# Digital Streetwork in gamingnahen Online-Räumen

Überarbeitetes Transkript der Podcastfolge 3 mit Jerome Trebing

Nachhörbar unter:
https://open.spotify.com/episode/4Hvt6Z96qqD2xLJDFshHJV?si=0a8b0b130e404914

**RE:GAIN:** Herzlich willkommen zur dritten Folge des RE:GAIN Podcast von Violence Prevention Network. Eine neue Folge heißt bei uns auch immer ein neuer Gast und heute ist mir digital zugeschaltet Jerome Trebing von der Amadeo Antonio Stiftung genauer gesagt vom Projekt "Good Gaming – Well Played Democracy". Lieber Jerome, bevor wir gleich einfach rein starten, stell doch gerne mal dich bzw. deine Arbeit unseren Zuhörer*innen vor.

**Jerome Trebing:** Herzlichen Dank für die Einladung, mein Name ist wie gesagt Jerome Trebing und ich arbeite bei der Amadeo Antonio Stiftung, einer sehr, sehr großen zivilgesellschaftlichen Organisationen in Deutschland im Projekt "Good Gaming – Well Played Democracy". Was machen wir beim Projekt bzw. worum geht es bei unserem Projekt? Wir beschäftigen uns mit Videospielen und digitalen Räumen, die durch Videospiele und ihre Communitys gebildet werden. Das klingt sehr kompliziert, heißt aber im Endeffekt so was wie Twitch und Stream und so weiter. Und wir betreiben dort einerseits Bildungsarbeit, das heißt, wir schulen Lehrerinnen und Lehrer, Pädagoginnen und Pädagogen und schaffen eine Awareness, was Videospiele und Popkultur eigentlich können und was dort passiert. Auch natürlich mit Fokus auf den Zugriff der extremen Rechten darauf. Und den Teil des Projektes, wo ich zuständig bin, ist der des sogenannten Digital Streetwork. Und dort bieten wir Teile der aufsuchenden Sozialarbeit online an, in eben diesen Räumen, die ich gerade genannt habe.

**RE:GAIN:** Von dem beruflichen Zugang zum Gaming hast du jetzt schon berichtet, damit wir vielleicht so ein bisschen sachte einsteigen, welche Rolle spielen denn Games für dich persönlich?

**Jerome Trebing:** Natürlich eine sehr, sehr große. Also ich gehöre zu dieser Generation, ich bin jetzt leider auch schon älter, aber ich bin trotzdem mit einem Nintendo und einem Gameboy aufgewachsen. Ich glaube, wir kennen das alle, die so in der Generation Anfang Mitte 30 sind, diese ewig langen Pokémon Sessions auf dem Gameboy, damit man alle 150 hat. Und dann ist es halt weitergegangen mit den großen LAN-Partys. Und bei mir hat sich das eigentlich bis heutzutage fortgesetzt. Ich spiele immer noch unglaublich gerne FIFA. Beziehungsweise jetzt heißt es ja FC 24 online und beschäftige mich sonst immer noch sehr, sehr viel mit Videogames und den Communities, die daraus entstanden sind. Wobei ich dazu sagen muss, ich bin mittlerweile auch durch Arbeit usw. natürlich nicht mehr so in der Lage, das ebenso zu frönen, wie ich das eigentlich möchte.

**RE:GAIN:** Ich glaube gerade diesen Punkt können alle Millennials bzw. Anfang Mitte Ende Dreißiger auch sehr gut nachvollziehen. Inwieweit kommst du denn in deiner alltäglichen Arbeit auf gamingnahen Plattformen mit rechtsextremen Inhalten bzw. Personen in Kontakt?

**Jerome Trebing:** Ich denke, es ist ganz wichtig, eine grundsätzliche Anmerkung dazu zu machen. Wir bewegen uns jetzt nicht unbedingt in Foren bzw. Communitys, die maßgeblich durch Leute mit geschlossenen rechtsextremen Weltbildern bestimmt werden. Ich kann dazu ein Beispiel nennen, es gibt z.B. explizite Videospiele, die von der extremen Rechten programmiert worden sind. Das heißt, wir gehen jetzt nicht unbedingt in deren Channel rein und versuchen da zu diskutieren, weil diese Ebene der Prävention, die funktioniert bei uns online auch nicht, das muss man ganz klar dazu sagen. Was unser Fokus ist und wo unsere Themen ganz, ganz stark eben auch vorkommen, ist, wo wir sehen, dass Ideologien gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in den Mainstream hinein rein

werden. Das ist insbesondere, wenn z.B. männlich lesbare Streamer ganz explizit gegen weiblich lesbare Personen bei Twitch vorgehen oder Hate Raids organisieren. Das ist, wenn darüber diskutiert wird, wie queere Menschen in Videospielen dargestellt werden und wo wir immer wieder merken, da werden eben Narrative aus diesem riesigen Ideenpool der extremen Rechten aufgegriffen und dort verbreitet. Da sind wir aktiv und da diskutieren wir mit Leuten und stellen Informationen bereit.

