaltenden Freundschaften führt. Darüber hinaus bieten spezialisierte Content-Erstellungs-Server, wie sie in *Minecraft* zu finden sind, den Spieler*innen die Möglichkeit, eigene Welten zu erschaffen und zu teilen, wodurch Kreativität und Teamarbeit gefördert werden. Diese interaktiven Umgebungen verwandeln Spiele in Räume für soziale Interaktionen und den Aufbau von Gemeinschaften, die über reine Unterhaltung hinausgehen.

Gaming-nahe Plattformen wie *Discord* und *Twitch* verstärken diese sozialen Interaktionen zusätzlich, indem sie Orte bieten, an denen Spieler*innen chatten, Inhalte teilen und gemeinsam Live-Streams anschauen können. Diese Plattformen unterscheiden sich von traditionellen sozialen Medien, da sie sich spezifisch auf Gaming-Aktivitäten und -Communities konzentrieren. Im Gegensatz zu herkömmlichen sozialen Plattformen, die allgemein der

Games as Social Platforms

Online games have become major social platforms where players can interact, form communities, and build relationships. Games like "Fortnite" and "World of Warcraft" enable players to communicate and collaborate within the game, often resulting in long-lasting friendships. Additionally, specialized content creation servers, such as those in "Minecraft," allow players to create and share their own worlds, fostering creativity and teamwork. These interactive environments transform games into spaces for socialisation and community building, beyond just entertainment.

Gaming-adjacent platforms like Discord and Twitch further enhance these social interactions by providing venues where players can chat, share content, and watch live streams together. These platforms differ from traditional social media because they focus specifically on gaming activities and communities. Unlike conventional social platforms, which broadly facilitate social networking and information sharing, gaming platforms are tailored to support and enrich the gaming experience. This specialised focus creates unique opportunities for engagement but also presents challenges in moderating content and preventing exploitation by extremists.

<p>sozialen Vernetzung und dem Informationsaustausch dienen, sind Gaming-Plattformen darauf ausgelegt, das Spielerlebnis zu unterstützen und zu bereichern. Dieser spezialisierte Fokus schafft einzigartige Möglichkeiten für Engagement, stellt aber auch Herausforderungen bei der Moderation von Inhalten und der Verhinderung von Ausnutzung durch Extremisten dar.</p>	
<p>Modul 3: Games und Radikalisierung</p>	<p>Module 3: Games and Radicalisation</p>
<p><i>Übersicht: Dieses Modul untersucht, wie digitale Spiele zur extremistischen Rekrutierung und Mobilisierung genutzt werden können. Es wird die Geschichte der extremistischen Nutzung von Spielen betrachtet, der Radikalisierungsprozess erläutert und anhand von Fallstudien spezifische Plattformen wie Roblox und Steam vorgestellt.</i></p>	<p><i>Overview: his module examines how digital games can be used for extremist recruitment and mobilisation. It looks at the history of extremist use of games, explains the radicalisation process, and presents specific case studies involving platforms such as Roblox and Steam.</i></p>

Digitale Spiele als Mittel für extremistische Rekrutierung und Mobilisierung

Der Einsatz digitaler Spiele als Werkzeuge zur extremistischen Rekrutierung und Mobilisierung ist zu einem bedeutenden Anliegen geworden. Extremistische Gruppen nutzen die interaktive und immersive Natur von Spielen, um ein breites Publikum zu erreichen, wobei sie insbesondere jüngere Personen ins Visier nehmen. Dieses Kapitel beleuchtet die Geschichte der Rekrutierung und Mobilisierung in Spielumgebungen, die spezifischen Spiele, die für diese Zwecke verwendet werden, den Radikalisierungsprozess und wie Spiele die Mobilisierung erleichtern. Es werden auch Fallstudien zu Plattformen wie Roblox und Steam untersucht, um diese Dynamiken zu veranschaulichen.

Digital Games as Vehicles for Extremist Recruitment and Mobilization

The use of digital games as tools for extremist recruitment and mobilisation has become a significant concern. Extremist groups exploit the interactive and immersive nature of games to reach a broad audience, particularly targeting younger individuals. This chapter explores the history of recruitment and mobilisation in gaming spaces, the specific games used for these purposes, the radicalisation process, and how games facilitate mobilisation. It also examines case studies involving platforms like Roblox and Steam to illustrate these dynamics.

Geschichte der Rekrutierung und Mobilisierung in Gaming-Umgebungen

Extremistische Gruppen haben schon lange nach neuen Wegen gesucht, um ihre Ideologien zu verbreiten und Mitglieder zu rekrutieren. Mit dem Aufkommen des Internets haben sich digitale Spiele als fruchtbarer Boden für solche Aktivitäten erwiesen. Anfänglich beschränkte sich der extremistische Einsatz von Spielen auf einfache Modifikationen bestehender Titel, um hasserfüllte oder gewalttätige Botschaften einzufügen. Im Laufe der Zeit, als sich die Spieltechnologie und Online-Plattformen weiterentwickelten, nahm auch die Raffinesse dieser Bemühungen zu. Extremistische Gruppen begannen, das Potenzial von Spielen zu erkennen, um Propaganda zu verbreiten und aktiv Personen zu rekrutieren, indem sie die sozialen und interaktiven Elemente der Gaming-Umgebungen nutzen.

History of Recruitment and Mobilisation in Gaming Spaces

Extremist groups have long sought new avenues to spread their ideologies and recruit members. With the advent of the internet, digital games emerged as a fertile ground for such activities. Initially, extremist use of games was limited to crude modifications of existing titles to include hateful or violent messages. Over time, as gaming technology and online platforms evolved, so did the sophistication of these efforts. Extremist groups began to recognise the potential of games to spread propaganda and actively recruit individuals by leveraging the social and interactive elements of gaming environments.

Games zur Rekrutierung

Extremistische Gruppen nutzen sowohl massgeschneiderte Spiele als auch Modifikationen beliebter Titel, um neue Mitglieder anzuziehen und zu rekrutieren.

Massgeschneiderte Spiele sind speziell darauf ausgelegt, extremistische Botschaften und Ideologien zu vermitteln, wobei oft Gewalt verherrlicht und die Feinde der Gruppe negativ dargestellt werden. Diese Spiele sprechen potenzielle Rekruten an, indem sie mit ihren bestehenden Überzeugungen übereinstimmen oder Missstände und Unzufriedenheit ausnutzen. Darüber hinaus modifizieren Extremisten bestehende, beliebte Spiele, um Propaganda einzubauen und so ein breiteres Publikum zu erreichen, das bereits mit diesen Spielen beschäftigt ist. Diese modifizierten Spiele können extremistische Erzählungen und Ideologien subtil einführen und sie dadurch für nichtsahnende Spieler*innen attraktiver machen.

Games for Recruitment

Extremist groups use both bespoke games and modifications of popular titles to attract and recruit new members. Bespoke games are specifically designed to convey extremist messages and ideologies, often glorifying violence and portraying the group's enemies negatively. These games appeal to potential recruits by aligning with their existing beliefs or exploiting grievances and discontent. Additionally, extremists modify existing popular games to include propaganda, reaching a wider audience already engaged with these games. These modified games can subtly introduce extremist narratives and ideologies, making them more appealing to unsuspecting players.

Radikalisierungsprozess

Der Radikalisierungsprozess in Gaming-Umgebungen beinhaltet die Konfrontation mit extremistischem Inhalt und die Interaktion mit radikalisierten Personen. Spiele bieten eine einzigartige Umgebung, in der Spieler*innen durch wiederholtes Gameplay und soziale Interaktionen schrittweise extremistischen Ideologien ausgesetzt werden können. Extremisten nutzen häufig In-Game-Kommunikationsfunktionen wie Chats und Foren, um mit den Spieler*innen in Kontakt zu treten, Vertrauen aufzubauen und radikale Ideen einzuführen. Dieser Prozess verläuft schrittweise, wobei Extremisten die Anonymität und die immersive Natur von Spielen ausnutzen, um bei potenziellen Rekruten ein Gefühl von Gemeinschaft und Zugehörigkeit zu fördern. Dies führt schliesslich zu einer tieferen Verpflichtung gegenüber extremistischen Ideologien und der Akzeptanz von Gewalt als gerechtfertigt.

Radicalisation Process

The radicalisation process in gaming spaces involves exposure to extremist content and interaction with radicalised individuals. Games provide a unique environment where players can gradually be exposed to extremist ideologies through repeated gameplay and social interaction. Extremists often use in-game communication features such as chat functions and forums to engage with players, build trust, and introduce radical ideas. This process is incremental, with extremists exploiting the anonymity and immersive nature of games to foster a sense of community and belonging among potential recruits, leading to a deeper commitment to extremist ideologies and acceptance of violent actions as justified.

Games zur Mobilisierung

Über die Rekrutierung hinaus spielen Spiele auch eine entscheidende Rolle bei der Mobilisierung, indem sie Rekruten dazu ermutigen, konkrete Massnahmen zur Unterstützung extremistischer Ziele zu ergreifen. Dies kann die Teilnahme an Online-Propagandakampagnen, den Besuch von Kundgebungen oder sogar die Beteiligung an gewalttätigen Handlungen umfassen. Spiele werden genutzt, um reale Szenarien zu simulieren und Individuen in verschiedenen Fähigkeiten zu schulen, die bei extremistischen Aktivitäten anwendbar sind. Beispielsweise können Ego-Shooter-Spiele Kampfsituationen simulieren, während Strategiespiele taktische Planung vermitteln. Die Gamification dieser Aktivitäten, durch Punkte, Abzeichen und Ranglisten, verstärkt zusätzlich die Teilnahme und fördert einen Wettbewerbsgedanken unter den Rekruten, was deren Engagement für die Sache weiter stärkt.

Games for Mobilisation

Beyond recruitment, games also play a crucial role in mobilisation, encouraging recruits to take concrete actions in support of extremist causes. This can include participating in online propaganda campaigns, attending rallies, or even engaging in violent acts. Games are used to simulate real-life scenarios and train individuals in various skills applicable in extremist activities. For example, first-person shooter games can simulate combat situations, while strategy games can teach tactical planning. The gamification of these activities, through points, badges, and leaderboards, further incentivises participation and fosters a competitive spirit among recruits, enhancing their commitment to the cause.

Fallstudien: Roblox & Steam

Roblox und Steam sind zwei prominente Plattformen, die von Extremisten für Rekrutierung und Mobilisierung ausgenutzt werden. Roblox, das besonders bei jüngeren Zielgruppen beliebt ist, wurde von Extremisten genutzt, um Spiele zu erstellen und zu verbreiten, die subtilen oder offensichtlichen extremistischen Inhalt enthalten. Diese Spiele ahmen oft beliebte Genres nach, um Spieler*innen anzuziehen und sie schrittweise mit radikalen Ideologien vertraut zu machen. Steam, eine bedeutende Gaming-Plattform mit einer grossen Nutzerbasis, hat die Bildung extremistischer Gemeinschaften erlebt, die die sozialen Funktionen der Plattform nutzen, um Mitglieder zu rekrutieren und zu mobilisieren. Diese Gemeinschaften teilen häufig modifizierte Spielinhalte, Propaganda und Strategien, um ihre extremistischen Ziele voranzutreiben. Beide Plattformen veranschaulichen, wie Extremisten die interaktiven und sozialen Aspekte von Gaming nutzen, um ein breites Publikum zu erreichen und zu beeinflussen.

Abschliessend lässt sich sagen, dass der Einsatz digitaler Spiele für extremistische Rekrutierung und Mobilisierung eine bedeutende und sich weiterentwickelnde Bedrohung darstellt. Durch das Verständnis der Geschichte, Methoden

Case Studies: Roblox & Steam

Roblox and Steam are two prominent platforms exploited by extremists for recruitment and mobilisation. Roblox, popular among younger audiences, has been used by extremists to create and distribute games containing subtle or overt extremist content. These games often mimic popular genres to attract players and gradually introduce them to radical ideologies. Steam, a major gaming platform with a vast user base, has seen the formation of extremist communities that use the platform's social features to recruit and mobilise members. These communities often share modified game content, propaganda, and strategies for furthering their extremist goals. Both platforms illustrate how extremists leverage the interactive and social aspects of gaming to reach and influence a wide audience.

