



Hass und Extremismus in Netz- und Gaming-Kultur



Referent: Dr. Bernd Zywietz, Flemming Ipsen | 10.09.2026

jugendschutz.net



- **Kompetenzzentrum** für den Schutz von **Kindern und Jugendlichen im Internet**
- gegründet **1997**, Sitz: **Mainz**
- finanziert von den **Landesmedienanstalten, Obersten Landesjugendbehörden**, gefördert durch das Bundesfamilienministerium (**BMBFSFJ**)
- **gesetzlicher Auftrag** gem. Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (§ 18 JMStV) und Jugendschutzgesetz (§ 24b JuSchG)
- Themen u.a. Sexualisierte Gewalt gegen Kinder; Pornografie; Gewaltdarstellungen; Selbstgefährdung (z.B. Drogen, gefährliche Challenges); Schutzstrukturen von Internetdiensten (z.B. Meldewege), Extremismus u. Hassphänomene

Aufgaben und Tätigkeiten

- **Meldestelle:** Annahme und Prüfung von Hinweisen auf Jugendmedienschutz-Verstöße
- Erfassen u. **Bemaßnahmen** von Verstößen; Vorprüfung und Aufbereitung für **Aufsichtsverfahren**, Durchführen von **Meldetests** (Dienste-Reaktionen)
- Ermitteln und Einschätzen von **Risikopotenzialen** einzelner **Dienste oder Dienste-Funktionen**
- kontinuierliches **Monitoring** (Beobachtung, Bewertung und Einordnung von **extremistischen Inhalten, Angeboten, Phänomenen, Entwicklungen, Trends**)
- thematische **Recherchen** (z.B. zu bestimmten Hassformen oder Diensten)
- **Erkenntnisvermittlung:** Publikationen u. Fachveranstaltungen
- nationale und internationale **Vernetzung**

Memes

Viralität

Künstliche Intelligenz

Livestream

Netz-Kultur

Sharebility

Virtuality

Emojis

Database

Medienkonvergenz

Remix

Netz-Kultur

Web-„Tonalität“: Ironie, Sarkasmus („Parodie“, „Humor“)

Memes und Sharepics

Social-Media-Trends

Humor (Ironie etc.)

Uneigentlichkeit / „nicht ernst gemeint“:

- Schutzmechanismus; Modus des Umgangs und (performative) Weltwahrnehmung
- Selbstdarstellung als
 - clever („gewitzt“, „Witz haben“)
 - kreativ
 - cool
 - kundig (z.B. popkulturelles Wissen und Verständnis demonstrieren -> Referenzen, „Remixen“ von Meme-Content etc.)
- Form des Grenzen-Austestens und -Verletzens (*Unsinn*, Geschmack, Ehren-Wertes)

Humor (Ironie etc.)

Uneigentlichkeit / „nicht ernst gemeint“:

- „Shitposting“, Trolling
- Schwarzer Humor ->
- „Halbironie“
- (vermeintlicher) Schutz vor Kritik und Strafbarkeit („Satire-Account“)
- Strategie der Verharmlosung und Normalisierung von Hass und Extremismus

Memes / Sharpic



Vorlage

**Fixe übernommene
und
bekannte Bestandteile
+ eigene „Innovation“**

Reiz:
Spiel aus Konstanz und
Variation

Sharepic hingegen:

„unveränderliche“
(meist) **Text-Bild-Kachel
zum Teilen**

(oft auch ernst, lyrisch,
politische oder religiöse
„Botschaft“, Sinnsprüche,
Ankündigungen etc.)

Memes, Sharepics u.Ä. auch Mittel der
Gemeinschaftsbildung und -bindung

Zugehörigkeit demonstrieren;
Sich als „gewitzt“ beweisen
(Anerkennung per Likes und Emoticons);
Selbstbestätigung: individuell wie
kollektiv:

Gemeinsames Lachen für
**Zusammenhalt, geteilte Weltsicht,
gemeinsame „Codes“** („Inside-Jokes“ u.
„Dog-Whistleing“)

Memes

Open Access

[https://www.utb.de/
doi/10.36198/978383563275](https://www.utb.de/doi/10.36198/978383563275)



GAMING

Gaming: Medienalltag

- Gaming gehört insb. für junge Menschen zum alltäglichen Gebrauch von Medien
- Dienste, Kommunikationstools sowie viele Games selber ermöglichen Austausch und Interaktion
- Gaming ist zu einem jugend- und popkulturellen Phänomen geworden



Vielfältige Anknüpfungspunkte für rechtsextreme Onlinepropaganda

Rechtsextremismus und Gaming

Rechtsextreme

- ...knüpfen (ästhetisch) an Gaming-Elemente an
- ...Inhalte finden sich in Communities
- ...eigenen sich Dienste an
- ...entwickeln Games und Mods
- ...Gewalt wird als „Spiel“ inszeniert

Herausforderungen

- Flüchtige Inhalte:
 - In-Game-Chats und Features, Voice-Chats, Streams
- Öffentliche vs. private Kommunikation
 - Schnelle Wechsel zwischen verschiedenen Ebenen
- Grenzwertiger Humor und gezielte Propaganda
 - Intention selten klar ersichtlich
- Vielzahl an Inhalten und Verstößen

Fallbeispiel: Steam 2026

- 100 Verstoßfälle an den Dienst gemeldet
- Recherche: Einfache Schlagwortsuche
- Schwerpunkt: nutzergenerierte Inhalte
- Verbotene Kennzeichen, Holocaustleugnung, Volksverhetzung, offensichtl. schwere JG
- Reaktion des Dienstes:
 - 79 nach Usermeldung entfernt
 - 2 nach direktem Kontakt über JSB entfernt
 - 19 über die FSM erfolgreich abgeschlossen

Dienstenutzung und Anbahnung



[Online HIER](#)



[Online HIER](#)

www.jugendschutz.net

REPORT

Islamistische Influencing

Demokratie- und Menschenfeind
Deckmantel des Islam

REPORT

Meinungsblasen und Extremismus auf TikTok

Vierfältige Risiken für Kinder und Jugendliche
Februar 2026

REPORT

Antifeminismus online

Misogynie, toxische Männlichkeit und Feindbild
„Feminismus“

September 2025

Weiterführende Literatur

- [Memes in extrem Rechter Internetkultur](#) (Amadeu Antonio Stiftung, 2023)
- [Rechtsextreme Meme](#) (Knopp et al. 2024, UTB, *open access*)
- [Rechtsextreme \[&\] Gaming-Kulturen: Digitale Spiele und Communitys im Fokus von Propaganda und Prävention](#) (jugendschutz.net 2021)
- [Handbuch Gaming & Rechtsextremismus](#) (Brandenburg et al., 2025, bpb, *open access*; darin auch Texte u.a. zu GamerGate, „rechte“ Meme-Kultur, Community Management und Jugendarbeit sowie diversen Projekte in dem Kontext)



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

*Kindern und
Jugendlichen ein
gutes Aufwachsen
mit Medien
ermöglichen!*



Dr. Bernd Zywietz
bz@jugendschutz.net

Flemming Ipsen
fi@jugendschutz.net

JUGEND
SCHUTZ.NET

