Mirijam Wiedemann

ZWISCHEN SPIEL UND GEFAHR – SEKTENARTIGE STRUKTUREN UND GEWALT IN ONLINE-COMMUNITIES

Digitale Spiel- und Kommunikationsräume sind für Kinder und Jugendliche zu alltäglichen Sozialräumen geworden. Neben Austausch, Gemeinschaft und Unterhaltung entstehen dort jedoch auch Risiken, wenn Täterinnen und Täter Spielmechaniken, Chatfunktionen und Gruppendynamiken nutzen, um junge Menschen in manipulative, gewaltorientierte und sektenartige Online-Communities hineinzuziehen.

Ausgangslage: Digitale Sozialräume als Risikoumfeld

Die Relevanz des Themas zeigt sich daran, dass internationale und nationale Sicherheitsbehörden seit geraumer Zeit vor entsprechenden Entwicklungen warnen. Gemeint sind keine vereinzelten Randphänomene, sondern Strukturen, in denen Kinder und Jugendliche über digitale Kontakte schrittweise an Gewalt, Selbstverletzung, Straftaten oder extreme Gruppennormen herangeführt werden. Im Mittelpunkt stehen dabei Online-Communities, die sektenartige Merkmale aufweisen: starke Binnenbindung, Abschottung von Außenstehenden, hierarchische Rollen, Loyalitätsdruck, ideologische Rahmungen und eine zunehmende Kontrolle über das Verhalten der Betroffenen.
Warnungen aus Österreich, vom Bundeskriminalamt in Deutschland und von Interpol verdeutlichen, dass Behörden von einem relevanten Gefährdungsfeld ausgehen. Solche Warnungen erfolgen in der Regel erst, wenn belastbare Hinweise, Fallzahlen und wiederkehrende Muster erkennbar sind.

Plattformen und Einstiegspunkte

Die Kontaktaufnahme erfolgt über unterschiedliche digitale Räume. Dazu zählen Messenger-Dienste, soziale Netzwerke und Online-Spiele, die sowohl als Smartphone-Apps als auch auf Computern genutzt werden. Besonders relevant sind Angebote, die spielerische Interaktion mit Chatfunktionen verbinden. Beispiele sind Plattformen wie Discord, Telegram, Instagram, TikTok, Roblox, Minecraft, Snapchat, Reddit oder Twitch sowie Spiele wie Fortnite, Grand Theft Auto, Call of Duty, Clash of Clans oder Among Us. Entscheidend ist weniger die einzelne Plattform als die Funktion: Sie kann den ersten Kontakt, den Wechsel in private Chats und schließlich die Einbindung in geschlossene Gruppen ermöglichen.
Online-Spiele sind in diesem Zusammenhang deshalb bedeutsam, weil sie für Kinder und Jugendliche niedrigschwellige, vertraute und positiv besetzte Räume darstellen. Ein gemeinsames Spiel, ein erfolgreiches Level oder ein virtuelles Geschenk kann schnell Vertrauen erzeugen und den Übergang in persönliche Kommunikation erleichtern.

Rekrutierung über Spielmechaniken und Vertrauen

Viele Spiele folgen ähnlichen Prinzipien: Gemeinsame Aufgaben, Belohnungen, Ränge, Fortschritte und sichtbare Erfolge fördern Motivation und Bindung. Virtuelle Gegenstände wie Ausrüstung, Skins oder Waffen können für junge Nutzerinnen und Nutzer eine hohe symbolische Bedeutung haben und als Beziehungssignal verstanden werden.
Der Rekrutierungsprozess beginnt häufig unauffällig: mit Lob, Hilfe im Spiel, gemeinsamem Erfolg oder freundlicher Ansprache. Aus spielbezogener Kommunikation können intensivere Gespräche entstehen, in denen persönliche Themen, Zugehörigkeitswünsche oder Belastungen aufgegriffen werden. Besonders gefährdet sind Kinder und Jugendliche, die sich isoliert fühlen, nach Anerkennung suchen oder Schwierigkeiten mit Identität und Gruppenzugehörigkeit erleben.
Im nächsten Schritt wird die Kommunikation häufig in private Chats oder geschlossene Gruppen verlagert. Dort entstehen Geheimhaltung, Exklusivität und eine zunehmende Abgrenzung von Familie, Schule und anderen Bezugspersonen. Abhängigkeit kann zusätzlich durch wechselnde Belohnung und Entzug verstärkt werden, etwa wenn virtuelle Geschenke, Anerkennung oder Aufmerksamkeit nur unregelmäßig gewährt werden.
Häufig folgen zunächst niedrigschwellige Aufgaben oder sogenannte Challenges. Anfangs können dies harmlose Mutproben sein; später steigen die Anforderungen. In bekannten Fällen reichten solche Aufgaben von nächtlichen Aktionen über kleinere Delikte bis hin zu Selbstverletzung, Tierquälerei oder anderen Gewaltformen, die fotografiert oder gefilmt werden sollten.
Die Eskalation erfolgt meist schrittweise. Auf frühere Grenzüberschreitungen folgen stärkere Anforderungen, emotionaler Druck, Drohungen und Erpressung. Sobald Bild- oder Videomaterial