In conclusion, the use of digital games for extremist recruitment and mobilisation represents a significant and evolving threat. By understanding the history, methods, and specific cases of extremist activities in gaming spaces, it becomes possible to develop more effective strategies for preventing and countering this form of radicalisation.

<p>und spezifischen Fälle extremistischer Aktivitäten in Gaming-Umgebungen wird es möglich, wirksamere Strategien zur Verhinderung und Bekämpfung dieser Form der Radikalisierung zu entwickeln.</p>	
--	--

<p>Fokus: Spillover-Effekte</p>	
<p>Was ist ein Spillover-Effekt?</p> <p>Ein Spillover-Effekt beschreibt, wie Verhaltensweisen oder Überzeugungen, die in einem Bereich entwickelt wurden, in andere Lebensbereiche übergehen. Im Zusammenhang mit digitalen Spielen bedeutet das, dass sich Verhaltensweisen, die im Spiel gelernt wurden, auf das Verhalten und die Einstellung im echten Leben auswirken können.</p>	<p>What is a Spillover Effect?</p> <p>A spillover effect refers to how behaviours or beliefs developed in one area can spill over into other areas of life. In the context of digital games, it means that behaviours learned within the game can influence actions and attitudes in real life.</p>
<p>Spillover-Effekte bei digitalen und Online-Spielen</p> <p>Digitale Spiele bieten immersive Welten, in denen Spieler*innen in verschiedene Rollen und Narrative eintauchen. Diese können sowohl positive als auch negative Verhaltensweisen fördern, die später in das reale Leben übergehen können. Die Dynamik von Multiplayer-Spielen, der Wettkampfcharakter und die sozialen Interaktionen tragen zur Verstärkung dieses Effekts bei.</p>	<p>Spillover Effects in Digital and Online Games</p> <p>Digital games create immersive worlds where players engage with various roles and narratives. These experiences can promote both positive and negative behaviours, which can later spill over into real life. The dynamics of multiplayer games, competition, and social interactions intensify this effect.</p>

Positive Spillover-Effekte

Videospiele können positive Fähigkeiten wie Zusammenarbeit, Problemlösung und strategisches Denken fördern. Zum Beispiel können kooperative Spiele, in denen Teams zusammenarbeiten müssen, dazu beitragen, Kommunikations- und Sozialkompetenzen zu entwickeln. Diese Fähigkeiten lassen sich oft im Alltag, in der Schule oder im Beruf anwenden. Spiele, die Empathie fördern, indem sie den Spieler*innen in die Perspektive anderer versetzen, können helfen, soziale und kulturelle Unterschiede zu überwinden.

Positive Spillover Effects

Video games can foster positive skills such as collaboration, problem-solving, and strategic thinking. For example, cooperative games that require teamwork can help players develop communication and social skills, which can be applied in everyday life, at school, or at work. Games that promote empathy by placing players in the perspective of others can help bridge social and cultural differences.

Negative Spillover-Effekte und Radikalisierung

Es gibt auch negative Spillover-Effekte, insbesondere wenn toxische Verhaltensweisen oder extremistische Ideologien, die in Spielen oder über Gaming-Plattformen vermittelt werden, ins reale Leben übergehen. Jugendliche können in Online-Spielen aggressives Verhalten oder die Verbreitung von Verschwörungstheorien erleben, die ihre Weltsicht beeinflussen. In extremen Fällen können diese Erfahrungen zur Radikalisierung führen. Extremisten nutzen Spiele oft, um junge Menschen schrittweise in radikale Ideologien einzuführen.

Negative Spillover Effects and Radicalisation

Negative spillover effects occur when toxic behaviours or extremist ideologies learned in games or through gaming platforms spill over into real life. Young people may experience aggressive behaviour or be exposed to conspiracy theories that shape their worldview. In extreme cases, these experiences can lead to radicalisation. Extremists often use games to gradually introduce young people to radical ideologies.

Wie Extremisten Gaming-Plattformen nutzen

Extremistische Gruppen nutzen Online-Gaming-Plattformen gezielt zur Rekrutierung und Radikalisierung. Plattformen wie Discord und Steam bieten die Möglichkeit, durch In-Game-Chat-Funktionen Beziehungen aufzubauen und schrittweise ideologischen Einfluss auszuüben. Durch die Verwendung von Symbolik, Verschwörungstheorien und gruppenbezogenen Narrativen schaffen Extremisten eine feindselige „Wir gegen die“-Haltung, die Jugendlichen subtil eingeflößt wird.

How Extremists Use Gaming Platforms

Extremist groups actively use online gaming platforms to recruit and radicalise. Platforms like Discord and Steam offer the opportunity to build relationships through in-game chat functions and gradually exert ideological influence. By using symbolism, conspiracy theories, and group-based narratives, extremists create a hostile "us versus them" mentality that is subtly instilled in young players.

Beispiele

Extremisten und Gaming Beispielsweise wurde das Spiel „Heimatdefender“ von rechtsextremen Gruppen entwickelt, in dem politische Gegner und Minderheiten als Feinde dargestellt werden. In anderen Fällen modifizieren Extremisten beliebte Spiele wie „Minecraft“ oder „Call of Duty“, um ihre Ideologien zu verbreiten und Spieler*innen zu radikalisieren.

Examples

Extremists and Gaming For example, right-wing extremist groups developed the game "Heimatdefender," where political opponents and minorities are depicted as enemies. In other cases, extremists modify popular games like "Minecraft" or "Call of Duty" to spread their ideologies and radicalise players.

<p>Potenziale von Videospiele gegen Extremismus</p> <p>Videospiele haben auch großes Potenzial, um Extremismus entgegenzuwirken. Spiele, die Empathie und Zusammenarbeit fördern, können alternative Erzählungen zu extremistischen Ideologien bieten. Spiele wie „PeaceMaker“, die das Verständnis für Konflikte fördern, oder Bildungsprojekte in virtuellen Umgebungen könnten genutzt werden, um Jugendliche für die Gefahren des Extremismus zu sensibilisieren. Plattformen könnten außerdem verstärkt genutzt werden, um positive Botschaften zu verbreiten und extremistische Inhalte zu moderieren.</p>	<p>The Potential of Video Games Against Extremism</p> <p>Video games also hold great potential in countering extremism. Games that promote empathy and collaboration can provide alternative narratives to extremist ideologies. Games like "PeaceMaker," which foster an understanding of conflicts, or educational projects in virtual environments, could be used to raise awareness among young people about the dangers of extremism. Platforms could also be leveraged to spread positive messages and more effectively moderate extremist content.</p>
<p>Quellen</p> <ul style="list-style-type: none"> ● PRECOBIAS Toolkit for Teachers ● RAN C&N Meeting on Extremists' Use of Video Games ● Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds 	<p>References</p> <ul style="list-style-type: none"> ● PRECOBIAS Toolkit for Teachers ● RAN C&N Meeting on Extremists' Use of Video Games ● Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds

<h2>Fallbeispiele</h2>	
<p>Fallbeispiel 1: Digitale Spielplätze: Unbewusste Begegnungen mit Extremismus</p>	<p>Case Study 1: Digital Playgrounds: Unconscious Encounters with Extremism</p>
<p><i>Die drei 14-jährigen kennen sich aus der Schule. Sie treffen sich in ihrer Freizeit online, um kooperative Computerspiele zu spielen. Auf der Suche nach neuen Levels und Räumen im Spiel stossen sie auf ein Setting aus der Zeit von 2. Weltkrieg, dieses ist gespickt mit Nazi-Symbolen. Nachdem sie sich ausgiebig darin bewegt und vergnügt haben, sprechen sie in der Schule über ihre Erfahrungen, was Gespräche mit den Lehrpersonen und Eltern nach sich zieht.</i></p>	<p><i>The three 14-year-olds know each other from school. In their free time, they meet online to play cooperative computer games. While searching for new levels and environments in the game, they come across a setting from the Second World War, filled with Nazi symbols. After spending a lot of time in this setting and enjoying themselves, they talk about their experiences at school, which leads to discussions with teachers and parents.</i></p>
<p>In diesem Beispiel gibt es einige positive Faktoren sowie auch Risikofaktoren, welche die Jugendlichen in ihrer weiteren Entwicklung beeinflussen können. Einerseits sind virtuelle Interaktionen unter Peers grundsätzlich wertvolle Interaktionen, welche das gemeinschaftliche Erleben</p>	<p>In this example, there are several positive factors as well as risk factors that can influence the further development of the teenagers. On one hand, virtual interactions among peers are generally valuable, as they strengthen communal experiences and deepen friendships. Additionally, mastering virtual</p>

verstärken und Freundschaften vertiefen können. Auch kann das Meistern von virtuellen Herausforderungen damit verknüpfte Fähigkeiten wie Kreativität, Problemlösungsstrategien oder das logische Denken der Jugendlichen fördern (*Thema: Positive Eigenschaften der Games*). Jedoch machen das Alter und die erst beginnenden Lebenserfahrungen der Jugendlichen sie auch besonders anfällig für radikalisiertes Gedankengut.

Heutzutage gibt es viele verschiedene Game-Arten, welche je nach Entwickler den Spielenden keine, wenige oder viele Möglichkeiten zum eigenen Mitwirken an die Hand geben. Diese Änderungen an einem Game, welche "Mods" genannt werden (*siehe Definition in Module 1*), sind nicht zwingend komplex vorzunehmen, sondern können teilweise sehr einfach und ohne technische Kenntnisse umgesetzt werden. Unterdessen gibt es auch Games, welche nicht nur solche von Usern geschaffene Mods zulassen, sondern sich sogar explizit darauf verlassen und die Spielmechanik auf den von den Spieler*innen gebauten Spielinhalten aufbauen. Beispiele hierzu sind Roblox, VR-Chat oder auch Minecraft. Dies bedeutet für die Entwickler jedoch auch, keine umfängliche Kontrolle mehr darüber zu haben, über welche Themen in ihrem Game Inhalte von den Spielenden geschaffen werden. Dadurch erhöht sich das Risiko, dass extremistische Inhalte durch Spielende mit einfachen Mitteln

challenges can help develop skills such as creativity, problem-solving strategies, and logical thinking in teenagers (Topic: Positive Aspects of Games). However, due to their age and limited life experience, teenagers are particularly vulnerable to radicalised ideologies.

Nowadays, there are many different types of games that, depending on the developer, provide players with varying levels of opportunity for personal involvement. These changes to a game, known as "mods" (see definition in Module 1), do not necessarily require complex procedures and can sometimes be implemented very easily without technical knowledge. There are even games that not only allow user-created mods but rely heavily on them, with gameplay mechanics built around content created by players. Examples include Roblox, VR-Chat, and Minecraft. This, however, also means that developers no longer have comprehensive control over the topics that players may introduce into the game. As a result, there is an increased risk that extremist content could be woven into the game mechanics by players using simple methods and without specialised technical skills (Topic: Technical Background in Games with User-Generated Content). Game developers only have limited control over this content and rely on players to report inappropriate material.

und ohne speziellem technisches Wissen in die Spielmechanik eingewoben werden (*Thema: Technischer Hintergrund bei Games mit User-Content*). Die Spielehersteller kontrollieren diese Inhalte nur bedingt und sind darauf angewiesen, dass die Inhalte durch die Spielenden gemeldet werden. Vereinfachte Bedingungen zur Modifizierung solcher Game-Inhalte bedeutet im selben Atemzug auch, dass die Jugendlichen schneller Gefahr laufen, mit solchen Inhalten in Berührung zu kommen. Da die Interaktionen, welche die Spielmechanik in einer thematisch im Nationalsozialismus gebauten Spielwelt zulassen, auch von gemeinsamen Erfolg geprägt sein können, erleben die Jugendlichen trotz thematisch extremistischer Inhalte positive Gefühle. Dies kann dazu führen, dass Jugendliche niederschwellig an extremistische Inhalte herangeführt werden und durch die Spielmechanik positive Erinnerungen damit verknüpfen, was letztlich zu einer Verharmlosung solcher Inhalte führen kann (*Thema: Erfolgsgefühle durch gemeinsame Erleben*).

