

Medienmappe

Zum virtuellen Mediengespräch:

Radikalisierung im Netz: Schützen Altersgrenzen vor Extremismus?

18. März 2026

In mehreren Ländern werden derzeit Altersbeschränkungen für die Nutzung sozialer Medien diskutiert. Australien hat kürzlich ein Mindestalter von 16 Jahren beschlossen, ähnliche Überlegungen gibt es auch in der EU. Auch in Österreich und Deutschland wird debattiert, ob gesetzliche Zugangsbeschränkungen Minderjährige wirksam vor schädlichen Inhalten und Radikalisierung schützen können. Die Diskussion wirft grundlegende Fragen auf: Wie effektiv sind solche Maßnahmen? Und wie gut erfassen sie die Vielfalt digitaler Radikalisierungswege?

Denn Online-Radikalisierungprozesse finden auch abseits klassischer Social Media Plattformen statt: in Gaming Communities, Messenger Gruppen und pseudonymen Foren kursieren extremistische Inhalte weitgehend unbemerkt von der öffentlichen Debatte. Darüber hinaus schaffen gesellschaftliche Polarisierung und die technische Struktur digitaler Plattformen Bedingungen, unter denen radikale Inhalte entstehen und sich festigen. Während sich die Debatte auf Jugendliche fokussiert, wird oft übersehen, dass auch Erwachsene diesen Dynamiken ausgesetzt sind.

Dies nimmt *Diskurs. Das Wissenschaftsnetz* zum Anlass, die Mechanismen digitaler Radikalisierung und die Wirksamkeit politischer Gegenmaßnahmen zu beleuchten. Expert:innen analysieren, wo die eigentlichen Risiken liegen, welche Rolle Plattformdesign und Regulierung spielen und ob Altersgrenzen ein sinnvoller Baustein im Umgang mit Radikalisierung und Extremismus sein können.

Inputs:

[Daniela PISOIU](#) (Österreichisches Institut für Internationale Politik): „Auswirkungen der Social-Media-Nutzung auf Radikalisierungsprozesse von Jugendlichen“

[Linda Schlegel](#) (Leibniz Institut für Friedens- und Konfliktforschung): „Extremistische Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen“

[Jörg Matthes](#) (Universität Wien): „Hass im Netz: Ursachen, Dynamiken und generationenübergreifende Risiken“

Moderation: Anna Hasenauer (Diskurs. Das Wissenschaftsnetz)

Daniela PISOIU

Auswirkungen der Social-Media-Nutzung auf Radikalisierungsprozesse von Jugendlichen

Die Präsentation argumentiert, dass soziale Medien heute einen eigenständigen und strukturell bedeutsamen Faktor in Radikalisierungsprozessen Jugendlicher darstellen. Die Folien skizzieren Radikalisierung im Internet als Prozess der Annäherung, Identifizierung und Fokussierung. Die Online-Dimension erweitert den Kreis potenzieller Rekrutierter und erhöht die Geschwindigkeit von Radikalisierungsprozessen, während sie zugleich die Fixierung auf spezifische ideologische Inhalte und soziale Netzwerke abschwächt. Dieser Verlauf verweist auch darauf, dass digitale Radikalisierung nicht als plötzlicher Meinungsumschwung verstanden werden sollte, sondern als schrittweise Verdichtung von Aufmerksamkeit, Identität und ideologischer Bindung. Im Zentrum steht dabei nicht eine monokausale Erklärung, sondern das Zusammenspiel von individuellen Dispositionen, sozialem Umfeld und den spezifischen Affordanzen digitaler Plattformen. Als relevante individuelle Dimensionen werden insbesondere Selbstwertgefühl, Performativität, Selbstwirksamkeit und das Bedürfnis nach Gemeinschaft hervorgehoben. Diese Faktoren entfalten ihre Wirkung jedoch nie isoliert, sondern stets im Kontext eines weiteren Umfelds, das von weltpolitischen und innenpolitischen Entwicklungen ebenso geprägt ist wie von Rekrutierer:innen, Influencer:innen und jugendkulturellen Trends. Hinzu kommen plattformspezifische Bedingungen wie Ästhetik, algorithmische Steuerung und die Verschiebung von politischer Kommunikation in lifestyle-orientierte Formate.