© Elterninitiative zur Hilfe gegen seelische Abhängigkeit und religiösen Extremismus e.V., München
c/o Udo Schuster, Birkenstraße 9, 91575 Windsbach
(V.i.S.d.P. Willi Röder 1. Vorsitzender)

vorliegt, kann dieses genutzt werden, um Ausstiegsversuche zu verhindern und Angst vor Bloßstellung gegenüber Eltern, Schule oder Polizei zu erzeugen.
Ein weiteres Kontrollinstrument ist die Forderung nach ständiger Verfügbarkeit. Betroffene sollen zu bestimmten Zeiten online sein, unmittelbar reagieren oder Aufgaben ausführen. Dadurch verschiebt sich der Alltag zunehmend zugunsten der Gruppe oder Täterfigur, während schulische, familiäre und soziale Bezüge geschwächt werden.
Gleichzeitig wird häufig der Selbstwert der Betroffenen angegriffen. Aussagen wie „Ohne mich bist du nichts“ oder „Du hast das nur durch mich geschafft“ erzeugen Abhängigkeit und verstärken den Eindruck, außerhalb der Gruppe wertlos oder schutzlos zu sein.

Psychologische Mechanismen der Bindung und Eskalation

Die beschriebenen Prozesse beruhen auf mehreren psychologischen Mechanismen, die sich gegenseitig verstärken können. Dazu gehört Trauma-Bonding, also eine Bindung, die durch den Wechsel von Zuwendung, Anerkennung, Bestrafung, Demütigung und Drohung entsteht. Betroffene hoffen auf erneute Bestätigung und bleiben gerade deshalb in der Beziehung oder Gruppe gebunden.
Ein weiterer Faktor ist FOMO (**F**ear **O**f **M**issing **O**ut), die Angst, etwas zu verpassen oder ausgeschlossen zu werden. Gerade Jugendliche, die Zugehörigkeit suchen, können dadurch unter starken sozialen Druck geraten und riskante Handlungen ausführen, um Teil der Gruppe zu bleiben.
Gaslighting und Manipulation verzerren zusätzlich die Wahrnehmung der Betroffenen. Verantwortung wird verschoben, Schuldgefühle werden erzeugt, und Handlungen werden als normal dargestellt, weil andere sie angeblich ebenfalls ausführen.
Scham und Geheimhaltung wirken als weitere Bindungsfaktoren. Wer bereits belastendes Material verschickt oder eine Grenzüberschreitung begangen hat, fürchtet Bloßstellung und sucht seltener Hilfe. Diese Scham wird von Täterinnen und Tätern gezielt genutzt.
Spiele verstärken diese Dynamiken, weil sie Belohnung, Fortschritt und Zugehörigkeit unmittelbar erlebbar machen. Ränge, Badges, Level und exklusive Zugänge vermitteln Status und Erfolg; je mehr Zeit und emotionale Energie investiert wurde, desto schwerer fällt der Ausstieg.
Exklusivität und ein „Wir gegen den Rest“-Denken verstärken die Binnenbindung. Wer Zugang zu einer vermeintlich besonderen Gruppe erhält, erlebt dies als Aufwertung. Challenges und Missionen werden dadurch nicht nur als Aufgaben, sondern als Beweis von Loyalität und Zugehörigkeit interpretiert.
Gewalt wird in solchen Strukturen nicht abrupt eingeführt, sondern graduell normalisiert. Kleine Grenzüberschreitungen bereiten größere vor; spätere schwere Handlungen erscheinen dadurch weniger außergewöhnlich, weil sie in eine Abfolge bereits akzeptierter Schritte eingebettet sind.
Die typische Eskalationslinie reicht von Kontaktaufnahme und Vertrauensaufbau über kleine Aufgaben, Belohnungen und exklusive Gruppenmitgliedschaft bis hin zu riskanten Handlungen, Gewalt, Selbstverletzung, Erpressung und in extremen Fällen Suizidaufforderungen. Sichtbar wird häufig erst die Endstufe; die vorausgehenden Bindungs- und Kontrollprozesse bleiben lange verborgen.