Damit Jugendliche mit solchen Situationen umgehen können und nicht selbst radikalisiert werden, ist es sinnvoll, sie dahingehend aufzuklären und zu sensibilisieren, dass es auch in einem Game von bekannten Entwickler*innen sowie Publisher*innen und mit tausenden von Spieler*innen zu extremistischen Inhalten kommen kann. Es ist wichtig, den

The ease of modding such game content also means that young people are more likely to come into contact with these types of materials. Since interactions within a game environment built around themes from National Socialism can be marked by shared success, the teenagers may experience positive feelings despite the extremist content. This can lead to a situation where teenagers are subtly exposed to extremist content and associate positive emotions with it through the game mechanics, which may ultimately result in the trivialisation of such content (Topic: Feelings of Success through Shared Experience).

To help teenagers deal with such situations and avoid becoming radicalised themselves, it is important to educate and sensitise them to the fact that even in games from well-known developers and publishers with thousands of players, extremist content can emerge. It is crucial to equip teenagers with strategies that enable them to recognise, assess, and manage these situations over time. Therefore, it is important for them to learn not to rely solely on "labels," but to be able to identify whether they are engaging in a game world with extremist themes, regardless of the gameplay itself. Teenagers need to understand that there is limited control by the original game developers in such games. Furthermore, it is advisable to highlight that engaging gameplay mechanics can also be found in thematically unproblematic settings, meaning they do

Jugendlichen Strategien mitzugeben, damit sie selbst langfristig in der Lage sind, solche Situationen zu erkennen, einschätzen und damit umgehen zu können. Dadurch ist es wichtig, dass die Jugendlichen lernen, sich nicht bloss auf die "Labels" zu verlassen, sondern selbst erkennen können, ob sie sich in einem thematisch extremistisch ausgelegten Spielwelt bewegen oder nicht, unabhängig davon, was die spielerische Handlung beinhaltet. Die Jugendlichen sollen verstehen können, dass es in solchen Games wenig Kontrolle durch die eigentlichen Game-Entwickler gibt. Weiter ist es empfehlenswert, den Jugendlichen zu verdeutlichen, dass spannende Spielmechaniken auch in thematisch unproblematischen Settings vorhanden sind, sie demnach nicht auf ein extremistisch motiviertes Setting angewiesen sind, um die gewünschte Spielmechanik erleben zu können (*Thema: Online-Resilienz stärken*).

not need to rely on extremist-driven themes to enjoy the desired gameplay experience (Topic: Strengthening Online Resilience).

Fallbeispiel 2: Von der Online-Welt zur Radikalisierung: Ein Jugendlicher im Bann des Extremismus

Case Study 2: From the Online World to Radicalisation: A Teenager Under the Influence of Extremism

Der 16jährige Schüler gilt eher als verschlossener Einzelgänger, der viel Zeit mit Spielen in seinem Zimmer verbringt. Seine Eltern versuchen, ihn zur Teilnahme an einem Sportclub zu motivieren, was er jedoch durch sein Verhalten verunmöglicht. Auf einer Online-Vernetzungsplattform, die bei Gamern sehr beliebt ist, trifft er zwei real existierende Personen aus Deutschland. Es entwickelt sich eine Freundschaft, er trifft die beiden bis dahin Unbekannten mehrmals persönlich. Die Eltern unterstützen dies grundsätzlich, mit der Begründung: «Hauptsache, er trifft jemanden und interessiert sich für diese Kollegen». Diese zwei neuen Freunde weihen den 16jährigen in extremistische Verschwörungsmethoden ein und versuchen, ihn für ihre Sache zu begeistern. In Ausbildung und Schule bekommt er deswegen immer grössere Probleme.

The 16-year-old student is seen as a quiet loner who spends a lot of time gaming in his room. His parents try to encourage him to join a sports club, but he makes this impossible through his behaviour. On an online networking platform that is very popular among gamers, he meets two real-life individuals from Germany. A friendship develops, and he meets these previously unknown individuals several times in person. His parents generally support this, reasoning: "As long as he is meeting someone and showing interest in these friends." These two new friends introduce the 16-year-old to extremist conspiracy theories and try to recruit him for their cause. As a result, he begins to encounter increasing problems in his education and at school.

Wie in Beispiel 1 erwähnt, sind auch virtuelle soziale Interaktionen grundsätzlich gesunde und positive Interaktionen zwischen Kindern, Jugendlichen und auch Erwachsenen. Auch kann die virtuelle Distanz die sozialen Handlungen erleichtern für Personen, denen diese in der realen Welt schwerfallen. Wie bereits im Fallbeispiel 1 erwähnt, sind jedoch nicht alle sozialen Interaktionen ausschliesslich positiv. Soziale Isolation kann ferner dazu führen, dass man eher über gewisse Merkmale anderer hinwegsieht und zudem durch die wenigen Kontakte, die man führt, stärker prägnant ist, da man seine Gedanken nur mit wenigen Personen teilt. Gemeinsame Interessen, auch an einem Game, verbinden und können daher leicht soziale Verbindungen schaffen. Durch das Medium des Games beziehungsweise die Vernetzung über das Internet sind solche Verbindungen auch mit Personen unterschiedlicher geografischer und kultureller Herkunft möglich (*Thema: Berührung mit anderen Kulturen*). Dies kann in positiver Hinsicht zu vertieftem Verständnis für Unterschiede zwischen den Menschen aus unterschiedlichen Weltregionen führen. In negativer Hinsicht ermöglicht es Berührungspunkte zu kulturell/religiös/geografisch begünstigten extremistischen Gedankengut, mit denen man

As mentioned in Example 1, virtual social interactions are generally healthy and positive for children, teenagers, and even adults. Virtual distance can also make social actions easier for those who find them challenging in the real world. However, as also highlighted in Case Study 1, not all social interactions are exclusively positive. Social isolation can lead to overlooking certain traits in others, and due to limited contacts, individuals may become more impressionable as they only share their thoughts with a few people. Shared interests, such as a game, create connections and can easily build social bonds. Through the medium of gaming or online networking, such connections are possible with people from different geographical and cultural backgrounds (Topic: Exposure to Other Cultures). On the positive side, this can lead to a deeper understanding of the differences between people from various regions of the world. On the negative side, it can expose individuals to culturally, religiously, or geographically influenced extremist ideologies, which they might not have encountered without this reach.

This example also touches on how parents or caregivers generally handle the behaviour of teenagers. Social contacts are generally important and healthy. However, it is also the responsibility of parents or caregivers to individually assess the impact of these social contacts on teenagers. Sometimes,

ohne diese Reichweite nicht so einfach in Berührung kommen würde.

In diesem Beispiel wird auch der Umgang der Eltern bzw. der Betreuungspersonen im Allgemeinen mit dem Verhalten der Jugendlichen thematisiert. Sozialkontakte sind grundsätzlich wichtig und gesund. Es liegt jedoch auch in der Verantwortung der Eltern bzw. der Betreuungspersonen, die Sozialkontakte hinsichtlich der Auswirkungen auf die Jugendlichen individuell zu beurteilen. Mitunter kann der mutmasslich bereits bestehende Leidensdruck von fehlenden Sozialkontakten durch das Verhalten der Eltern verstärkt werden. Auch Lehr- oder Betreuungspersonen können durch frühzeitige Erkennung des verändernden Verhaltens des Jugendlichen zur Prävention beitragen (*Thema: Verantwortung des Umfelds*).

Weitere Hinweise zur Prävention lassen sich in Modul 3 finden.

the presumed existing pressure of lacking social connections can be exacerbated by the behaviour of the parents. Teachers or caregivers can also contribute to prevention by recognising changes in the teenager's behaviour early on (Topic: Responsibility of the Surroundings).

Further prevention guidelines can be found in Module 3.

<p>Fallbeispiel 3: Unterschwellige Botschaften: Extremismus in der Online-Kommunikation</p>	<p>Case Study 3: Subtle Messages: Extremism in Online Communication</p>
<p><i>Schülerinnen und Schüler verfassen eine Projektarbeit über Erfahrungen in einem Online-Messenger-Dienst. Sie errichten dazu verschiedene Konti und folgen auch einer linksextremistischen Gruppierung, welche Gewalt-extremistische Propaganda verbreitet. Da die Propaganda in witziger Form daherkommt, erkennen sie diese nicht sogleich. Die Inhalte fallen erst auf, als sie die Ergebnisse mit der Lehrperson besprechen.</i></p>	<p><i>Students are working on a project about experiences with an online messaging service. To do this, they create various accounts and follow a far-left extremist group that spreads violent extremist propaganda. Since the propaganda is presented in a humorous way, they do not immediately recognise it. The content only becomes apparent when they discuss the results with their teacher.</i></p>
<p>Online-Plattformen wie Instagram, Facebook, TikTok ermöglichen einen (vermeintlich) anonymisierten Austausch zwischen den Jugendlichen. Unterdessen sind diese sozialen Medien weitläufig bekannt und werden auch inhaltlich durch die Betreiber kontrolliert und moderiert. Solche Online-Plattformen gibt es seit längerem auch mit dem Fokus auf Games. Beispiele hierzu sind Discord oder Teamspeak, auf welchen sich Gamer sozial vernetzen und sich über ihre favorisierten Games austauschen können. Strukturell gesehen sind diese sogenannten "game</p>	<p>Online platforms such as Instagram, Facebook, and TikTok allow for (supposedly) anonymous exchanges between young people. These social media platforms are now widely known and their content is controlled and moderated by the operators. Similar online platforms have existed for some time with a focus on games. Examples include Discord or Teamspeak, where gamers can socially connect and discuss their favourite games. Structurally, these so-called "game adjacent" platforms are set up so that anyone can create a virtual space for themselves and others, filling it with content</p>

adjacent" Plattformen (=game-nahe Plattformen so aufgebaut, dass jeder einen virtuellen Raum für sich und andere schaffen und diesen nach Belieben mit Inhalten füllen kann. Diese Räume, welche meistens als "Server" bezeichnet werden, können öffentlich oder nur privat mittels persönlicher Einladung auffindbar und einsehbar sein. Die Kontrolle der Betreiber oder der öffentlichen Hand über den Inhalt dieser Räume ist aufgrund unterschiedlicher Privatsphären-Kategorien beschränkt, weshalb nachweislich auch extremistisch aktive Gruppen solche Plattformen nutzen, um sich auszutauschen, sich zu organisieren und u.U. auch zu rekrutieren (*Thema: Wenig Kontrolle über Inhalte bei Discord etc*). Aufgrund der durch das Medium des Internets gewährten Anonymität sind Personen auf solchen Plattformen gewillter, ihre Gedanken ungefiltert und ungehemmt kundzutun. Die virtuelle Distanz kann ferner das empathische Empfinden und Verständnis für den anderen Menschen hinter dem Bildschirm verringern. Dadurch wird das Risiko erhöht, dass extremistische Aussagen getätigt, wie auch verharmlost werden (*Thema: Risiken der Anonymität des Internets*). Häufig werden solche Aussagen auch in einem humoristischen Kontext ausgesprochen, was die Verharmlosung weiter verstärkt. Reagieren User dann darauf, kann es zu Verunglimpfungen im Sozialkontext kommen - der reagierende User wird beispielsweise als

as they wish. These spaces, usually referred to as "servers," can be public or private, accessible only through personal invitation. Due to different privacy settings, the ability of operators or public authorities to control the content within these spaces is limited, which has led to extremist groups using these platforms to communicate, organise, and sometimes even recruit (Topic: Limited control over content on platforms like Discord). The anonymity granted by the internet encourages people on these platforms to express their thoughts more freely and without restraint. This virtual distance can also reduce empathy and understanding for the person behind the screen, increasing the risk of extremist statements being made or downplayed (Topic: Risks of Internet Anonymity). Such statements are often made in a humorous context, further trivialising them. When users respond, it can lead to social stigmatisation—those who react are often labelled as "humourless." For this reason, such platforms rely on user-created rules and moderators who, ideally, have the tools to enforce those rules.

