



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

Kommunikation in Online-Games

Newsletter des Medienreferats, Ausgabe Februar 2025

Inhaltsverzeichnis

- [Gaming – Mehr als nur Unterhaltung](#)
- [Konflikte in In-Game-Chats](#)
- [Problematisches Verhalten in der Gaming-Community](#)
- [Cybergrooming – Ausnutzen des Vertrauens](#)
- [Weitere Informationen und Angebote](#)
- [Publikationen](#)
- [Veranstaltungen](#)

Gaming – Mehr als nur Unterhaltung

Gaming ist ein fester Bestandteil der Jugendkultur und für viele aus dem Alltag nicht mehr weg zu denken. Doch entgegen der Annahme vieler Erwachsener erfüllen digitale Spiele nicht nur den Wunsch nach Unterhaltung, sondern auch das Bedürfnis nach sozialer Interaktion. Digitale Spiele bieten Räume, in denen Kinder und Jugendliche Freundschaften pflegen und neue Menschen mit gleichem Interesse kennenlernen können.

Spiele wie Fortnite, Minecraft und Roblox, in welchen die soziale Interaktion eine große Rolle spielt, sind besonders beliebt. Kommuniziert wird dabei per Text- oder Sprach-Chats. In offenen In-Game-Chats können sich die Spieler:innen innerhalb des Spiels teamunabhängig austauschen. Spielzüge werden kommentiert, Informationen und Gegenstände ausgetauscht oder Fähigkeiten bewertet. Doch auch außerhalb des spielinternen Chats wird über externe Plattformen wie Discord miteinander kommuniziert. Innerhalb von Gruppen werden Strategien für die nächste Runde besprochen oder Spielzeiten vereinbart. Ähnlich wie in analogen Räumen nehmen Kinder und Jugendliche dort verschiedene Rollen ein: eine Person bestimmt das Gespräch, eine weitere sorgt dafür, dass kein Streit entsteht und wiederum andere sorgen für Humor und Spaß. Gemeinsam freut man sich über gemeinsame Erfolge oder ärgert sich über Niederlagen.

Doch nicht immer geht es nur um das Spiel, auch private Themen werden angesprochen. Das Gefühl von Distanz und die parallele Beschäftigung mit dem Spiel kann für manche die Hemmschwelle senken, über persönlichere Themen zu reden.

Was Erziehungsberechtigte bei Spielen mit In-Game-Chats beachten sollten, erklärt [SCHAU HIN! In der Serie #nachgefragt](#).

Konflikte in In-Game-Chats

Wie bei einem Kartenspiel oder einem wichtigen Fußballspiel gibt es auch in digitalen Spielen Konflikte. Für Außenstehende können diese Konflikte irritierend wirken, da innerhalb von Spiele-Communities eine eigene Sprache oder besondere Redewendungen verwendet werden. Nicht selten beziehen sich diese direkt auf das Spiel und sind eher scherzhaft gedacht. Um ein Verständnis für diese besondere Sprache und den Kenntnisstand der Kinder und Jugendlichen zu bekommen, hat [Webhelm ein Quiz zur Gaming-Sprache](#) entwickelt, das einen Gesprächseinstieg erleichtert.

In digitalen Räumen besteht eine gefühlte Anonymität, was insbesondere in kompetitiven Spielen zu verbalen Entgleisungen führen kann. Gleichzeitig ist durch die fehlende Sichtbarkeit des Gegenübers nicht immer klar erkennbar, welche Emotion das Gesagte oder Geschriebene auslöst. Dadurch wird die Entwicklung von Empathie gestört, was die Beendigung eines Konflikts erschweren kann.

Es gilt Regeln des Fair Gamings zu kennen und jungen Menschen zu vermitteln. Dies kann beim gemeinsamen Spielen entstehen, wie beispielsweise einem [selbst organisierten Gaming-Festival](#) innerhalb der Einrichtung.

Problematisches Verhalten in der Gaming-Community

Innerhalb von Online-Games kommt es auch zu negativen, schädigenden Verhaltensweisen, die als Toxic Gaming oder Toxic Behaviour bezeichnet werden. Dazu zählen neben Beleidigungen auch Shitstorm, Cybergrooming oder Mobbing. Im [klicksafe-Podcast zum Thema „Ist die Gaming-Community toxisch?“](#) geht Psychologe Dr. Benjamin Strobel auf die Gründe von toxischem Verhalten innerhalb von Gaming-Communities ein.

Da spielinterne Chats in der Regel nicht moderiert werden, können auch diskriminierende Äußerungen oder extremistische Ansichten ungefiltert geteilt werden. Frauen, queere Menschen und andere marginalisierte Gruppen haben häufig mit Anfeindungen zu kämpfen und sehen sich gezwungen, ihre eigentliche Identität geheim zu halten oder in andere Räume auszuweichen. Auch wenn ein Großteil der Spieler:innen gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit ablehnt, reagieren die Communities meist verhalten auf Hass-Kommentare. Dies führt zu einem problematischen Kommunikationsklima, das Einfluss auf junge Menschen haben kann.

Das Konzept des Digital Streetwork im Rahmen des Projekts [Good Gaming – Well Played Democracy der Amadeu Antonio Stiftung](#) versucht genau dieses Klima zu durchbrechen. Sie reagieren innerhalb von Plattformen auf Kommentare und Nachrichten und versuchen so, Räume zu schaffen, in denen nicht diskriminiert oder gemobbt wird, um jungen Menschen ein positives Gegenbeispiel zu bieten.