Die Hauptthese lautet, dass soziale Medien Radikalisierung nicht einfach verursachen, sondern ihre Bedingungen erheblich verändern. Die ständige Verfügbarkeit extremistischer oder demokratiefeindlicher Inhalte, ihre große Quantität und ihre leichte Zugänglichkeit senken die Schwelle zur Erstbegegnung. Zugleich tragen Normalisierungseffekte dazu bei, dass problematische Inhalte zunehmend als alltäglich, unterhaltsam oder diskussionswürdig erscheinen. Besondere Bedeutung wird Algorithmen zugeschrieben, die Inhalte nicht nur nach politischem Gehalt, sondern auch nach emotionaler Wirkung, ästhetischer Attraktivität und Interaktionspotenzial verbreiten. Dadurch gewinnen auch humoristische, ironische oder rechtlich gerade noch zulässige Formate an Reichweite. Vernetzungseffekte fördern zusätzlich die Bildung digitaler Communities, in denen Zugehörigkeit, Bestätigung und kollektive Deutungsmuster entstehen, während zugleich das Vertrauen in etablierte Medien weiter erodieren kann.

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Antifeminismus als Brückenideologie. Die Präsentation zeigt, dass antifeministische Narrative anschlussfähig für Islamistische und rechtsextreme Weltbilder sein können, etwa wenn Geschlechtergleichheit als unnatürlich oder wenn Feminismus als Ursache gesellschaftlicher Schwäche,

Männerfeindlichkeit oder demografischer Bedrohung dargestellt wird. In diesem Zusammenhang wird auf die Manosphere verwiesen, deren Einfluss in Bildungseinrichtungen zunehmend wahrnehmbar sei. Hervorgehoben wird, dass junge Männer über Plattformen wie YouTube Shorts oder TikTok niedrigschwellig mit solchen Inhalten in Kontakt kommen können und dass algorithmische Empfehlungssysteme diese Kontakte rasch intensivieren.

Linda Schlegel

Extremistische Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen

Bereits seit den 1980er Jahren sind extremistische Akteure verschiedener ideologischer Strömungen, u.a. aus dem rechtsextremen und dschihadistischen Spektrum, im Gaming-Bereich aktiv. Zwar wurde medial hin und wieder darüber berichtet, doch in der Forschung wurden diese Aktivitäten weitestgehend als Nischenphänomen angesehen und erfuhren kaum Aufmerksamkeit. Dies änderte sich schlagartig mit dem Anschlag von Christchurch (Neuseeland) im Jahr 2019, bei dem der Täter etliche Bezüge zu Videospielen und Gaming-Kultur nutzte. Seitdem gibt es einen regelrechten Boom an Aufmerksamkeit für Extremismus im Gaming-Bereich und inzwischen ist klar, dass extremistische Akteure Gaming auf vielfältige Art und Weise instrumentalisieren. Dazu gehören:

- Die Produktion eigener Propagandaspiele;
- Die Instrumentalisierung kommerzieller Spiele (z.B. in-game Inhalte, Chats, Modifikationen)
- Die Verbreitung extremistischen Materials auf Gaming(-nahen) Plattformen;
- Die Nutzung von Gaming-Ästhetik und -Bezügen in Propagandamaterial;
- Der Gebrauch von Gamification-Elementen.

Die Präsentation wird eine Kurzeinführung in extremistische Aktivitäten im Gaming-Bereich geben und dann illustrative Beispiele aus dem RadiGaMe Projekt zeigen. Das RadiGaMe Projekt (Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger Diensten) ist ein deutsches Verbundprojekt, gefördert vom Bundesministerium für Forschung, Technologie und Raumfahrt (BMFTR) und widmet sich vornehmlich der Analyse von Hass, gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit und extremistischen Inhalten auf Gaming-Plattformen, v.a. Mod DB, GameBanana, Steam und Roblox.

Außerdem wird diskutiert, wie solche Inhalte einzuordnen sind. Wichtige Takeaways sind:

- Hass-Inhalte sind in öffentlichen Bereichen von Gaming-Plattformen einfach zu finden, doch die explizite Suche nach extremistischem Material spiegelt nicht die normale Nutzungserfahrung wider
- Extremistische Inhalte und Narrative auf Gaming-Plattformen unterscheiden sich grundsätzlich nicht von ähnlichen Inhalten auf Social Media; v.a. Rechtsextremismus und Antisemitismus sind weit verbreitet
- Online-Inhalte alleine können nicht eindeutig zeigen, ob ein User radikalisiert ist (z.B. könnte das Motiv Trolling oder reine Provokation sein); doch auf der Diskursebene lässt sich festhalten, dass Hass auf Gaming-Plattformen weit

verbreitet und stellenweise normalisiert zu sein scheint; außerdem gibt es wenig Gegenrede

- Unklar ist, welche Wirkung solche Inhalte haben bzw. welche Rolle sie ggf. in Radikalisierungsprozessen spielen, denn das bloße In-Kontakt-Kommen mit Propaganda ist nicht ausreichend, um eine Radikalisierung anzustoßen
- Unklar ist auch, ob (und wenn ja welche) Inhalte von designierten extremistischen Gruppierungen aus strategischen Beweggründen auf den Plattformen platziert werden und welche Inhalte von Individuen ohne strategische Direktive eigenverantwortlich erstellt und geteilt werden

Jörg Matthes

Hass im Netz: Ursachen, Dynamiken und generationenübergreifende Risiken

Wie kommt es zu Hass in digitalen Räumen?