Abgrenzung zu Cyber-Grooming

Das beschriebene Phänomen weist zwar Überschneidungen mit Cyber-Grooming auf, unterscheidet sich jedoch in Zielrichtung und Struktur. Beim Cyber-Grooming steht in der Regel sexuelle Ausbeutung im Vordergrund, häufig durch einzelne Täter, die Vertrauen aufbauen, intime Bilder einfordern oder ein persönliches Treffen anbahnen.
Bei sektenartigen Online-Communities steht dagegen meist ein Netzwerk oder ein loses Spektrum miteinander verbundener Gruppen im Hintergrund. Dort wirken mehrere Personen, Ranglogiken, gruppendynamischer Druck und ideologische Rahmungen zusammen. Beispiele wie das sogenannte „White Tiger“-Spektrum zeigen, dass Gewalt, Loyalität, Status und Kontrolle zentrale Elemente solcher Strukturen sein können.
Während Cyber-Grooming häufig durch eine direkte Täter-Opfer-Beziehung geprägt ist, zielen sektenartige Online-Communities auf Zugehörigkeit, Unterwerfung und gruppenbezogene Identität. Ideologische Elemente können rechtsextrem, nihilistisch oder allgemein gewaltorientiert sein; entscheidend sind die Abwertung der Außenwelt, die Überhöhung der Gruppe und die schrittweise Bindung an ihre Normen.

Warnsignale und Prävention

Prävention setzt nicht bei einem bestimmten Spiel oder einer einzelnen Plattform an, sondern bei den Mechanismen. Verbote allein reichen nicht aus, weil Plattformen wechseln, Namen sich ändern und neue digitale Räume entstehen. Entscheidend ist, dass Eltern, Lehrkräfte und Fachkräfte Warnsignale erkennen und mit Kindern über digitale Kontakte im Gespräch bleiben.
Warnsignale können Veränderungen im Verhalten sein: Rückzug, Geheimhaltung, deutlich längere Onlinezeiten, Schlafstörungen, der Verlust früherer Interessen oder eine auffällige Abwertung von Familie, Schule und bisherigen Bezugspersonen.
Auch übermäßige Loyalität gegenüber einer externen Person oder Gruppe, ein veränderter Sprachgebrauch, Zahlenkombinationen, Insiderbegriffe oder neue Gruppennamen können Hinweise sein. Entscheidend ist nicht ein einzelnes Zeichen, sondern das Zusammenspiel mehrerer Veränderungen.
Riskantes Verhalten, Mutproben, Selbstverletzungen oder das konsequente Verdecken bestimmter Körperstellen können weitere Anzeichen sein. Gerade bei körperlichen Hinweisen ist sorgfältiges, nicht vorschnelles Hinschauen notwendig, da verschiedene Ursachen möglich sind.
Hilfreiche Gesprächseinstiege sind offene Fragen: Mit wem bist du online? Was gefällt dir an dieser Gruppe oder an diesem Spiel? Worum geht es dort? Fühlst du dich unter Druck gesetzt, mitzuspielen oder online zu sein? Ziel ist zunächst Verstehen, nicht Kontrolle.
Beziehungsarbeit ist der wichtigste Schutzfaktor. Kinder und Jugendliche müssen erleben, dass sie sich anvertrauen können, ohne beschuldigt oder beschämt zu werden. Vorwürfe oder hektische Kontrolle erhöhen dagegen das Risiko, dass sie sich weiter verschließen.
Erwachsene benötigen zudem ein grundlegendes Verständnis digitaler Räume. Wer Kinder und Jugendliche schützen will, muss wissen, wie Plattformen, Chats, Algorithmen, Spielmechaniken und Gruppenkommunikation funktionieren. Bei konkretem Verdacht sollten Fachberatungsstellen, Schule, Jugendhilfe oder Polizei einbezogen werden.
Bagatellisierungen wie „Das ist doch nur ein Spiel“ greifen zu kurz. Zwar ist nicht jede intensive Mediennutzung problematisch, doch auffällige Veränderungen sollten ernst genommen und sorgfältig eingeordnet werden.