Toxic behaviour is common on the internet and in game communities. In a study conducted by the United Nations Office of Counter-Terrorism, when participants were asked if they had observed toxic or problematic behaviour while playing video games or spending time on gaming platforms, 85% responded affirmatively. This frequent exposure to toxic

„humorlos“ bezeichnet. Aus diesem Grund sind solche Plattformen auch auf von den Usern geschaffene Nutzungsregeln sowie auf Moderatoren angewiesen, die bestenfalls entsprechende Möglichkeiten zur Durchsetzung dieser Regeln haben.

Toxisches Verhalten kommt im Internet und auch in Game-Communities häufig vor. In einer Studie⁶ des Office of Counterterrorism der Vereinten Nationen, in welcher gefragt wurde, ob die Teilnehmenden ein toxisches oder problematisches Verhalten beim Spielen von Videospiele oder beim Verbringen von Zeit auf Gaming-Plattformen beobachtet haben, antworteten 85% bejahend. Durch diese häufige Konfrontation mit toxischem Verhalten kann ein gewisser Abstumpfungseffekt eintreten.

Überraschenderweise antworteten die Teilnehmenden in derselben Studie auf die Frage, wie oft sie mit Inhalten konfrontiert wurden, die sie als hasserfüllt oder gewalttätig einstufen würden, äusserten 62% „ein wenig“ oder „überhaupt nicht“, während nur 14% „sehr viel“ oder „viel“ angaben. Dies kann unterschiedliche Gründe haben, kann aber auch darauf hinweisen, dass die Betroffenen auf die Dauer nicht mehr erkannt haben, ob eine Aussage

behaviour can lead to a certain desensitisation. Surprisingly, in the same study, when asked how often they encountered content they would classify as hateful or violent, 62% responded "a little" or "not at all," while only 14% reported encountering it "a lot" or "very much." This could have various reasons but may also suggest that over time, individuals may no longer recognise whether a statement contains problematic content (Topic: Toxic behaviour and trivialisation).

The above example is representative of all forms of extremism, regardless of the political or cultural background underlying the extremist ideology. Some forms of extremism may be more accepted in Western society, while others are more widespread quantitatively and therefore appear riskier in absolute terms. Nevertheless, it is important, when raising awareness among young people, not to differentiate between the political backgrounds of extremism in preventive work. By definition, all forms of extremism—whether jihadism, left-wing extremism, right-wing extremism, or others—are dangerous and can lead to violence (Topic: Extremism is extremism).

⁶https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf

bedenkliche Inhalte hatte oder nicht (Thema: Toxisches Verhalten und Verharmlosung).

Obengenanntes Beispiel steht sinnbildlich für alle Formen von Extremismus, egal welche politische oder kulturelle Richtung dem extremistischen Gedankengut zugrunde liegt. Gewisse Formen des Extremismus mögen in der westlichen Gesellschaft mehr akzeptiert sein - andere Formen sind in quantitativer Hinsicht stärker verbreitet und erscheinen damit in absoluter Hinsicht risikohafter. Dennoch ist es für die Sensibilisierung der Jugendlichen wichtig, im Rahmen der Präventionsarbeit keine Unterschiede zwischen den politischen Hintergründen des Extremismus zu machen. Definitionsgemäss ist jede Form von Extremismus - sei es Dschihadismus, Linksextremismus, Rechtsextremismus, oder andere - gefährlich und kann zu Gewalt führen (Thema: Extremismus ist Extremismus).

Fokus: Brückennarrative	Focus: Bridging Narratives
<p>Was sind Brückennarrative?</p> <p>Brückennarrative sind Geschichten oder Erzählungen, die radikalisierte Gruppen verbinden, indem sie auf gemeinsamen ideologischen Elementen beruhen. Sie schaffen eine Verbindung zwischen Gruppen, die auf den ersten Blick unterschiedlich erscheinen – zum Beispiel rechts- und linksextreme oder religiöse Gruppen. Durch diese Narrative wird ein gemeinsamer Gegner definiert, wie etwa die „Moderne“, der „Universalismus“ oder der „Feminismus“. Diese Feindbilder bieten Extremisten eine Grundlage, um unterschiedliche Bewegungen zusammenzuführen, die gegen das bestehende System kämpfen wollen.</p>	<p>What are Bridging Narratives?</p> <p>Bridging narratives are stories or explanations that link radicalised groups by relying on common ideological elements. They create connections between groups that may appear different at first – such as right-wing, left-wing, or religious groups. Through these narratives, a shared enemy is defined, like "modernity," "universalism," or "feminism." These shared adversaries provide extremists with a foundation to unite various movements that aim to fight against the existing system.</p>

Hintergrund und Bedeutung

In der Radikalisierungsforschung ist das Konzept der Brückennarrative zentral, um zu verstehen, wie extremistische Ideologien verbreitet werden. Durch das Schaffen einer kollektiven Identität und eines gemeinsamen Feindbildes werden Gruppen zusammengeführt, die normalerweise wenig miteinander zu tun haben. Besonders in digitalen Räumen, wie zum Beispiel Videospiele, können solche Erzählungen Jugendliche beeinflussen. Spiele, die Machtkämpfe oder „gut gegen böse“-Szenarien beinhalten, können leicht extremistische Narrative einbetten, ohne dass die Jugendlichen dies bewusst wahrnehmen. Extremistische Gruppen nutzen diese Plattformen, um Jugendliche in ihre Ideologie hineinzuziehen.

Background and Importance

In radicalisation research, the concept of bridging narratives is key to understanding how extremist ideologies are spread. By creating a collective identity and a common enemy, groups that usually have little to do with each other are brought together. In digital spaces like video games, these narratives can have a significant impact on young people. Games that feature power struggles or "good versus evil" scenarios can easily embed extremist messages without young players being fully aware of it. Extremist groups use these platforms to draw young people into their ideology.

Merkmale von Brückennarrativen

Brückennarrative sind besonders wirksam, weil sie einfache Erklärungen für komplexe Probleme bieten. Sie fördern ein Schwarz-Weiß-Denken und setzen auf klare Feindbilder, um eine Gruppe zu mobilisieren. Ein Beispiel ist der Antisemitismus, der oft als Kampf gegen den „Imperialismus“ oder die „Moderne“ dargestellt wird. In der extremistischen Propaganda wird der Antisemitismus oft mit Verschwörungstheorien verknüpft, die besagen, dass Juden hinter globalen Machtstrukturen stehen. Solche Narrative finden besonders in Videospielen Anklang, wo Geschichten von Macht, Unterdrückung und Widerstand erzählt werden. Hier können Jugendliche unbewusst in eine radikale Sichtweise hineingezogen werden.

Specificities of Bridging Narratives

Bridging narratives are particularly effective because they offer simple explanations for complex issues. They promote black-and-white thinking and rely on clear enemy images to mobilise a group. An example is antisemitism, which is often portrayed as a struggle against "imperialism" or "modernity." In extremist propaganda, antisemitism is frequently tied to conspiracy theories that claim Jews control global power structures. These narratives are especially potent in video games, where stories about power, oppression, and resistance are common. Here, young people can be unconsciously drawn into a radical worldview.

Brückennarrative im Kontext digitaler Spiele

Digitale Spiele bieten eine ideale Plattform für die Verbreitung von Brückennarrativen, weil sie immersive Erlebnisse schaffen und Spieler*inne in alternative Realitäten eintauchen lassen. Extremistische Gruppen nutzen diese virtuelle Umgebung, um ihre Ideologien subtil in Spielhandlungen zu integrieren. Besonders in Multiplayer-Spielen können extremistische Gruppierungen gezielt Spieler*inne ansprechen und radikalieren. Zum Beispiel könnten in einem Spiel bestimmte Charaktere oder Gruppen als „moralisch korrupte Feinde“ dargestellt werden, die auf realen Verschwörungstheorien basieren. Dadurch wird der Hass auf bestimmte Gruppen geschürt, während die Spieler*inne das Gefühl bekommen, an einem „gerechten Kampf“ teilzunehmen.

Bridging Narratives in the Context of Digital Games

Digital games offer an ideal platform for spreading bridging narratives because they create immersive experiences and allow players to engage in alternate realities. Extremist groups exploit this virtual environment by subtly embedding their ideologies into the game's storyline. In multiplayer games, extremist groups can specifically target and radicalise players. For example, certain characters or factions in a game might be portrayed as "morally corrupt enemies" based on real-world conspiracy theories. This fosters hatred towards certain groups while giving players the sense that they are participating in a "righteous fight."

Beispiele für Brückennarrative

Ein häufig vorkommendes Brückennarrativ ist der Antisemitismus, der sowohl in rechten als auch in linken extremistischen Gruppen weit verbreitet ist. In digitalen Spielen könnte dies durch die Darstellung von mächtigen und manipulativen Figuren oder Organisationen geschehen, die „heimlich“ die Welt regieren. Ein weiteres Brückennarrativ ist der Antifeminismus, der oft in Spielen auftaucht, die traditionelle Geschlechterrollen verherrlichen und feministische Bewegungen als Bedrohung für die „natürliche Ordnung“ darstellen. Diese Narrative dienen dazu, verschiedene radikalisierte Gruppen zu vereinen und gemeinsame Feindbilder zu schaffen.

Examples of Bridging Narratives

A common bridging narrative is antisemitism, which is widespread in both right-wing and left-wing extremist groups. In digital games, this could manifest through characters or organisations portrayed as powerful and manipulative entities that "secretly" control the world. Another bridging narrative is antifeminism, which often appears in games that glorify traditional gender roles and depict feminist movements as a threat to the "natural order." These narratives aim to unite different radicalised groups by fostering shared enemy images.

Warum ist die Behandlung von Brückennarrative im Unterricht wichtig?

Lehrerpersonen spielen eine zentrale Rolle dabei, Jugendliche über die Gefahren von Extremismus und Radikalisierung aufzuklären. Gerade weil digitale Spiele ein Teil des Alltags vieler Jugendlicher sind, ist es wichtig, dass Lehrkräfte sich mit den Mechanismen von Brückennarrativen auseinandersetzen. Indem sie diese Narrative erkennen und ihren Schülerinnen und Schülern die Werkzeuge geben, um extremistische Inhalte zu hinterfragen, können sie dazu beitragen, dass Jugendliche nicht in gefährliche Ideologien hineingezogen werden.

Why is addressing bridging narratives in the classroom important?

Teachers play a crucial role in educating young people about the dangers of extremism and radicalisation. Since digital games are a part of many young people's everyday lives, it is essential that educators understand the mechanisms of bridging narratives. By recognising these narratives and giving students the tools to critically examine extremist content, teachers can help prevent young people from being drawn into dangerous ideologies.

Pädagogische Ansätze zur Prävention

Eine effektive Prävention beginnt damit, dass Lehrkräfte ein Bewusstsein dafür schaffen, wie digitale Medien und Spiele zur Verbreitung extremistischer Ideologien genutzt werden. Es ist wichtig, fächerübergreifende Diskussionen zu führen, die nicht nur den technologischen, sondern auch den gesellschaftlichen und politischen Kontext beleuchten. Lehrpersonen können auch Übungen einbauen, in denen die Schülerinnen und Schüler kritisch hinterfragen, wie Macht, Identität und Feindbilder in Spielen dargestellt werden. Diese Ansätze fördern nicht nur das Verständnis, sondern stärken auch die Fähigkeit, manipulative und extremistische Inhalte zu erkennen.

(Handreichung für die Umsetzung von BNE gemäss Lehrplan 21, Kapitel 5: Empfehlungen zur fächerübergreifenden Umsetzung von BNE)

Quellen:

Educational Approaches to Prevention

Effective prevention starts with educators raising awareness about how digital media and games are used to spread extremist ideologies. It is important to hold cross-curricular discussions that address not only the technological aspects but also the social and political context. Teachers can also incorporate exercises where students critically examine how power, identity, and enemy images are portrayed in games. These approaches not only foster understanding but also strengthen the ability to recognise manipulative and extremist content.