Unsere Forschung verweist auf mehrere zentrale Faktoren, die erklären können, warum Menschen hasserfüllte Inhalte im Internet verbreiten, insbesondere auch mit Blick auf Personen, die keine „digital Natives“ sind. Ein erster Ansatz betont **individuelle Dispositionen**. Demnach gibt es Personen, die aufgrund bestimmter Persönlichkeitsmerkmale eher dazu neigen, aggressiv oder abwertend zu kommunizieren. Ein zweiter Ansatz hebt die Bedeutung von **sozialer Identität** hervor. Menschen definieren sich über ihre Zugehörigkeit zu Gruppen und grenzen sich gleichzeitig von anderen Gruppen ab. In diesem Prozess kann es zur Abwertung sogenannter Outgroups kommen, gegen die sich hasserfüllte Kommunikation richtet, was im Zuge zunehmender Polarisierung immer mehr an Bedeutung gewinnt. Drittens verbreiten Menschen Hass online, um **sozialer Anerkennung** zu erlangen. Hass wird eingesetzt, um Aufmerksamkeit zu erzeugen oder Zustimmung von anderen Nutzerinnen und Nutzern zu erhalten. Ein vierter Faktor betrifft **eigene Erfahrungen mit Hass**. Menschen, die selbst Zielscheibe von Hasskommentaren werden, entwickeln häufiger eine höhere Bereitschaft, ebenfalls hasserfüllte Inhalte zu verbreiten. Schließlich spielt auch die **technische Struktur digitaler Plattformen** eine wichtige Rolle. Die Eigenschaften sozialer Medien – etwa algorithmische Empfehlungssysteme – können dazu beitragen, dass hasserfüllte Inhalte schneller verbreitet und stärker sichtbar werden. Anders als häufig angenommen, betrifft Radikalisierung nicht nur Jugendliche.

Diese Dynamiken gelten auch für Erwachsene, die soziale Medien erst später intensiver nutzen. Digitale Plattformen erleichtern es, Gleichgesinnte zu finden und sich in relativ homogenen Kommunikationsräumen zu bewegen. Hinzu kommt, dass sich manche Erwachsene zunehmend von politischen Institutionen und auch etablierten Medien entfremdet fühlen. Sie haben den Eindruck, dass der Staat ihre Sorgen nicht ausreichend ernst nimmt und dass eine wachsende Kluft zwischen dem besteht, was in den Medien berichtet wird, und dem, was sie im eigenen Alltag erleben und sehen.

Welche Rolle spielen gesellschaftliche Entwicklungen?

Neben diesen Faktoren beeinflussen auch **gesellschaftliche und politische Entwicklungen** die Entstehung von Hass im Internet. Besonders bedeutsam ist dabei die zunehmende **gesellschaftliche Polarisierung**, von links und rechts. In politischen Debatten erleben wir immer häufiger, dass gegensätzliche Meinungen zugespitzt oder moralisch aufgeladen dargestellt werden, sie werden gewissermaßen ins Extreme

gezogen. In solchen Situationen geht es weniger um Verständigung oder Perspektivübernahme, sondern eher um die möglichst scharfe Abwertung und Ausgrenzung der politisch Andersdenkenden. Diese führt dazu, dass wir einander immer weniger zuhören und nicht mehr am offenen Austausch von Argumenten interessiert sind. Es wird schwerer, im digitalen Raum andere Meinungen erst einmal auszuhalten, geschweige denn, einen kritischen Diskurs zu führen.

Was kann man tun?

