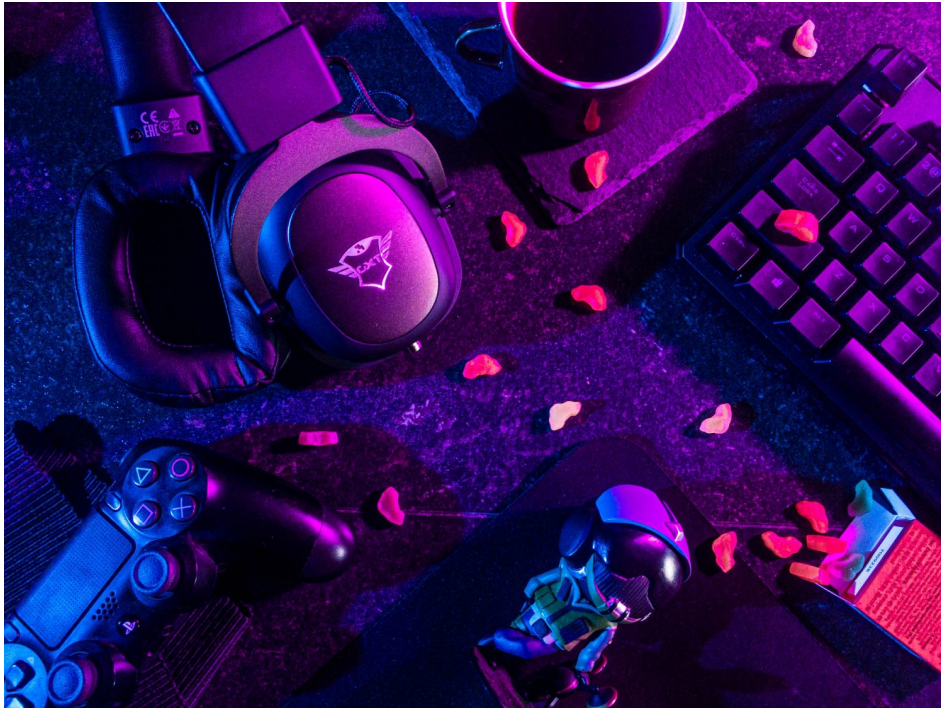


PODCAST: RECHTSEXTREMISMUS IM GAMING?

**Wo und warum er uns
begegnet, wenn wir eigentlich
nur zocken wollen...**

Findet man im Gaming rechtsextreme Inhalte und Ansprachen? Tatsächlich wird dort meistens nur gezockt, dennoch ist die Gaming-Welt nicht frei von rechtsextremen Inhalten. In unserem Podcast erfahrt ihr welche Strategien Rechtsextreme nutzen, um beim Gaming mitzumischen und welche Gaming-Plattformen verwendet werden, um andere von ihrer menschenverachtenden Ideologie zu überzeugen. Mehr dazu in unserem Podcast.



Symbolbild Gaming, Quelle: Pexels

In unserem Podcast sprechen wir mit Felix Zimmermann (<https://felix-zimmermann.net/de/start/>) und Stephan Schölzel, aktiv bei der Initiative „Keinen Pixel dem Faschismus“ (<https://keinenpixel.de/>), über die Strategien, die Rechtsextreme nutzen, um beim Gaming mitzumischen und welche Gaming-Plattformen genutzt werden, um andere von ihrer menschenverachtenden Ideologie zu überzeugen.

Spotify

Externer Audio-Inhalt

Beim Abspielen des Audiostreams wird eine Verbindung zu Spotify hergestellt.

[Audiostream abspielen](#)

Weitere Informationen [erhalten Sie hier](#).

Wir bedanken uns bei:

Felix Zimmermann,

Stephan Schölzel

Emily

Moderation:

Lisa Mutschke ([JFF \(https://www.jff.de/\)](https://www.jff.de/)) und Dani

Jetzt abonnieren:

Spotify (<https://open.spotify.com/show/7K51riBylshJNKcsrl8uiA?si=ec998d06b7684442&nd=1>)

Apple Podcast (https://podcasts.apple.com/de/podcast/nach-den-rechten-geschaut/id1676429852?ign-itscg=30200&ign-itsct=podtail_podcasts)

Podtail (<https://podtail.com/de/podcast/nach-den-rechten-geschaut/>)

„**Der Elefant im Raum**“ ist ein Projekt des [JFF](#) – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, gefördert durch die [Bundeszentrale für politische Bildung](#).

Online verfügbar: <https://rise-jugendkultur.de/artikel/podcast-rechtsextremismus-im-gaming/>

RISE ist ein Projekt des [JFF](#). Der Aufbau der Plattform wurde in den Jahren 2019 bis 2021 gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.