**RE:GAIN:** Wir möchten uns ja in nächster Zeit vor allem mit politischer Meinungsbildung auf Gaming Plattformen beschäftigen. Was sind denn da Erfahrungen, die du gemacht hast? In welcher Art und Weise oder findet politische Meinungsbildung auf Gaming-Plattformen überhaupt statt? Und wenn ja, welche Formate werden dafür genutzt?

**Jerome Trebing:** Ein ganz wichtiger Punkt für mich ist erst mal den Stellenwert von Videogames in unserer Gesellschaft festzuhalten. Videogames sind mittlerweile das größte popkulturelle Produkt, was wir haben, sowohl von den Geldern, die reingesteckt werden, als auch von den Geldern, die sie an Umsatz produzieren. Nicht nur jugendliche Menschen spielen, sondern es ist ein Phänomen, das sich über weite Teile unserer Gesellschaft erstreckt, was mittlerweile auch beobachtbar ist. Und das war auch immer schon und in der Popkultur spiegelt sich immer aktuelle gesellschaftliche Diskurse wider. Das ist so eine Art Verhandlungsraum, wo die Gesellschaft auch darüber diskutieren kann, wie sie sein möchte, was sie nicht sein möchte usw. Das heißt, wir finden alle Diskurse, die wir gesamtgesellschaftlich führen, seien es wie reagieren wir auf den Klimawandel, bis hin zu wie gehen wir mit Kriegen um, bis hin zu wie bearbeiten wir eigentlich Geschichte usw. finden wir auch in Videogames. Darüber, das ist der erste Schritt, diskutieren Leute natürlich ganz stark. Der andere Aspekt ist der, wo es ganz stark auch um politische Bildung geht. Streamerinnen und Streamer, die sich auch bei Twitch z.B. dabei filmen wie sie Spiele usw. spielen, reden ja nicht nur über diese Spiele, sondern geben natürlich auch immer wieder ihre Sicht auf die Welt preis. Und Leute die allabendlich Hunderttausende von Zuschauern haben, sind ganz, ganz wichtige Leute, die Meinungen beeinflussen können.

**RE:GAIN:** Das ist schon mal ein sehr guter Punkt, glaube ich auch gerade mit den Streamerinnen und Streamern. Was auch noch in letzter Zeit oder seit ein paar Jahren zugenommen hat, ist, dass Inhalte von Videospielen auch auf Social-Media reproduziert werden. Würdest du da ähnliches wie bei den Streamern und Streamer sagen was wären deine Gedanken dazu?

**Jerome Trebing:** Ich finde, das ist etwas, was wir in Digitalen ganz, ganz oft beobachten. Dass die in Anführungsstrichen "Artefakte", die produziert, noch mal aufgestückelt und crossmedial geteilt werden. Das heißt, wenn wir uns zum Beispiel größere Streamer und Streamer anschauen, die haben ursprünglich ihre Streams auf Twitch, dann wird das Ganze noch mal geschnitten, wird auf YouTube und auf Instagram und auf TikTok usw. wiederveröffentlicht. Und genauso ist das auch in der Rezeption von Spielen. So wir finden ganz viele Kanäle, die zum Beispiel Best of's zusammenschneiden, Walk through usw. und das wird eigentlich über alle Medien geteilt. Ein ganz wichtiger Punkt für mich ist hierbei auch in der Arbeit, deswegen sind wir beim Digital Streetwork nicht nur auf einer Plattform aktiv, die Leute, die das Ganze rezipieren, rezipieren das nicht nur über eine Plattform, sondern wir sehen, dass das Ganze auch über die ganzen anderen Plattformen funktioniert und dass die Leute da dranbleiben. Ich kann das aus eigener Erfahrung sagen, wenn ich zum Beispiel abends im Stream über ein gewisses Thema diskutiere, dann könnte ich rein theoretisch relativ viel Geld darauf verwetten, dass das Thema am nächsten Tag, wenn der Zusammenschnitt bei YouTube oder bei TikTok dann hochkommt, dass da genau wieder über dasselbe diskutiert wird. Das heißt, wir verfolgen Diskurse von Plattform zu Plattform.