(Handreichung für die Umsetzung von BNE gemäss Lehrplan 21, Chapter 5: Recommendations for Cross-Curricular Implementation of BNE)

References:

<p><i>Meiering, D., Foroutan, N., Dziri, A. (2020). "Brückennarrative: Verbindende Elemente in der Radikalisierung von Gruppen." PRIF Report.</i></p> <p><i>Hansen, H. (2024). "Eine neue Querfront von Linksextremismus und Islamismus." Konrad-Adenauer-Stiftung.</i></p> <p><i>Handreichung zur Umsetzung von BNE gemäss Lehrplan 21 (2016).</i></p>	<p><i>Meiering, D., Foroutan, N., Dziri, A. (2020). "Brückennarrative: Verbindende Elemente in der Radikalisierung von Gruppen." PRIF Report.</i></p> <p><i>Hansen, H. (2024). "Eine neue Querfront von Linksextremismus und Islamismus." Konrad-Adenauer-Stiftung.</i></p> <p><i>Handreichung zur Umsetzung von BNE gemäss Lehrplan 21 (2016).</i></p>
<h2>Toxicity als Problem</h2>	<h2>Toxicity as a Problem</h2>
<p>Der Grossteil der Community und der Gamer*innen verhält sich korrekt und stellt kein Problem dar. Leider gibt es aber auch Personen oder Gruppen, die negativ auffallen und das Spielerlebnis ganzer Communities vergiften.</p> <p>Trotz der Bemühungen um eine respektvolle und gesunde Kommunikationskultur sind Online-Gaming-Communities</p>	<p>Most of the community and gamers behave correctly and do not pose a problem. But unfortunately, some people or groups stand out negatively and poison the gaming experience of entire communities.</p> <p>Despite attempts to foster a positive and respectful communication environment, online gaming communities are</p>

nicht immun gegen gesellschaftliche Probleme. Fälle von Hassreden und Extremismus kommen deshalb regelmässig vor und sind auf verschiedenen Kanälen zu beobachten.

Die in Games verwendete Sprache entwickelt sich zudem ständig weiter. Manchmal kann diese Entwicklung entweder die Quelle des Schadens verringern oder beseitigen oder signalisieren, dass das Verhalten ein Teil der Kultur geworden ist. So kann sich zum Beispiel der Satz „Töte dich selbst!“ zu „KYS“ als Ausdruck entwickelt haben.

Dies kann zahlreiche verschiedene Formen annehmen wie Beschimpfungen, Rassismus, Stalking, Hassreden, Beleidigungen, explizite Sprache, Flaming (feindselige Online-Interaktionen, die einen Austausch von beleidigenden Nachrichten oder Flames zwischen Nutzern beinhalten), physische Drohungen und Doxing (Offenlegung sensibler Informationen zu einer Person). (Ewalt Blair) Es zeigt, dass Rassismus und Sexismus in besonderem Masse genutzt werden um Toxizität zu verbreiten und Communities zu verseuchen (Ghoshs).

Störendes oder zerstörerisches Verhalten kann unkontrolliert bleiben, wenn keine Ressourcen zur Verfügung stehen, um mit solchen Situationen umzugehen. Zuschauer können ungewollt zu Komplizen werden, wenn

not immune to social problems. For example, hate speech and extremism are common issues that can be seen across different platforms.

Additionally, the language used in games is always evolving. Sometimes this evolution can either reduce or eliminate the source of harm or signal that the behaviour has become a part of the culture. For example, the phrase “Kill yourself!” may have evolved to “KYS” as an expression.

Toxicity can take many different forms, such as ‘name-calling, racism, stalking, hate speech, insults, explicit language, flaming (hostile online interactions involving an exchange of abusive messages or flames between users), physical threats and doxing (disclosure of sensitive information about a person) (Ewalt Blair). Racism and sexism are also mainly used to spread toxicity and contaminate gay communities (Ghoshs).

Disruptive or destructive behaviour can go unchecked if no resources are available to deal with such situations. Bystanders can become unintentional accomplices when left without a choice or feel pressured not to intervene. When such behaviour is normalised, gamers are less likely to turn against abusers for fear of being targeted themselves.

sie keine Wahl haben oder sich unter Druck gesetzt fühlen, nicht einzugreifen. Wenn ein solches Verhalten normalisiert wird, ist es weniger wahrscheinlich, dass sich die Gamer*innen gegen die Täter*innen wenden, weil sie fürchten, selbst zur Zielscheibe zu werden.

Auslöser von Toxicity

Unstimmigkeiten in der Kommunikation

Die Neuartigkeit von Online-Umgebungen und die Anonymität in diesen Räumen hat dazu geführt, dass es in Games keine etablierten sozialen Normen gibt, im Gegensatz zu denen, die sich im Laufe der Zeit in persönlichen Interaktionen etabliert haben. Dieses Fehlen von Normen kann zu einem Mangel an Selbstregulierung unter den Gamer*innen führen und Verwirrung und Konflikte verursachen.

Das Fehlen von nonverbalen Hinweisen bei Online-Games verschlimmert diese Herausforderungen noch. Wenn Gamer*innen sich nicht mit den sozialen Auswirkungen ihrer Handlungen auseinandersetzen müssen, ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass sie sich unangemessen verhalten. Die Anonymität, die Online-Räume bieten, kann auch dazu führen, dass die Gamer*innen davon ausgehen, dass jeder in ihrer Gruppe die gleichen Ansichten und Werte teilt, was das Einfühlungsvermögen weiter verringern und die Individualität abwerten kann.

What can cause toxicity?

Communication discord

The newness of online environments and anonymity in these spaces has resulted in a lack of established social norms within video games, unlike those long established over time in face-to-face interactions. This lack of norms can lead to a lack of self-regulation among gamers and cause confusion and conflicts.

The absence of nonverbal cues in online gaming exacerbates these challenges. Additionally, when players do not have to deal with the social repercussions of their actions, they are more likely to engage in inappropriate behaviour. The anonymity provided by online spaces can also lead gamers to assume that everyone in their group shares the same views and values, which can further decrease empathy and devalue individuality.

Online games are not typically created to facilitate ongoing interactions between players, making it difficult to establish relationships and trust with other gamers. Instead, players often engage in battles and competitions where one mistake can harm someone they've just met. Interactions tend to become hostile quickly and without reason, leaving little

Online-Games sind in der Regel nicht darauf ausgelegt, ständige Interaktionen zwischen den Gamer*innen zu ermöglichen, was es schwierig macht, Beziehungen und Vertrauen zu anderen Gamer*innen aufzubauen. Stattdessen nehmen die Gamer*innen oft an Kämpfen und Wettbewerben teil, bei denen ein einziger Fehler jemanden verletzen kann, den sie gerade erst kennen gelernt haben. Interaktionen neigen dazu, schnell und ohne Grund feindselig zu werden, so dass wenig Gelegenheit bleibt, Vertrauen aufzubauen und von einem günstigen Austausch zu profitieren.

opportunity to build trust and benefit from the favourable exchange.

Unerwünschtes Verhalten genauer betrachten

Unerwünschtes Verhalten kann viele Ursachen haben, wie beispielsweise mangelndes Verständnis für kulturelle Unterschiede, Unreife, der Wunsch, andere zu provozieren, die Anpassung an die Normen der Gemeinschaft, Vergeltung oder das Recht in die eigene Hand zu nehmen. Darüber hinaus wird das Verhalten der Gamer*innen in einem Game davon beeinflusst, was von ihnen und ihren Mitspieler*innen erwartet wird.

Im Folgenden werden nur einige Auswirkungen eines solchen Verhaltens gegenüber Gamer*innen genannt:

- Gamer*innen können sich von anderen Gamer*innen belästigt fühlen, die auf ihre Gamestatistiken oder zusätzliche persönliche Informationen zugreifen können. Außerdem sammeln Websites von Drittanbietern Daten über API-Schnittstellen und geben Informationen über Gamer*innen weiter.
- Die Offenlegung der Besonderheiten von Verhaltenssoftware, wie Bestrafungssysteme, kann Gamer*innen dazu ermutigen, die Grenzen der Software auszuloten, was dazu führen kann, dass sie als Werkzeug zur Belästigung anderer oder zur

Looking closer at undesirable behaviour

Undesirable behaviour can have multiple roots, such as a lack of understanding of cultural differences, immaturity, the desire to provoke others, conforming to community norms, retaliation, or taking justice into one's own hands. In addition, how players behave in a game is influenced by their understanding of what is expected of them and their fellow players.

Below are just some effects of such behaviour towards gamers:

- Gamers may feel harassed by other players who can access their game statistics or additional personal information. Additionally, third-party websites collect data from API interfaces and share information about gamers.
- Revealing the specifics of behavioural software, such as punishment systems, can encourage players to push the limits of the software, which can lead to using it as a tool to harass others or to develop automated systems for large-scale attacks.

Entwicklung automatisierter Systeme für groß angelegte Angriffe eingesetzt wird.

- Weniger erfahrene oder neue Gamer*innen können stärker beschuldigt werden, da ihre Handlungen sichtbarer sind, oder es wird angenommen, dass sie mehr Fehler machen.

- Less experienced or new players may be blamed more, as their actions are more visible, or they are assumed to make more mistakes.

Macht die Dosis das Gift? Was wir gegen Toxicity machen können

Games können, wie andere Medien auch, als Plattform für die Verbreitung von hasserfüllten Inhalten und extremistischer Propaganda genutzt werden.

Gameentwickler*innen und Publisher gehen deshalb aktiv dagegen vor. Sie wollen sicherstellen, dass die Mitglieder der Community vor Toxizität geschützt sind und während des Spielerlebnisses nicht belästigt werden. Aufkommende Toxizität schadet dem Game und kann sogar den Ruf der Gameentwickler*innen schädigen. Im schlimmsten Fall wenden sich die Gamer*innen vom Spiel ab, so dass es in der Community an Beliebtheit verliert.

In den meisten Fällen gibt die Community eines Games keinen Anlass zur Beschwerde. Die Gameentwickler*innen und Publisher wähnen sich deshalb in Sicherheit und treffen keine entscheidenden Vorkehrungen für den Ernstfall. Gleichzeitig ist es wichtig, nicht vorschnell in die Kommunikation der Spieler*inne einzugreifen und die Meinungsfreiheit einzuschränken.

Das nötige Engagement und die beträchtlichen Anstrengungen gegen aufkommende Toxizität sollten nicht

Does the dose make the poison? What we can do against toxicity

Games, like other media, can be used as a platform to spread hateful content and extremist propaganda. Game developers and publishers are therefore taking active steps against this. They want to ensure that community members are protected from toxicity and are not harassed during the gaming experience. However, emerging toxicity harms the game and can even damage the reputation of the game developers. In the worst case, gamers turn away from the game, causing it to lose popularity in the community.

In most cases, a game's community gives no cause for complaint. Game developers and publishers think they are safe and do not take a decisive approach to prepare for an emergency. At the same time, it is important not to intervene hastily in gamers' communication and restrict freedom of expression.

However, the commitment and effort against emerging toxicity should not be underestimated. For example, the gradual transition from healthy to negative communication makes it difficult to act decisively on the toxicity problem. Furthermore, due to the vast amounts of texts, images and videos, and

unterschätzt werden. So erschwert beispielsweise der allmähliche Übergang von gesunder zu negativer Kommunikation ein entschlossenes Vorgehen gegen das Toxizitätsproblem. Ausserdem erfordert die tägliche Überwachung und gegebenenfalls Löschung der riesigen Mengen an Texten, Bildern, Videos und Inhalten viele Ressourcen. Andernfalls besteht die Gefahr eines wirtschaftlichen Schadens und einer Schädigung des persönlichen Rufs der Gameentwickler*in.

content created, daily monitoring and, if necessary, deleting them requires many resources. Without it, there is a risk of economic damage and a risk of damage to the personal reputation of the game developer.