Es ist ratsam, mit jungen Menschen über ihre Erfahrungen mit Gaming-Communities ins Gespräch zu kommen: Hast du schonmal beleidigende Kommentare in Games (mit)bekommen? Was tust du dann? Die [Broschüre „Unverpixelter Hass. Toxische und rechtsextreme Gaming-Communities“](#) gibt Handlungsempfehlungen, wie digitale Zivilcourage im

Gaming aussehen kann. Pädagogische Fachkräfte sollten junge Menschen bei der Entwicklung von digitalen Zivilcourage unterstützen. Sie müssen befähigt werden, Haltung zu zeigen und Gegenrede zu leisten, sowie Betroffenen zur Seite zu stehen und sich selbst zu schützen. Zudem sollten Meldedefunktionen bekannt sein und genutzt werden.

Cybergrooming – Ausnutzung des Vertrauens

Über digitale Spiele sind junge Menschen gleichermaßen mit Bekannten wie mit Fremden in Kontakt. Über Gemeinsamkeiten lernen sie andere Personen kennen und bauen so neue Freundschaften auf. Besonders für Cybergroomer sind digitale Spiele also eine geeignete Plattform, um mit Kindern in Kontakt zu treten. Cybergrooming bezeichnet die gezielte Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen im Internet. Täter:innen nutzen die Unbedarftheit und das mangelnde Risikobewusstsein von Kindern aus. Zu Beginn wird in der Regel Vertrauen über Gemeinsamkeiten oder Lob und Anerkennung aufgebaut. Um Sicherheitsvorkehrungen der Plattformen zu umgehen, versuchen Täter:innen oft auf privatere Kommunikationskanäle zu wechseln, wie Messenger oder Videochat-Dienste.

Die beliebte Spieleplattform Roblox, welche vor kurzem von der USK eine Alterskennzeichnung ab 16 Jahren erhalten hat, wurde bereits häufiger im Zuge dieser Problematik in den Fokus gerückt. [Eine ZDF-Doku zeigt auf, welchen Risiken Kinder auf der Plattform ausgesetzt sind.](#) Um Kinder vor Cybergrooming zu schützen, sollten besonders bei jüngeren Kindern die Chatfunktionen und die Kontaktaufnahme durch Fremde technisch reguliert werden. Ältere Kinder und Jugendliche sollten frühzeitig für die Gefahr durch Cybergrooming sensibilisiert werden. [Klicksafe bietet ausführlichere Informationen, wie eine Prävention von Cybergrooming aussehen kann.](#)

Weitere Informationen und Angebote

EZRA – Online-Spiel zum Thema politische Partizipation

Im Point&Click-Adventure haben 9- bis 12-Jährige die Möglichkeiten sich spielerisch mit politischer Partizipation in Deutschland auseinanderzusetzen. Die Inhalte sind in Zusammenarbeit mit Jugendlichen entstanden.

[Weitere Informationen](#)

Was geht...? – Neue Folgen auf dem Jugendpodcast von ACT ON!

Die jungen Podcaster:innen des Jugendpodcasts von ACT ON! Haben neue Folgen veröffentlicht. Sie sprechen über KI und elterliche Medienerziehung und über ein Selbstexperiment zur Reduzierung der eigenen Bildschirmzeit.

[Weitere Informationen](#)

Anti-Rumour – Workshopmodule zu Desinformation für die Jugendarbeit

Die Methoden des Projekts Anti-Rumour helfen dabei, aktiv Strategien zur Intefitizierung von Desinformationen umzusetzen und zu testen. Sie wurden speziell für Fachkräfte in nonformalen Bildungskontexten konzipiert und dauern maximal 45 Minuten.a

[Weitere Informationen](#)

Loverboy, Cybergrooming, Sextortion – Webinar Aufzeichnung von Klicksafe

Kinder und Jugendliche können im digitalen Raum von unterschiedlichen Formen sexueller

Gewalt betroffen sein. Das stellt pädagogische Fachkräfte vor große Herausforderungen. Das Webinar von Klicksafe in Kooperation mit dem Landeskriminalamt Rheinland-Pfalz klärt über einzelne Phänomene auf und gibt hilfreiche Tipps für Fachkräfte und Erziehungsberechtigte.
[Weitere Informationen](#)



Publikationen

Kompaktwissen
Social Media
[Zum Shop](#)



Social Media ist ein fester Bestandteil der digitalen Lebenswelt jugendlicher. Es ist wichtig, dass Fachkräfte und Eltern junge Menschen bei der Nutzung begleiten und unterstützen. Hierfür sind Verständnis für deren Bedürfnisse sowie eine klare Haltung gefragt. ■ ■ ■



Veranstaltungen

Gender und digitale Lebenswelten: Folgen für die pädagogische Praxis Fachtag am 20. März 2025, online
*in Kooperation mit LAG Mädchen*politik, LAG Jungen*- & Männer*arbeit, Netzwerk LSBTTIQ*

[Programm und Anmeldung](#)

Hinsehen, handeln, schützen - Prävention sexualisierter Gewalt bei Kindern und Jugendlichen mit Beeinträchtigungen
Seminar am 10. April 2025, Stuttgart
in Kooperation mit Kobra e. V.

[Programm und Anmeldung](#)

SAFE THE DATE

Jahrestagung | Im Fokus: Kinder- und Jugendgesundheit

Jahrestagung der ajs, 25. Juni 2025, GENO Haus Stuttgart

Programm und Anmeldung wird in den kommenden Wochen veröffentlicht.

Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg
Jahnstr. 12
70597 Stuttgart

Tel. 0711-23737-0
Fax 0711-23737-30



[Empfehlen Sie uns weiter](#)

Kennen Sie schon unseren [E-Mail-Verteiler](#), der Sie über unsere aktuellen Veranstaltungen und Publikationen informiert?

Wenn Sie diesen Newsletter abbestellen möchten, klicken Sie bitte [hier](#).