**RE:GAIN:** Was sind deiner Meinung nach aktuell die relevantesten Plattformen?

**Jerome Trebing:** Das kommt immer so ein bisschen auch darauf an, welche Zielgruppe adressiert wird. Also für jugendliche Menschen im weiteren Sinne ist das natürlich TikTok und Twitch. Die sind unglaublich einflussreich, die sind unglaublich reichweitenstark. Um das an einem Beispiel festzumachen, Ich bin auch in der offenen Jugendarbeit tätig. Wenn ich mit Jugendlichen darüber spreche, welche Streamerinnen und Streamer sie kennen, dann können die mir eine Liste von 10, 15 Leuten nennen. Wenn ich sie frage, Welchen Journalisten kennt ihr, der in unserer Stadt aktiv ist oder welche Journalistin da kommt meistens „Ich weiß noch nicht mal welche Tageszeitung es hier gibt". Das heißt, da hat sich einfach diese Beeinflussung ein bisschen geändert. Das ist der eine Punkt und was auch diesen Einfluss und diese Leute angeht, das ist natürlich auch eine unglaublich schöne Entwicklung, dass es so ein Meinungsspektrum gibt, was man auch online rezipieren kann. Ich glaube, du hattest da eine Ergänzung, weil du auch gefragt hast, ist was für Themen sind, eigentlich relevant? Das ändert sich laufend. Also wir haben diese Themen, die gesamtgesellschaftlich einfach auch vorherrschend sind. Natürlich finden die auch online statt. Also wie reagieren wir auf den Klimawandel, wie können wir vertretbar konsumieren, also Konsumprodukte usw. Was bei Influencern ganz stark auch mit den ganzen Marketingsachen zusammenhängt. Allerdings auch alles, was an aktuellen Konflikten stattfindet, schlägt sich in irgendeiner Art und Weise natürlich nieder. Das heißt, wir haben ganz stark, wo es um den Ukrainekrieg ging, auch der Konflikt um die Angriffe auf Israel usw., die waren und sind natürlich in diesen Communities unglaublich große Themen.

**RE:GAIN:** Wenn wir jetzt bei Konflikten sind, wie können denn digitale Angebote, wie zum Beispiel euer Digital Streetwork zum Beispiel die differenzierte politische Meinungsbildung fördern? Und was wären zum Beispiel auch Punkte, wo ihr sagen würdet, hier braucht's noch viel, viel mehr.

**Jerome Trebing:** Ein ganz grundsätzlicher Aspekt dazu ist der, um so ein bisschen diese Stimmungsmache auch vorwegzunehmen, die teilweise von der extremen Rechten gegenüber uns gebracht wird. Wir halten uns an Standards der professionellen Sozialarbeit und auch der professionellen politischen Bildungsarbeit. Ein Stichwort wäre hierbei der Beutelsbacher Konsens, also dass wir unser Wissen nicht dazu ausnutzen dürfen, um Leute von unserer eigenen Meinung zu überzeugen. Das heißt im Endeffekt, wir sind nicht, wie das die AfD immer so schön ausgedrückt hat "die Stiefel Truppen der Demokratie". Aber was unsere Arbeit schon ist, ist natürlich wir bieten Informationen an und wir wollen, das ist das Ziel unserer Arbeit, Leute dazu bemächtigen und befähigen, sich selbst eine differenzierte Meinung auszubilden. Das ist der eine Teil, der andere Teil, der aber auch umso wichtiger ist, ist, Demokratie wird mittlerweile auch online und muss online verteidigt werden. Wir haben ganz viele antidemokratische Akteure und Akteurinnen, die auf online Räume zugreifen und dort braucht es eine starke demokratische Zivilgesellschaft, die dem Ganzen auch entgegenhält. Da sind wir Teil von ganz, ganz klar. Was so ein bisschen unsere eigentliche Arbeit anbetrifft und das sollten wir noch mal ein bisschen verständlicher und auch greifbarer zu machen, weil viele Menschen sich immer wieder direkt vorstellen, okay, wir gehen dann direkt in ganz harte Diskussionen rein und sagen den Leuten direkt so "Na du, schau dir bitte mal das und das an", das ist meistens gar nicht der Fall. Sondern wir haben meistens andere Door Opener Funktionen, wo Leute mit uns in Beratungsgespräche eintreten. Zum Beispiel ist ein ganz großes Thema Verschuldung durch Mikrotransaktionen in Games. Also wenn Leute zum Beispiel für FIFA solche Packs gekauft haben oder Skins und darüber kommen die mit uns ins Gespräch. Und dann folgt dann auch manchmal daraus, dass man irgendwie über aktuelle gesellschaftliche Themen usw. diskutiert. Das heißt, es geht erst mal darum, auch online gewisse Beziehungsarbeit zu leisten. Was vielleicht noch so ein Aspekt wäre, den ich gerne noch einbringe, weil er auch insbesondere, was die Professionalität von Digital Streetwork-Angeboten angeht: Es gibt mittlerweile sehr, sehr viele Projekte, die Digital Streetwork online betreiben. Die meisten Projekte, also alle Projekte, die staatlich oder durch Subventionen gefördert sind, machen das in einem sehr, sehr professionellen Auftrag und auch in der professionellen Ausgestaltung. Was wir allerdings zuletzt immer wieder erlebt haben, ist und das