Radikalisierung, Extremismus und
Propaganda

Radicalisation, extremism, and
propaganda

Radikalisierungsprozesse verstehen, Radikalisierung erkennen

Unter Radikalisierung wird ein Prozess verstanden, bei dem eine Person immer extremere politische, soziale oder religiöse Bestrebungen annimmt, allenfalls bis hin zum Einsatz von extremer Gewalt. Damit übernehmen Individuen oder Gruppierungen zunehmend ein extremistisches Wertesystem. Der Weg kann dabei von einer neutralen Position zur Sympathie, der Rechtfertigung bis zur Befürwortung von extremistischen Ideen und Aktionen gehen. (Kantonspolizei Zürich – Präventionsabteilung)

Unterschiedliche Gründe können dazu führen, dass sich Menschen radikalieren. Der Prozess der Radikalisierung ist weder geradlinig noch vorherbestimmt. Gewisse individuelle, kollektive, soziale und psychologische Faktoren können seine Auslösung begünstigen. Ein Ereignis allein kann den Radikalisierungsprozess nicht erklären. Er ist vielmehr das Resultat des Zusammentreffens eines individuellen Lebenswegs mit einem Wertesystem, das Gewalt rechtfertigt – was durch eine empfundene Bedrohung der Identität oder der Moral verstärkt und durch soziale Netzwerke – physische wie virtuelle – zusätzlich angefacht werden kann. Es ist oftmals schwierig, mit

Understanding radicalisation processes, detecting radicalisation

Radicalisation is a process in which a person adopts increasingly extreme political, social or religious aspirations, including extreme violence. In this way, individuals or groups increasingly adopt an extremist value system. The path here can go from a neutral position to sympathy, the justification to endorsing extremist ideas and actions. (Zurich Cantonal Police – Prevention Department)

Different reasons can lead to people becoming radicalised. The process of radicalisation is neither straightforward nor predetermined. Certain individual, collective, social and psychological factors can favour its triggering. One event alone cannot explain the radicalisation process. Instead, it is the result of the coincidence of an individual life path with a value system that justifies violence – which can be reinforced by a perceived threat to identity or morality and further fuelled by social networks, both physical and virtual. It is often difficult to say with certainty why a person becomes interested in radical movements because there is no typical profile of persons susceptible to radicalisation. (Swiss Security Association)

Sicherheit zu sagen, warum sich eine Person für radikale Bewegungen zu interessieren beginnt, denn es gibt kein typisches Profil radikalierungsanfälliger Personen. (Sicherheitsverbund Schweiz)

Online-Radikalisierung kann eigentlich nicht von Offline-Geschehen entkoppelt und eine Trennung von digital versus ‚real-weltlich‘ ist wenig zielführend, weil Internetnutzung ein zunehmend selbstverständlicher Bestandteil des Alltags ist. Die Angebotsstrukturen des Internets und (alternativer) sozialer Medien ermöglichen theoretisch eine Selbstradikalisierung unabhängig von Offline-Kontakten, d.h. nur anhand von publiziertem Inhalt – ohne persönliche Interaktion. Praktisch ist dieser Prozess jedoch kaum verbreitet. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

Gewisse Bedingungen können die Anfälligkeit für Radikalisierung fördern. Es handelt sich um sogenannte Push-Faktoren. Mit Bezug zur Zielgruppe dieses Leitfadens ist vor allem die Kombination folgender Merkmale zu nennen:

- Identitätskrisen

Online radicalisation cannot be decoupled from offline events, and a separation of digital versus ‚real-world‘ is not very useful because internet use is an increasingly natural part of everyday life. The offering of the internet and (alternative) social media theoretically enable self-radicalisation independent of offline contacts, i.e. only based on published content – without personal interaction. In practice, however, this process is limited. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

Certain conditions can promote vulnerability to radicalisation. These are so-called push factors. With reference to the target group of this guide, the combination of the following characteristics should be mentioned in particular:

- Identity crises
- Political, socio-economic or social fears and frustrations
- Individual and collective experience of discrimination, hostility, and humiliation, for example, due to religious affiliation or origin
- Social discontent/indignation at the unfair treatment of others

- politische, sozio-ökonomische oder gesellschaftliche Ängste und Frustrationen
- individuelle und kollektive Erfahrung von Diskriminierung, Anfeindung, Erniedrigung, beispielsweise aufgrund der Religionszugehörigkeit oder Herkunft
- soziale Unzufriedenheit / Empörung auf ungerechte Behandlung anderer
- fehlende soziale Integration

- Lack of social integration

Propaganda erkennen

Extremistische Propaganda zu erkennen ist nicht immer einfach, da oftmals vorderhand glaubhafte und sich auf das Recht der freien Meinungsäußerung berufende Argumente genannt werden. Oft wird nicht direkt und klar zu Gesetzesverstößen aufgerufen. Es existieren etliche Formen von Propaganda: Von Vorträgen an Veranstaltungen über Informationsträger, digital wie auch analog.

Der Verbreitung von digitalen Inhalten sind kaum Grenzen gesetzt: Propaganda kann sowohl direkt von Gerät zu Gerät wie auch über Gruppen oder Foren, soziale Netzwerke, Medienplattformen, verschlüsselte Kanäle etc. verbreitet werden. Manche Portale werden von extremistischen Gruppierungen geschaffen, um ihre Ideologien zu propagieren, andere nutzen etablierte Plattformen. Auch Medien und Angebote ohne extremistische Bezüge können für extremistische Propagandaarbeit missbraucht werden und teilweise einen grossen Empfängerkreis erreichen. Einzelne extremistische Gruppierungen nutzen die digitalen Möglichkeiten ausgiebig und professionell.

Detect Propaganda

Recognising extremist propaganda is not always easy, as often credible arguments are given on the surface, invoking the right to freedom of expression. Often there is no direct call to violate the law. There are several forms of propaganda: from lectures at events to information carriers, digital as well as analogue.

There are hardly any limits to the dissemination of digital content: propaganda can be spread directly from device to device and via groups or forums, social networks, media platforms, encrypted channels, etc. Extremist groups use some portals. While extremist groups create some outlets to propagate their ideologies, others use established platforms. Even media and other channels without extremist references can be misused for extremist propaganda work and, in some cases, reach a large circle of recipients. Individual extremist groups use digital possibilities extensively and professionally.

Extremist propaganda often contains the following three elements, which can be recognised, assessed accordingly and named as follows:

1. Propaganda usually claims to highlight a "grievance". It identifies those supposedly responsible for the

Extremistische Propaganda enthält oft folgende drei Elemente, welche erkannt, entsprechend eingeschätzt und wie folgt benannt werden können:

1. Propaganda hat meistens den Anspruch, einen „Misstand“ aufzuzeigen. Sie identifiziert die vermeintlich Verantwortlichen des Misstands und tut dies auch mit der Hilfe von Emotionen, wie dem Hinweis auf unschuldig Leidende. Sie spiegelt somit vor, wer gut oder schlecht, Täter oder Opfer ist.
2. Propaganda zeigt eine mögliche Lösung für die identifizierten Probleme auf: Durch persönlichen Einsatz, resp. Kampf von Individuen unter Ausüben von Gewalt sollen die identifizierten Misstände beseitigt werden.
3. Propaganda fordert dann die Adressaten zu Handlungen auf, Untätigkeit wird mit dem Hinweis auf die vermeintlich richtige Sache diskreditiert und die Aussicht auf Gewinn gestellt. Gewonnen werden kann je nach Ideologie sowohl individuell, beispielsweise mit der individuellen Aussicht auf das Paradies im Jenseits, wie auch gesellschaftlich, beispielsweise mit paradiesischen Zuständen im Diesseits.

grievance and does this with the help of emotions, such as the reference to innocent sufferers. It thus reflects who is good or bad, perpetrator or victim.

2. Propaganda shows a possible solution to the identified problems: The identified grievances are to be eliminated through personal commitment or struggle by individuals using violence.
3. Propaganda then calls on the addressees to act. Inaction is discredited concerning the supposedly right cause, and the prospect of winning is held out. Depending on the ideology, the gain can be both individual, for example, with the individual potential of paradise in the hereafter, and social, for instance, in paradisiacal conditions in this world.

The police and customs authorities seize material that may serve propaganda purposes and whose content specifically and seriously incites violence against people or property (Jürg Marcel Tiefenthal). Suppose such material is disseminated via the internet. In that case, FEDPOL may, after consulting the FIS, order the deletion of the website in question if the propaganda material is located on a Swiss computer or recommend that a Swiss provider block the website in question if the propaganda material is not located on a Swiss

Die Polizei- und die Zollbehörden stellen Material sicher, das Propagandazwecken dienen kann und dessen Inhalt konkret und ernsthaft zur Gewalttätigkeit gegen Menschen oder Sachen aufruft. (Jürg Marcel Tiefenthal) Bei Verbreitung von solchem Material über das Internet kann fedpol nach Anhörung des NDB die Löschung der betreffenden Internetseite verfügen, wenn das Propagandamaterial auf einem schweizerischen Rechner liegt, oder einem Schweizer Provider empfehlen, die betreffende Internetseite zu sperren, wenn das Propagandamaterial nicht auf einem schweizerischen Rechner liegt (Art. 13e Abs. 5 Bst. a und b BWIS). (Der Bundesrat)

Feindbilder

Extremistische Propaganda schafft Feindbilder oder bedient Erzählungen, welche diese fördern. Mit dem Erschaffen oder Bedienen von Opfer-Erzählungen schafft sie einen Grund, die eigene extremistische Weltanschauung zu legitimieren. Durch das Schaffen von Feindbildern wird Gewalt legitimiert, um dann diese Gewalt auszuüben.

Entmenschlichung

Wie bei allen Stigmatisierungsprozessen versucht extremistische Propaganda, ganze Gruppen oder Ethnien in

computer (Art. 13e para. 5 letters a and b BWIS) (The Federal Council).

Concept of an enemy

Extremist propaganda creates enemy images or serves narratives that promote them. Creating or serving victim narratives establishes a reason to legitimise its extremist worldview. By creating images of the enemy, violence is legitimised to carry out this violence then.

Dehumanisation

As with all stigmatisation processes, extremist propaganda attempts to depersonalise communities as a first step. Tendentially, in a second step, these groups classified as hostile are then disparaged or dehumanised. This can be observed, for example, in the designation of the migrant population as a "cancer". Security forces are described as "thugs of the state" against whom any means is justified. Fellow human beings degenerate into worthless infidels who must be fought.

einem ersten Schritt zu entpersönlichen. Tendenziell in einem zweiten Schritt werden dann diese als feindlich eingestuften Gruppierungen herabgesetzt oder entmenschlicht. Das lässt sich beispielsweise bei der Bezeichnung der Migrationsbevölkerung als «Krebsgeschwür» beobachten. Sicherheitskräfte werden als „Prügler des Staates“ bezeichnet, gegen welche jedes Mittel Recht ist. Mitmenschen verkommen zu wertlosen Ungläubigen, die bekämpft werden müssen.

Was tun bei einem Vorfall?

Schritt 1

Achten Sie auf mögliche Merkmale einer Radikalisierung, siehe auch Kapitel: *Radikalisierungsprozesse verstehen, Radikalisierung erkennen*.

- a. Dokumentieren Sie die Vorkommnisse. Das macht es einfacher, den Überblick zu behalten und dient, wenn Sie später weitere Hilfe in Anspruch nehmen möchten.
- b. Prüfen Sie, ob Sie selbst Unterstützung benötigen.
Je früher Sie einen Radikalisierungsprozess einer Person oder Gruppe erkennen, desto eher können Sie die Verantwortung für das Beobachten und Einfluss nehmen selbst tragen. Je fortgeschrittener eine Radikalisierung ist, desto eher sollten Sie sich Unterstützung holen und diese Verantwortung teilen.

Schritt 2

What to do in the event of an incident?

Step 1

Pay attention to possible signs of radicalisation. Refer to the chapter: Understanding Radicalisation Processes and Recognising Radicalisation.

1. Document the incidents. This makes it easier to keep track of events and can be helpful if you seek further assistance later.
2. Assess whether you need support yourself.
The earlier you identify a radicalisation process in a person or group, the more you can take responsibility for monitoring and influencing the situation. The more advanced the radicalisation is, the more you should seek support and share this responsibility.