Aufgaben von Schule und Fachpraxis

Prävention muss über allgemeine Medienkompetenz und klassische Cyber-Grooming-Prävention hinausgehen. Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte benötigen Wissen über psychologische Manipulation, Gruppendruck, Geheimhaltung, Scham, Abhängigkeit und digitale Kontrollmechanismen.
Schulen sollten dabei nicht nur auf einzelne Gruppennamen oder aktuelle Plattformen reagieren. Nachhaltiger ist es, wiederkehrende Muster zu vermitteln: Vertrauensaufbau, Wechsel in geschlossene Räume, Exklusivität, Eskalation von Aufgaben, Erpressung und Isolation.
Früherkennung gelingt am besten, wenn Eltern, Schule und Fachstellen kooperieren. Lehrkräfte können Veränderungen im Verhalten, in der Sprache, im Sozialverhalten oder im Umgang mit digitalen Medien wahrnehmen und im Kollegium abgleichen.
Bei konkreten Hinweisen gilt: zuhören, ernst nehmen, nicht beschuldigen und Informationen sichern. Screenshots, Chatverläufe oder andere Hinweise können wichtig sein. Zugleich sollte frühzeitig professionelle Beratung eingeholt werden, um Gefährdung, Strafbarkeit und notwendige Schutzmaßnahmen einzuschätzen.
Wenn ein Kind berichtet, auf Aufforderung gehandelt zu haben oder unter Druck zu stehen, ist dies ein besonders sensibler Moment. Vorrang haben Stabilisierung, Schutz und Vertrauen; Schuldzuweisungen können die Lage verschärfen und den Zugang zum Kind erschweren.
Schule sollte deshalb als sicherer Ort erlebbar sein: mit klaren Ansprechpersonen, vertraulichen Gesprächsmöglichkeiten und einer Kultur, in der digitale Risiken weder dramatisiert noch verharmlost werden.
Fortbildungen müssen regelmäßig aktualisiert werden, weil digitale Plattformen, Codes und Gruppenbezeichnungen schnell wechseln. Das Ziel ist nicht Detailwissen über jede neue Anwendung, sondern ein belastbares Verständnis der wiederkehrenden Dynamiken.

Fazit

Gewalttätige, sektenartige Online-Communities sind weder mit Cyber-Mobbing noch mit klassischem Cyber-Grooming ausreichend beschrieben. Charakteristisch sind Netzwerke, gruppendynamischer Druck,

© Elterninitiative zur Hilfe gegen seelische Abhängigkeit und religiösen Extremismus e.V., München
c/o Udo Schuster, Birkenstraße 9, 91575 Windsbach
(V.i.S.d.P. Willi Röder 1. Vorsitzender)

ideologische Rahmungen, digitale Kontrollmechanismen und eine schrittweise Eskalation von Aufgaben bis hin zu Gewalt und Selbstverletzung.
Prävention muss deshalb stärker auf Mechanismen als auf einzelne Plattformen ausgerichtet sein. Kinder und Jugendliche brauchen Erwachsene, die digitale Räume verstehen, Warnsignale ernst nehmen und tragfähige Beziehungen anbieten.
Für Eltern, Schule und Fachpraxis bedeutet das: aufmerksam bleiben, Veränderungen wahrnehmen, nicht vorschnell urteilen und bei Verdacht Unterstützung einbeziehen. Schutz entsteht durch Wissen, Beziehung, Kooperation und klare Handlungswege.
Verstehen, aufklären, schützen und unterstützen bilden daher die zentralen Leitlinien im Umgang mit diesem Phänomen.

© Elterninitiative zur Hilfe gegen seelische Abhängigkeit und religiösen Extremismus e.V., München
c/o Udo Schuster, Birkenstraße 9, 91575 Windsbach
(V.i.S.d.P. Willi Röder 1. Vorsitzender)