Die Bekämpfung von Online-Hass ist daher komplex. Einzelne Maßnahmen reichen meist nicht aus, auch einfache Verbote oder Bestrafungen führen nicht zu einer Verminderung des Hasses. Insgesamt deutet vieles darauf hin, dass erfolgreiche Gegenstrategien auf einem **Zusammenspiel verschiedener Maßnahmen** beruhen müssen. Ein wichtiger Ansatzpunkt liegt bei den **sozialen Normen der Kommunikation**, hier geht es also um unsere Werte und Vorstellungen, aber auch um die Fähigkeit, die Perspektive andere übernehmen zu können und die Offenheit für andere Positionen. Darüber hinaus ist die **technologische Gestaltung digitaler Plattformen** zentral. Viele Plattformen sind darauf ausgelegt, Aufmerksamkeit und Interaktionen zu maximieren. Solche Mechanismen können emotional aufgeladene oder polarisierende Inhalte begünstigen. Gleichzeitig sind die Möglichkeiten, diese global operierenden Systeme zu regulieren, bislang begrenzt. Schließlich spielt auch die **gesetzliche Regulierung** eine Rolle. Gesetze können wichtige Rahmenbedingungen setzen, doch empirische Beobachtungen zeigen, dass das bloße Löschen oder Verbot von Inhalten den Hass nicht vollständig beseitigt, sondern ihn häufig lediglich an andere Orte verschiebt.

Die Schwierigkeit

Gleichzeitig ist nicht immer einfach zu bestimmen, wo genau „Hass“ beginnt. Im Alltag verwenden Menschen eine Vielzahl abwertender oder spöttischer Ausdrücke, die im politischen Kontext unter Umständen strafrechtlich verfolgt werden können. Diese Grauzone zeigt, wie schwierig es ist, klare Grenzen zwischen harter Kritik, persönlicher Beleidigung und tatsächlicher Hassrede zu ziehen und gleichzeitig freie Meinungsäußerung zulassen. Hinzu kommt, dass die Wahrnehmung von Hass oft auch vom Standpunkt der Betrachtenden abhängt. Äußerungen werden häufig dann besonders schnell als Hass bewertet, wenn sie vom politischen Gegner stammen, während ähnliche Formulierungen aus dem eigenen Lager eher als zugespitzte Kritik oder legitime Meinungsäußerung eingeordnet werden.

Über die Expert:innen

[Daniela PISOIU](#) ist Wissenschaftliche Leiterin bei SCENOR und verfügt über mehr als 20 Jahre Erfahrung in der Forschung zu Radikalisierungsprozessen. Neben mehreren Büchern und zahlreichen Fachartikeln hat sie Präventionsprojekte koordiniert, darunter derzeit Projekte zu den Themen, wie soziale Medien Radikalisierung beeinflussen, wie mit Antifeminismus in Schulen umgegangen werden kann und wie Online-Präventionsansätze entwickelt werden können.

Email: daniela.pisoiu@scenor.at

[Linda Schlegel](#) ist PostDoc und Co-Leiterin des RadiGaMe Projektes (Radikalisierung auf Gaming-Plattformen und Messenger Diensten) am Leibniz-Institut für Friedens- und Konfliktforschung. Sie ist Gründungsmitglied des Extremism and Gaming Research Network (EGRN) und forscht zu extremistischen Aktivitäten in digitalen Gaming-Räumen ebenso wie zur positiven Nutzung von Gaming in der Radikalisierungsprävention und politischen Bildung.

Email: schlegel@prif.org

[Jörg Matthes](#) ist Professor für Kommunikationswissenschaft am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft der Universität Wien, wo er die Forschungsgruppe Werbe- und Medienpsychologie leitet. Seine Forschungsschwerpunkte sind digitale Medienwirkungen, Werbe- und Konsumentenforschung, Nachhaltigkeitskommunikation, Kinder & Medien, Terrorismus und Populismus sowie empirische Methoden. Derzeit leitet er ein vom European Research Council mit 2.5 Millionen Euro finanziertes Projekt zu digitalem Hass.

Email: joerg.matthes@univie.ac.at

Kontakt für Rückfragen

Anna Hasenauer

Diskurs. Das Wissenschaftsnetz

T: +43 664 922 62 64

E: hasenauer@diskurs-wissenschaftsnetz.at

Cosima Danzl

Diskurs. Das Wissenschaftsnetz

T: +43 660 721 83 75

E: danzl@diskurs-wissenschaftsnetz.at

Über Diskurs

Diskurs. Das Wissenschaftsnetz ist eine Initiative zum Transfer von wissenschaftlicher Evidenz engagierter Wissenschaftler*innen in die Öffentlichkeit. Wir setzen uns dafür ein, dass wissenschaftliche Erkenntnisse entsprechend ihrer Bedeutung im öffentlichen Diskurs und in politischen Entscheidungen zum Tragen kommen. Mehr Informationen finden Sie auf unserer Website <https://diskurs-wissenschaftsnetz.at/>

Sie möchten über unsere zukünftigen Mediengespräche und Pressemitteilungen informiert werden? Dann melden Sie sich doch bei unserem Presseverteiler an: <https://www.diskurs-wissenschaftsnetz.at/presseverteiler/>