Step 2

Talk to a trusted person. Share your concerns using the 4- or 6-eyes principle, discussing what seems important to you.

Sprechen Sie mit einer vertrauenswürdigen Person. Tragen Sie im 4- oder 6-Augen-Prinzip zusammen, was Ihnen wichtig scheint.

Schritt 3

Falls Sie zum Schluss kommen, dass sich Hinweise auf eine Radikalisierung verhärten oder falls Sie weiteren Support benötigen, können sie sich an die Swiss Game Developers Association wenden. Gemeinsam mit der zuständigen Person beim Verband prüfen Sie, ob weitere Unterstützung durch eine Anlauf- oder Beratungsstelle oder gar die Polizei gemäss jeweiliger Zuständigkeit benötigt wird - siehe Anhang *Kontakte*.

Fachstellen können Ihnen gegebenenfalls helfen, für Radikalisierung anfällige Personen zu begleiten. Sie können andere Sichtweisen aufzeigen oder bei der Entwicklung von Gegenargumenten Rat geben.

Vordringliches Ziel ist es, der betroffenen Person zu helfen, eine kritische Einstellung zu bewahren und eine positive Identität aufzubauen.

Step 3

If you conclude that the indications of radicalisation are becoming stronger, or if you need further support, you can contact the Swiss Game Developers Association. Together with the relevant contact at the association, you will assess whether additional support from a help or advisory centre, or even the police, is needed according to the situation – see the contacts section in the appendix.

Specialist organisations may assist you in supporting individuals vulnerable to radicalisation. They can provide alternative perspectives or offer advice on developing counterarguments.

The primary goal is to help the affected person maintain a critical mindset and build a positive identity.

Step 4

Depending on the situation, the police may take preventive measures. The role of the police is to maintain public peace, order, and safety. To this end, the police also work preventively: in collaboration with the public, they take steps to

<p>Schritt 4</p> <p>Je nach Ausgangslage kann die Polizei präventive Massnahmen treffen. Die Aufgabe der Polizei ist es, die öffentliche Ruhe, Ordnung und Sicherheit aufrechtzuerhalten. Zu diesem Zweck arbeitet die Polizei auch präventiv: In Zusammenarbeit mit der Bevölkerung trifft sie Massnahmen, um mögliche Straftaten frühzeitig zu erkennen und zu verhindern. (Kantonspolizei Zürich - Präventionsabteilung - siehe <i>Kontakte</i>)</p>	<p>identify and prevent potential crimes early on. (Zurich Cantonal Police – Prevention Department – see contacts).</p>
<p>Modul 4: Prävention</p>	<p>Module 4: Prevention</p>
<p><i>Übersicht: Dieses Modul befasst sich mit der Prävention von Extremismus im Kontext digitaler Spiele. Es werden Strategien zur Früherkennung extremistischer Tendenzen sowie Massnahmen zur Stärkung von Denk- und Medienkompetenzen vorgestellt. Darüber hinaus wird die Rolle der Schule bei der Förderung sozialer Resilienz,</i></p>	<p><i>Overview: This module focuses on the prevention of extremism in the context of digital games. It presents strategies for the early detection of extremist tendencies and measures to strengthen critical thinking and media literacy. Furthermore, it highlights the role of schools in fostering social</i></p>

Empathie und demokratischer Werte als präventive Maßnahme gegen Radikalisierung beleuchtet.

resilience, empathy, and democratic values as preventive measures against radicalisation.

Einleitung zur Prävention von Extremismus und Radikalisierung im Zusammenhang mit Videospiele

Radikalisierung ist ein Prozess, der sich schrittweise entwickelt, oft über digitale Medien. Jugendliche, die viel Zeit mit Videospiele verbringen, laufen Gefahr, von extremistischen Gruppen durch gezielte Propaganda oder toxische Online-Communities angesprochen zu werden. Schulen spielen eine entscheidende Rolle bei der Förderung von Medienkompetenz, damit Schüler*innen lernen, Inhalte kritisch zu hinterfragen und verantwortungsvoll mit digitalen Technologien umzugehen. Besonders der Bereich Medien und Informatik (MI) hilft dabei, diese Kompetenzen zu fördern.⁷

Introduction to the Prevention of Extremism and Radicalisation in the Context of Games

Radicalisation is a gradual process, often initiated through digital media. Young people who spend significant time playing video games are at risk of being targeted by extremist groups through propaganda or toxic online communities. Schools play a crucial role in promoting media literacy, helping students to critically assess content and use digital technologies responsibly. The area of Media and Informatics (MI) is particularly instrumental in fostering these competencies.

⁷ *V_FE_DE_Fachbereich_NMG.pdf* - Kompetenzziele des Fachbereichs NMG

Bezug zum Lehrplan 21

Der Lehrplan 21 vermittelt wichtige Kompetenzen für eine digitale Gesellschaft. Ziel ist es, Schülerinnen beizubringen, wie sie digitale Inhalte kritisch bewerten und in der Informationsgesellschaft bestehen können. Diese Kompetenzen werden in allen Zyklen des Lehrplans gefördert, mit einem besonderen Fokus auf den 1. Zyklus: Hier sollen Schülerinnen erste Erfahrungen im verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sammeln. Im 2. und 3. Zyklus wird diese Kompetenz weiter ausgebaut, um Schüler*innen auf die Herausforderungen der Informationsgesellschaft vorzubereiten.⁸

Connection to the Swiss Curriculum "Lehrplan 21"

The Lehrplan 21 equips students with essential skills for navigating a digital society. Its goal is to teach students how to critically evaluate digital content and succeed in the information age. These competencies are fostered across all cycles of the curriculum, with a particular focus on the 1st Cycle: Here, students gain their first experiences in responsibly using digital media. In the 2nd and 3rd Cycles, this competence is further developed to prepare students for the challenges of the information society.

⁸ *V_FE_DE_Modul_MI.pdf* - Bezug zu Medien und Informatik und die Herausforderungen der Informationsgesellschaft

Bezug zu Medien und Informatik (MI)

Im Fachbereich Medien und Informatik lernen Schülerinnen, digitale Inhalte zu analysieren und ihre Auswirkungen zu verstehen. Im 1. Zyklus steht spielerisches Lernen im Vordergrund, etwa durch die Einführung von Lern-Apps oder einfachen Spielen, die den Schülerinnen ein Bewusstsein für den Umgang mit digitalen Medien vermitteln. Im 2. Zyklus wird der Fokus auf das Hinterfragen von Inhalten gelegt: Wie funktionieren Spiele? Welche Rolle spielt Werbung? Im 3. Zyklus geht es um die Reflexion über das eigene Medienverhalten und die gezielte Auseinandersetzung mit Themen wie Fake News oder Manipulation.⁹

Connection to Media and Informatics (MI)

In Media and Informatics, students learn to analyse digital content and understand its impacts. In the 1st Cycle, playful learning is central, such as introducing educational apps or simple games to raise awareness about digital media. In the 2nd Cycle, the focus shifts to questioning content: How do games work? What role does advertising play? In the 3rd Cycle, students reflect on their media habits and engage critically with issues like fake news or manipulation.

⁹ *PRECOBIAS Toolkit for Teachers* - Prävention durch Medienkompetenz

Bezug zu Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG)

Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft fördert das Verständnis für soziale und politische Themen. Im 1. Zyklus können Schülerinnen die Auswirkungen digitaler Medien auf ihre unmittelbare Umgebung erkunden, etwa durch die Betrachtung von Online-Verhalten und Freundschaften. Im 2. Zyklus wird das Verständnis für gesellschaftliche Strukturen vertieft, z.B. durch die Untersuchung von Gruppenzugehörigkeiten und deren Einfluss auf das Verhalten in Spielen. Im 3. Zyklus sollen Schülerinnen lernen, wie Radikalisierung und extremistische Ideologien in der digitalen Welt entstehen und verbreitet werden.¹⁰

Connection to Nature, People, and Society (NMG)

The subject area Nature, People, and Society promotes an understanding of social and political issues. In the 1st Cycle, students can explore how digital media impacts their immediate surroundings, such as online behaviour and friendships. In the 2nd Cycle, they deepen their understanding of social structures by examining group affiliations and how they influence behaviour in games. In the 3rd Cycle, students learn how radicalisation and extremist ideologies emerge and spread in the digital world.

¹⁰ *Lehrplan 21*- Verknüpfung der sozialen und politischen Bildung mit nachhaltiger Entwicklung.

Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE)

Die Bildung für Nachhaltige Entwicklung zielt darauf ab, verantwortungsbewusstes Handeln zu fördern. Im 1. Zyklus steht der respektvolle Umgang mit digitalen Medien im Vordergrund, z.B. durch Diskussionen über angemessenes Verhalten im Internet. Im 2. Zyklus lernen Schüler*innen, wie sie Online-Plattformen nutzen können, um positive Veränderungen zu bewirken. Im 3. Zyklus wird das Bewusstsein für die gesellschaftlichen Auswirkungen von Radikalisierung und die Notwendigkeit von Toleranz und Inklusion gefördert.¹¹

Education for Sustainable Development (ESD)

Education for Sustainable Development focuses on promoting responsible actions. In the 1st Cycle, the emphasis is on respectful use of digital media, such as discussing appropriate online behaviour. In the 2nd Cycle, students learn how to use online platforms to drive positive change. In the 3rd Cycle, the focus is on raising awareness about the societal impacts of radicalisation and the importance of tolerance and inclusion.

¹¹ *PRECOBIAS Toolkit* - Medienreflexion und Verantwortung im digitalen Raum.

Beispiele

- 1. Zyklus: Schülerinnen können anhand von Kinderspielen lernen, dass Worte und Handlungen im digitalen Raum Folgen haben.
- 2. Zyklus: Projekte, bei denen Schülerinnen erforschen, wie Werbung in Spielen funktioniert, und wie diese Inhalte sie beeinflussen.
- 3. Zyklus: Diskussionen und Analysen von Online-Bewegungen, die extremistische Ideologien verbreiten, und die Entwicklung von Gegenstrategien.¹²

Examples

- 1st Cycle: Students can learn through children's games that words and actions in the digital space have consequences.
- 2nd Cycle: Projects where students investigate how advertising in games works and how these contents influence them.
- 3rd Cycle: Discussions and analyses of online movements that spread extremist ideologies, and developing counter-strategies.

¹² *V_FE_DE_Modul_MI.pdf* - Anwendungskompetenzen und Handlungsfelder im Bereich Medien und Informatik.

<p>Überfachliche Kompetenzen</p> <p>Die Prävention von Radikalisierung stärkt überfachliche Kompetenzen wie Selbstkompetenz, soziale Kompetenz und Methodenkompetenz. Im 1. Zyklus geht es darum, Empathie und Verständnis für andere zu fördern. Im 2. Zyklus wird das kritische Denken geschult, insbesondere im Umgang mit digitalen Inhalten. Im 3. Zyklus geht es um die Fähigkeit zur Analyse und Reflexion über komplexe gesellschaftliche Themen wie Radikalisierung.¹³</p>	<p>Transversal Skills</p> <p>The prevention of radicalisation strengthens transversal skills such as self-competence, social competence, and methodological competence. In the 1st Cycle, the focus is on promoting empathy and understanding of others. In the 2nd Cycle, critical thinking is developed, especially regarding digital content. In the 3rd Cycle, students build the ability to analyse and reflect on complex social issues like radicalisation.</p>

¹³ *V_FE_DE_Fachbereich_NMG.pdf* - Förderung überfachlicher Kompetenzen im Fachbereich NMG

Bewusstsein für unsere Voreingenommenheiten schärfen

In der heutigen digitalen Welt spielen Online-Spiele eine wichtige Rolle im Leben vieler Jugendlicher. Während diese Spiele positive soziale Interaktionen fördern können, sind sie auch Plattformen, die von extremistischen Gruppen genutzt werden, um junge Menschen zu radikalisieren. Lehrkräfte sind in der Lage, frühe Anzeichen von Radikalisierung zu erkennen und den Schülerinnen und Schülern zu helfen, kritischer mit Informationen umzugehen. Dieser Leitfaden stellt gängige kognitive Denkfehler und Voreingenommenheiten vor, die Extremisten ausnutzen, um Jugendliche zu beeinflussen. Ziel ist es, Lehrkräften konkrete Werkzeuge an die Hand zu geben, um solche Themen im Unterricht anzusprechen.

