Bundeszentrale für politische Bildung

Fachtag

Game over? Rechtsextremismus im Gaming

Online-Fachtag
am Freitag, 19. September 2025

Infos

Termin
19.09.2025 | 10:00 bis 14:00 Uhr

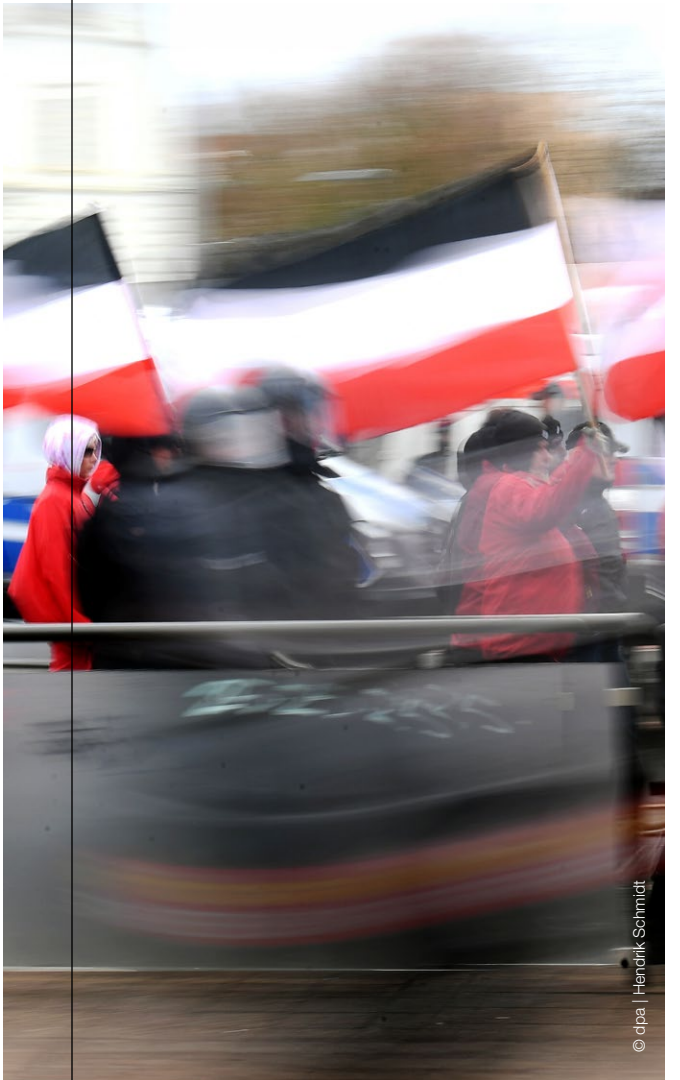
Ort
Online über Zoom

Für
Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Sicherheitsbehörden, öffentlichen Verwaltungen und der Justiz sowie interessiertes Fachpublikum

Anmeldung unter
www.bpb.de/569664

Kontakt
Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Stabsstelle Kommunikation
Bundeskanzlerplatz 2
53113 Bonn
Tel +49 (0)228 99515-0 (Zentrale, Bürgerservice)
Fax +49 (0)228 99515-113

info@bpb.de
www.bpb.de


© dpa | Hendrik Schmidt

Editorial

Digitale Spiele sind längst zum Massenmedium geworden: Über 70 Prozent der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland greifen regelmäßig zu Maus, Controller oder Smartphone. Diese enorme Reichweite macht Gaming-Kulturen auch für Rechtsextreme attraktiv. Erste Propagandaspiele kursierten bereits in den 1980er-Jahren, jüngere Eigenproduktionen wie „Heimat Defender: Rebellion“ zeigen, dass solche Versuche fortbestehen – bleiben jedoch Randphänomene. Entscheidender ist die Verschiebung in die begleitenden Räume des Gamings: Auf Spielplattformen, in privaten und öffentlichen Chat-Kanälen, durch Mods – von Spielenden selbst entwickelte Zusatzprogramme und Inhalte – oder Livestreamchats zirkulieren Codes, Memes und Verschwörungsmythen, oft verpackt als „edgy“ Humor.

Rechtsextreme Gruppen bilden dort zwar nur eine kleine Minderheit, nutzen die Reichweite populärer Communities aber geschickt für Normalisierung oder auch Radikalisierung und Rekrutierung. Zwischen Trolling, Antifeminismus, Incel-Narrativen und offener Hetze entstehen Teilräume, in denen Hasssprache schwer auf Gegenwehr trifft und juristische Grenzen kaum durchsetzbar sind. Besonders anfällig sind Plattformen, in denen Nutzende Mods, Skins oder Server selbst gestalten: Hier werden Hakenkreuze, NS-Parolen oder „Great-Replacement“-Anspielungen schnell zum vermeintlichen Gag. Gleichzeitig bleiben und gestalten Games und deren Communities lebendige Sozialräume, die Kreativität, Kooperation und Vielfalt ermöglichen – sie pauschal zu verteufeln wäre ebenso falsch wie gefährlich.

Vor diesem Hintergrund lädt der vierstündige Online-Fachtag „Game over? Rechtsextremismus und Gaming“ am 19. September 2025 dazu ein, das Phänomen zu beleuchten und gemeinsame Antworten zu entwickeln. Welche Narrative und Verschwörungsmythen verfangen im Gaming-Kosmos, und über welche Formate verbreiten sie sich? Wie wirken Gamification und Community-Belohnungssysteme als Katalysatoren der Radikalisierung? Welche Verantwortung tragen Plattformbetreibende, Entwicklerstudios, Pädagogik und Strafverfolgung, und wo liegen wirkungsvolle Präventions- und Interventionsansätze? Diese und weitere Fragen werden diskutiert und Handlungsoptionen erarbeitet, damit schließlich für rechtsextreme Strategien gilt: Game over.

Programm

Moderation: Dr. Merjam Wakili

Ab 09:45 Uhr	*Öffnung des virtuellen Raums und Einloggen der Teilnehmenden*
10:00 Uhr	**Begrüßung durch die Bundeszentrale für politische Bildung** Inhaltliche Einführung & Erläuterung zum technischen und organisatorischen Ablauf
10:15 Uhr	**Keynote mit Fragerunde** **Extremismusprävention im Gaming-Bereich** **Dr. Linda Schlegel** Peace Research Institute Frankfurt, RadiGaMe
11:00 Uhr	**Szenischer Einblick** **Rechtsextremismus beim Zocken? Einblicke und Problembewusstsein der Gaming-Szene** **Jerome Trebing** Amadeu-Antonio-Stiftung, Good Gaming Support
11:30 Uhr	**Pause**
11:40 Uhr	**Podiumsdiskussion** **Dr. Irina Jugl-Kuntzsch** LKA Baden-Württemberg, Kompetenzzentrum gegen Extremismus in Baden-Württemberg **Prof. Dr. Dominic Kudlacek** Hochschule Bremerhaven, Institute for Safety and Security Studies **Mick Prinz** Amadeu-Antonio-Stiftung, Good Gaming Support **Dr. Linda Schlegel** Peace Research Institute Frankfurt, RadiGaMe
12:40 Uhr	**Pause**
13:00 Uhr	**Reflexion und Abschlussgespräch mit den Podiumsgästen**
13:45 Uhr	**Abschlusskommentar** Verantwortliche/r der Bundeszentrale für politische Bildung und Moderation
14:00 Uhr	**Ende der Veranstaltung**