muss man ganz klar dazu sagen, dass es Menschen gibt, die sich auch fälschlicherweise diesen Begriff digital Streetworker digital Streetworkerin aneignen, aber eigentlich überhaupt keine Befähigung dazu haben und dann auch solche Diskussionen usw. mit Leuten führen und das aber eine ganz, ganz falsche Richtung geht. Teilweise, weil sie bezahlte Angebote bewerben nach dem Motto "Du kannst jetzt ja mal ein tolles Online-Tutorial machen", teilweise auch, weil sie den Leuten einfach Quatsch erzählen. Da ist meine Bitte an alle Leute, die sich damit beschäftigen bzw. Auch das Interesse an solchen Angeboten haben, schaut euch bitte die Webseiten der jeweiligen Projekte an. Dort ist immer relativ ersichtlich, ist es ein Angebot, was unter professionellen Standards stattfindet oder ist das irgendeinen Scam? Und das ist eine ganz, ganz wichtige Sache, gerade noch mal in der Medienkompetenz.

**RE:GAIN:** Dann kommen wir auch schon unsere letzte Frage. Welche Wünsche, Pläne und Bedarfe zum Thema Gaming hast du, bzw. siehst du für die Zukunft?

**Jerome Trebing:** Aus einer egoistischen Perspektive wünsche ich mir, dass wir als Projekt immer weitermachen können und dass wir quasi diesen wichtigen Raum, den wir dort bespielen, auch weiterhin bespielen können mit dem Angebot, das wir setzen. Das ist ein ganz, ganz egoistischer Wunsch, was auch die Finanzierung angeht. Einen Wunsch, den ich an Gaming und Gaming Communities habe im Allgemeinen, einerseits wünsche ich mir, dass Gesellschaft ein bisschen mehr Bewusstsein dafür entwickelt, was Gaming eigentlich für ein unglaublich toller diskursiver Raum ist, wo Menschen sich nicht nur zusammenfinden können, sondern auch über Sachen diskutieren können. Dass man diese Wichtigkeit anerkennt, und zwar allen voran abseits von diesen ewig alten Diskussionen mit Killerspielen usw. Sondern, dass man diese Schönheit dieser Räume auch sieht, dass politische Bildungsarbeit stattfinden kann, dass Leute sich über Geschichte usw. austauschen können, Das würde ich mir sehr, sehr wünschen. Und was ich in Bezug auf Gaming Communities und insbesondere Influencerinnen und Influencer mir wünsche, ist der Moment, dass sie anerkennen und auch einsehen, was für eine unglaublich wichtige Funktion und auch welchen wichtigen Stellenwert Sie für die Meinungsbildung und Sozialisation von jungen Menschen haben und dass sie diesem Auftrag teilweise etwas mehr nachkommen. Es gibt großartige Vorbilder, die da mittlerweile schon sehr, sehr wichtige Angebote setzen. Aber insbesondere bei durchaus vielen männlich lesbaren Personen würde ich mir manchmal ein bisschen mehr Bewusstsein für diese Rolle wünschen.

**RE:GAIN:** Vielen Dank, dass du uns heute Rede und Antwort gestanden hast, lieber Jerome. Alle vorherigen Folgen findet ihr auf unserem Spotify Kanal. Vielen Dank noch mal! Wir hören uns dann in der nächsten Folge.

Im Projekt **Gaming-Plattformen und Rechtsextremismus – Online-Intervention und -Deradikalisierung (RE:GAIN)** wird der Frage nachgegangen, in welchem Maße Gaming-Communities durch Rechtsextreme missbraucht werden, welche Funktionen sie für Rechtsextreme erfüllen und welche Möglichkeiten es zum Schutz von Gamer*innen gibt. Im Rahmen unserer *Brown Bag Lunches* wollen wir uns kollegial über relevante Fragestellungen der Extremismusprävention austauschen. Weiterführende Informationen zu uns:
https://violence-prevention-network.digital/projekt-regain-2/
https://www.instagram.com/regain.projekt/
https://www.tiktok.com/@regain_projekt

Das Projekt wird gefördert durch die Kurt & Maria Dohle Stiftung.

re:gain

KURT & MARIA
DOHLE STIFTUNG