Raising awareness of our biases

In today's digital world, online games play a significant role in the lives of many young people. While these games can foster positive social interactions, they also serve as platforms used by extremist groups to radicalise youth. Teachers are in a position to recognise early signs of radicalisation and help students critically engage with information. This guide introduces common cognitive biases and prejudices that extremists exploit to influence young people. The goal is to provide teachers with practical tools to address these issues in the classroom.

<p>Zusammenhang mit Radikalisierung und Extremismus</p> <p>Kognitive Denkfehler und automatisches Denken machen Jugendliche anfällig für Manipulationen durch extremistische Gruppen. Diese Gruppen nutzen Spiele, um Jugendliche schrittweise zu radikalisieren. Lehrer können durch Aufklärung und kritisches Denken helfen, diese Muster zu erkennen und zu hinterfragen.</p>	<p>Relation to Radicalisation and Extremism</p> <p>Cognitive biases and automatic thinking make young people vulnerable to manipulation by extremist groups. These groups use games to gradually radicalise youth. Teachers can help by raising awareness and encouraging critical thinking to recognise and challenge these patterns.</p>
<p>Kognitive Denkfehler, automatisches Denken und Voreingenommenheit</p>	<p>Cognitive Biases, Automatic Thinking, and Prejudice</p>
<p>Was sind kognitive Denkfehler?</p> <p>Kognitive Denkfehler sind systematische Abweichungen vom rationalen Denken. Sie entstehen, weil unser Gehirn oft Abkürzungen verwendet, um schnelle Entscheidungen zu treffen, was zu fehlerhaften Urteilen führen kann.</p>	<p>What Are Cognitive Biases?</p> <p>Cognitive biases are systematic deviations from rational thinking. They occur because our brain often uses shortcuts to make quick decisions, which can lead to faulty judgments.</p>

<p>Was ist automatisches Denken?</p> <p>Automatisches Denken beschreibt die schnellen, unbewussten Entscheidungen, die wir treffen, ohne viel darüber nachzudenken. Dieses Denken basiert oft auf Emotionen oder Vorurteilen.</p>	<p>What Is Automatic Thinking?</p> <p>Automatic thinking refers to the quick, unconscious decisions we make without much thought. This type of thinking is often based on emotions or prejudices.</p>
<p>Was ist Voreingenommenheit?</p> <p>Voreingenommenheit beschreibt die Tendenz, Informationen auf eine bestimmte Weise wahrzunehmen oder zu bewerten, die nicht immer rational oder objektiv ist.</p>	<p>What Is Prejudice?</p> <p>Prejudice describes the tendency to perceive or evaluate information in a particular way that is not always rational or objective.</p>
<p>Praktische Tipps für Lehrkräfte</p>	<p>Practical Tips for Teachers</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Achten Sie auf Verhaltensänderungen bei Schülern, die sich plötzlich zurückziehen oder nur noch bestimmte (oft extreme) Meinungen vertreten. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Watch for behavioural changes in students, such as sudden withdrawal or rigid adherence to extreme viewpoints.

<ul style="list-style-type: none"> ● Nutzen Sie Rollenspiele oder Fallstudien im Unterricht, um Denkfehler zu besprechen und die Schüler zu kritischem Denken anzuregen. ● Erklären Sie die Gefahren von automatischem Denken und zeigen Sie, wie es Extremisten gelingt, durch Spiele oder soziale Netzwerke gezielt zu manipulieren. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Use role-playing or case studies in the classroom to discuss biases and encourage students to think critically. ● Explain the dangers of automatic thinking and demonstrate how extremists manipulate young people through games or social networks.
<p>Übersicht der wichtigsten kognitiven Denkfehler</p>	<p>Overview of Key Cognitive Biases</p>
<p>Autoritätsbias</p>	<p>Authority Bias</p>
<p>Definition: Der Autoritätsbias beschreibt die Tendenz, Meinungen von Autoritätspersonen unkritisch zu akzeptieren, auch wenn sie unlogisch sind.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten nutzen „Führerfiguren“, um ihre Ansichten zu legitimieren und</p>	<p>Definition: Authority bias refers to the tendency to uncritically accept opinions from authority figures, even if they are illogical.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Extremists use "leader figures" to legitimise their views and get young people to adopt radical beliefs.</p>

<p>Jugendliche dazu zu bringen, radikale Überzeugungen zu übernehmen.</p> <p>Beispiel: Ein Schüler vertraut blind auf die Meinung eines vermeintlichen „Experten“ in einem Online-Video, ohne den Inhalt kritisch zu hinterfragen.</p>	<p>Example: A student blindly trusts the opinion of a so-called "expert" in an online video without critically questioning the content.</p>
<p>In-group Out-group Bias</p>	<p>In-group Out-group Bias</p>
<p>Definition: Dieser Bias beschreibt die Tendenz, die eigene Gruppe zu bevorzugen und Außengruppen zu diskriminieren.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten schüren den Hass auf „die anderen“, um Gruppenzugehörigkeit und Loyalität zu erzeugen.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher in einem Online-Spiel bevorzugt Mitspieler*inne, die dieselbe Sprache sprechen, und lehnt andere ab.</p>	<p>Definition: This bias describes the tendency to favour one's own group and discriminate against outsiders.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Extremists foster hatred towards "others" to create group loyalty and belonging.</p> <p>Example: A young person in an online game favours players who speak the same language and rejects others.</p>

<p>Confirmation Bias</p>	<p>Confirmation Bias</p>
<p>Definition: Die Tendenz, nur Informationen zu suchen, die die eigenen Überzeugungen bestätigen, und widersprüchliche Informationen zu ignorieren.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Radikalisierte Jugendliche umgeben sich oft nur mit Informationen, die ihre extremistischen Ansichten bestätigen.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher liest nur Internetseiten, die seine extremistischen Überzeugungen bestätigen, und lehnt andere Informationen ab.</p>	<p>Definition: The tendency to only seek information that confirms one's beliefs and ignore contradictory information.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Radicalised youth often surround themselves only with information that confirms their extremist views.</p> <p>Example: A young person only reads websites that confirm their extremist beliefs and rejects other information.</p>
<p>Rosy Retrospection</p>	<p>Rosy Retrospection</p>
<p>Definition: Die Tendenz, vergangene Ereignisse in einem übermäßig positiven Licht zu sehen, oft ohne die negativen Aspekte zu berücksichtigen.</p>	<p>Definition: The tendency to view past events in an overly positive light, often without considering the negative aspects.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Extremists glorify the past to attract young people to their ideologies.</p>

<p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten glorifizieren die Vergangenheit, um Jugendliche für ihre Ideologien zu gewinnen.</p> <p>Beispiel: Jugendliche romantisieren eine frühere „goldene Zeit“ und ignorieren die Schwierigkeiten dieser Ära.</p>	<p>Example: Young people romanticise a former "golden era," ignoring the difficulties of that time.</p>
<p>Negativitätsbias</p>	<p>Negativity Bias</p>
<p>Definition: Die Tendenz, negative Informationen stärker zu gewichten als positive.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten übertreiben negative Nachrichten, um Angst und Feindseligkeit zu verstärken.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher fokussiert sich auf Berichte über Kriminalität von Migranten, obwohl die meisten Migranten friedlich sind.</p>	<p>Definition: The tendency to weigh negative information more heavily than positive.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Extremists exaggerate negative news to increase fear and hostility.</p> <p>Example: A young person focuses on reports of crime by migrants, even though most migrants are peaceful.</p>

<p>Bandwagon-Effekt</p>	<p>Bandwagon Effect</p>
<p>Definition: Die Tendenz, einer Meinung oder Handlung zu folgen, nur weil viele andere dies tun.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Jugendliche könnten extremistischen Ideen folgen, weil sie sehen, dass viele Menschen in ihrer Online-Community oder Gruppe dieselben Überzeugungen vertreten.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher schließt sich einer extremistischen Online-Gruppe an, weil viele seiner Freunde oder Bekannten dort aktiv sind.</p>	<p>Definition: The tendency to follow a belief or behaviour simply because many others are doing it.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Youth may adopt extremist ideas because they see that many people in their online community or group share the same beliefs.</p> <p>Example: A young person joins an extremist online group because many of their friends or acquaintances are involved.</p>
<p>Hostile Media Effekt</p>	<p>Hostile Media Effect</p>
<p>Definition: Die Wahrnehmung, dass neutrale Medienberichte gegen die eigene Meinung voreingenommen sind.</p>	<p>Definition: The perception that neutral media reports are biased against one's own opinion.</p>

<p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten fördern das Misstrauen in neutrale Medien und ermutigen Jugendliche, nur extremistischen Quellen zu vertrauen.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher glaubt, dass Nachrichtensender gegenüber seiner politischen Meinung voreingenommen sind, obwohl die Berichterstattung neutral ist.</p>	<p>Relevance in Radicalisation: Extremists encourage distrust of neutral media and push young people to rely solely on extremist sources.</p> <p>Example: A young person believes that news channels are biased against their political opinion, even though the reporting is neutral.</p>
<p>Picture Superiority Effekt</p>	<p>Picture Superiority Effect</p>
<p>Definition: Die Tendenz, Bilder besser im Gedächtnis zu behalten als textbasierte Informationen.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten nutzen visuelle Inhalte wie Meme und Videos, um ihre Botschaften effektiver zu verbreiten, da Bilder leichter im Gedächtnis bleiben.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher erinnert sich an ein extremistisch geprägtes Meme oder Video stärker als an sachliche Informationen, die er zuvor gelesen hat.</p>	<p>Definition: The tendency to remember images better than text-based information.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Extremists use visual content like memes and videos to spread their messages more effectively, knowing that images stick in the memory better.</p> <p>Example: A young person remembers an extremist meme or video more vividly than factual information they had read earlier.</p>

<p>Humor Bias</p>	<p>Humour Bias</p>
<p>Definition: Die Tendenz, humorvolle Inhalte als glaubwürdiger oder sympathischer wahrzunehmen.</p> <p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremisten nutzen humorvolle Inhalte, um radikale Botschaften zu verharmlosen oder attraktiver zu machen, besonders in Form von Memes.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher teilt ein extremistisch gefärbtes Meme, weil es humorvoll erscheint, ohne die ernststen politischen Implikationen zu erkennen.</p>	<p>Definition: The tendency to perceive humorous content as more credible or likeable.</p> <p>Relevance in Radicalisation: Extremists use humorous content to make radical messages seem less harmful or more attractive, especially through memes.</p> <p>Example: A young person shares an extremist meme because it seems funny, without recognising its serious political implications.</p>
<p>Sleeper-Effekt</p>	<p>Sleeper Effect</p>
<p>Definition: Die Tendenz, sich an Informationen zu erinnern, aber die Quelle zu vergessen, wodurch die Glaubwürdigkeit der Information steigt.</p>	<p>Definition: The tendency to remember information but forget the source, which increases the credibility of the information.</p>

<p>Bedeutung bei Radikalisierung: Extremistische Botschaften können lange nachwirken, auch wenn sich die Jugendlichen nicht mehr erinnern, woher die Information stammt.</p> <p>Beispiel: Ein Jugendlicher wiederholt eine extreme Meinung, erinnert sich jedoch nicht mehr daran, woher diese stammt, und hält sie für glaubwürdig.</p>	<p>Relevance in Radicalisation: Extremist messages can have a lasting impact, even if young people no longer remember where the information came from.</p> <p>Example: A young person repeats an extreme opinion but no longer remembers where it came from, believing it to be credible.</p>
<p>Zusätzliche Quellen:</p> <ul style="list-style-type: none">● <i>PRECOBIAS Toolkit for Teachers</i>● Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds	