

Köln, 28. August 2026

Gaming als demokratischen Sozialraum ernst nehmen

Fachtag „Games im Fokus der Jugendhilfe“ zeigt Handlungsperspektiven für Prävention und Demokratieförderung auf

Wie können Fachkräfte junge Menschen in digitalen Gaming-Welten begleiten und dabei demokratische Teilhabe fördern? Wie können sie problematischen Entwicklungen frühzeitig begegnen – ohne Games und ihre Communitys unter Generalverdacht zu stellen? Mit diesen aktuellen Herausforderungen haben sich am 28. August 2026 rund 50 Fachkräfte aus Jugendhilfe, Prävention und Bildungsarbeit beim Fachtag „Games im Fokus der Jugendhilfe“ auf der gamescom in Köln beschäftigt. Die Kooperationsveranstaltung von „Plan P. – Fachstelle Prävention islamistischer Radikalisierung im Jugendalter“ und Spieleratgeber NRW wurde gefördert vom Demokratiezentrum NRW.

Für 71 Prozent der 12- bis 19-Jährigen ist Gaming fester Bestandteil ihres Alltags, 94 Prozent der Befragten zocken zumindest gelegentlich – das zeigen die aktuellen Ergebnisse der JIM-Studie 2025. Während sich gesellschaftliche Debatten über digitale Risiken häufig auf Soziale Medien und deren Algorithmen konzentrieren, werden Games und gamingnahe Plattformen als politische und soziale Diskursräume aber noch immer unterschätzt. Dabei endet Gaming längst nicht mit dem eigentlichen Spiel. Junge Menschen bewegen sich zwischen Games, Voice-Chats, Streamingdiensten, Videoplattformen, Messengern, Sozialen Netzwerken und Foren. In diesem digitalen Ökosystem entstehen Freundschaften und Communitys, werden Identitäten entwickelt und gesellschaftliche Fragen verhandelt. Gaming-Welten sind damit weit mehr als Unterhaltungsangebote. Sie sind soziale und kulturelle Räume, in denen sich gesellschaftliche Konflikte, Ausgrenzungen und politische Auseinandersetzungen ebenso widerspiegeln wie Kreativität, Gemeinschaft und Beteiligung. Die Kinder- und Jugendhilfe ist gefordert, diese Lebenswelten ernst zu nehmen – und zwar nicht nur als pädagogischen Nebenraum und auch nicht ausschließlich unter dem Blickwinkel möglicher Gefahren.

Gleichzeitig muss klar benannt werden, dass in einigen Gaming-Communitys Hass, diskriminierende Kommunikation und extremistische Narrative verbreitet und mitunter normalisiert werden. Davon können auch Plattformen betroffen sein, die sich vornehmlich an Minderjährige richten. Problematische Entwicklungen beginnen dabei häufig lange vor eindeutig extremistischen Äußerungen. Abwertende Witze, Feindbilder, diskriminierende Sprache und fortlaufende Grenzverschiebungen können ein Klima schaffen, in dem menschenfeindliche Positionen zunehmend selbstverständlich erscheinen. Eine zentrale Botschaft des Fachtags ist dennoch: *Gaming allein erklärt keine Radikalisierungsprozesse*. Digitale Spiele sind zunächst Freizeit-, Kultur- und Sozialräume. Problematische Einflussnahme kann es dort geben, weil Menschen miteinander kommunizieren, Beziehungen aufbauen und nach Zugehörigkeit suchen – nicht, weil Gaming an sich extremistisch wäre. Digitale Spiele pauschal zu problematisieren ist deshalb weder wissenschaftlich begründbar noch pädagogisch hilfreich. Dies blendet die positiven Erfahrungen vieler junger Menschen aus und kann den Zugang zu ihrer Lebenswelt erschweren.

„Die digitale Welt ist heute ein zentraler Lebensraum für Jugendliche. Sie eröffnet vielfältige Möglichkeiten für Information, Austausch und Teilhabe – gleichzeitig verbreiten sich über soziale Netzwerke und Gaming-Plattformen aber auch Hassbotschaften, Desinformation und menschenverachtende Ideologien. Umso

wichtiger ist es, junge Menschen in diesem Spannungsfeld zu begleiten und ihre Medien- und Demokratiekompetenz zu stärken“, sagte Rana Aydin-Kandler, Leiterin des Demokratiezentrum NRW. „Wir wollen die Präventions- und Bildungsarbeit im Gaming-Bereich weiter voranbringen und Fachkräften konkrete Handlungsperspektiven aufzeigen. Daher fördern wir diesen Themenschwerpunkt der Fachstelle Plan P. und den heutigen Fachtag zur Stärkung der Prävention im digitalen Raum.“

Auf dem Fachtag wurden gegenwärtige Erkenntnisse vorgestellt und für die Praxis der Kinder- und Jugendhilfe eingeordnet. Den inhaltlichen Auftakt bildeten zwei Fachvorträge von Hubeyb Yöntem (Plan P. / AJS NRW) und Constantin Winkler (RadiGaMe / PRIF). Hubeyb Yöntem rückte Gaming als Teil der Lebenswelt junger Menschen und als digitalen Sozialraum in den Mittelpunkt und ordnete damit verbundene Herausforderungen aus der Perspektive des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes ein. Die Risiken in Gaming-Räumen dürfen weder verharmlost noch losgelöst von ihrem gesellschaftlichen Kontext betrachtet werden. Ebenso wenig dürfen Gamer*innen pauschal unter Verdacht gestellt werden. Eine zeitgemäße Kinder- und Jugendhilfe braucht einen differenzierten Blick, der Gefährdungen erkennt, Beziehungen stärkt und junge Menschen dazu befähigt, digitale Räume mündig, sicher und demokratisch mitzugestalten. Anschließend präsentierte Constantin Winkler aktuelle Ergebnisse aus dem Verbundprojekt „RadiGaMe – Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger-Diensten“. Auch wenn ein Großteil der Gamer*innen keine oder nur wenige Berührungspunkte mit radikalisierenden Inhalten hat, sind Gaming- und Kommunikationsplattformen wie Twitch, Steam oder DLive auch in den Fokus extremistischer Akteur*innen geraten, die dort Propaganda und Hassbotschaften verbreiten können. Zugleich ist die Verbindung zwischen Gaming und Extremismus bislang vergleichsweise selten Gegenstand empirischer Forschung gewesen. Diese Forschungslücke adressiert das Verbundprojekt RadiGaMe und trägt dazu bei, entsprechende Phänomene und Dynamiken systematischer zu erfassen und einzuordnen.

Ergänzend erhielten die Teilnehmenden bei einem geführten Rundgang über die gamescom Einblicke in aktuelle Angebote, Entwicklungen und Anknüpfungspunkte für Demokratieförderung und politische Bildung. Dabei wurde deutlich, wie wichtig es ist, Gaming nicht isoliert zu betrachten, sondern das Zusammenspiel verschiedener Plattformen, Kommunikationsformen und sozialer Beziehungen zu berücksichtigen. Für Fachkräfte bedeutet das nicht, jedes Game, jeden Code und jedes Meme kennen oder digitale Räume überwachen zu müssen. Entscheidend sind tragfähige pädagogische Beziehungen, echtes Interesse an den Erfahrungen junger Menschen und eine klare Haltung gegenüber Diskriminierung und Menschenfeindlichkeit. Wer zuhört, nachfragt und digitale Erlebnisse ernst nimmt, schafft die Grundlage dafür, auch über Gruppendruck, Grenzüberschreitungen und irritierende Inhalte ins Gespräch zu kommen.

Moderation in digitalen Spielen, Altersbeschränkungen und die konsequente Verfolgung strafbarer Inhalte bleiben wichtige Bausteine, reichen für sich genommen jedoch nicht aus. Auch die im Rahmen von RadiGaMe gewonnenen Erkenntnisse unterstreichen die Bedeutung eines Zusammenspiels unterschiedlicher Präventionsansätze. Präventionsangebote müssen dort anschließen, wo junge Menschen spielen, kommunizieren und Zugehörigkeit erleben. Sie fördern Medienkompetenz, Konfliktfähigkeit sowie positive Community-Erfahrungen. Mit extremistischer Einflussnahme umzugehen ist dabei eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Sie erfordert eine dauerhafte Zusammenarbeit von Jugendhilfe, Präventionspraxis, Forschung, Politik, Plattformbetreibern sowie Polizei und Sicherheitsbehörden. Erst im Zusammenspiel regulatorischer, pädagogischer und demokratiefördernder Maßnahmen lassen sich problematische Strukturen begrenzen und die Potenziale digitaler Spielkulturen für Gemeinschaft, Bildung und Teilhabe stärken.

„Games im Fokus der Jugendhilfe“ ist eine Kooperationsveranstaltung von „Plan P. – Fachstelle Prävention islamistischer Radikalisierung im Jugendalter“ in Trägerschaft der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Nordrhein-Westfalen (AJS NRW) und dem Spieleratgeber-NRW. Die Fachstelle „Plan P.“ sowie der diesjährige Fachtag „Games im Fokus der Jugendhilfe“ werden durch das Demokratiezentrum NRW gefördert. Das Demokratiezentrum NRW, angesiedelt in der Landeszentrale für politische Bildung NRW beim Präsidenten des Landtags Nordrhein-Westfalen, ist die zentrale Landesstelle zur Förderung und Koordinierung von Präventionsarbeit gegen Antisemitismus, Rassismus, Rechtsextremismus sowie jede Form von Menschen- und Demokratiefeindlichkeit.

Kontakt:

Hubeyb Yöntem / Tel: 0221.92 13 92-12 / hubeyb.yoentem@ajs.nrw / Fachreferent bei „Plan P. – Fachstelle Prävention islamistischer Radikalisierung im Jugendalter“

Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) Nordrhein-Westfalen e.V. ist eine landesweit tätige Fachstelle zur Förderung des erzieherischen und gesetzlichen Jugendschutzes. Die Arbeit der AJS ist geprägt vom Gedanken des Empowerments: Junge Menschen sollen in ihrer Entwicklung so unterstützt werden, dass sie zu selbstbestimmten, reflektierten und verantwortungsvollen Persönlichkeiten heranwachsen können.