

Kleine Anfrage der Fraktion Bündnis 90/DIE GRÜNEN

Rechtsextreme in Online-Games

Der Westdeutsche Rundfunk (WDR) berichtete am 20. August 2018 über die Verwendung von Online-Games durch Rechtsextreme. Diese gerade bei jungen Menschen beliebten Spiele werden dem Bericht zufolge genutzt, um Propaganda zu verbreiten und auch neue Anhängerinnen und Anhänger zu gewinnen. Dabei nutzen die Rechtsextremen insbesondere die Chat- oder Clan-Funktionen. In dem WDR-Bericht ist zu sehen, wie man bei einem beliebten Online-Strategiespiel schon nach wenigen Minuten auf Spielergruppen mit Namen wie „Himmlerboys88“, „GöbbelsGaslager“ oder „Judenjäger“ stößt. Nach seiner Aufnahme in rechte Spielerclans wurde das WDR-Team dann Zeuge einer Vielzahl von rechtsextremistischen Propagandadelikten.

Institutionen wie jugendschutz.net haben bereits 2017 auf diese Problematik hingewiesen und konstatiert, dass immer mehr junge Menschen von Rechtsextremen auf diesem Wege kontaktiert werden. Vor diesem Hintergrund verwundert die Aussage des Landeskriminalamtes Nordrhein-Westfalen im Filmbeitrag, dass es dort zu dieser Thematik keinerlei Erkenntnisse gäbe.

Wir fragen den Senat:

1. Wie bewertet der Senat die Bedeutung und Gefahren von rechtsextremen Aktivitäten in Online-Games?
2. Welche Erkenntnisse oder Einschätzungen hat der Senat zur Zahl der politisch rechts motivierten Straftaten in den Chats von Online-Games? (Bitte ggf. nach Deliktsart aufschlüsseln.)
3. Inwieweit werden im Verfassungsschutzverbund Online-Spiele gezielt auf rechtsextremistische Aktivitäten hin beobachtet und dabei erkannte Straftaten zur Anzeige gebracht? Ist auch das Bremer Landesamt für Verfassungsschutz hieran beteiligt?
4. Welche Erkenntnisse hat der Senat über die Kooperationsbereitschaft der Anbieter von Online-Games mit den Sicherheitsbehörden?
5. Ist dem Senat bekannt, welche rechtsextremen Organisationen Online-Games als Plattform nutzen, um für ihre Propaganda und um neue Unterstützerinnen und Unterstützer zu werben?
6. Wie können nach Ansicht des Senats Jugendliche im Rahmen von Prävention besser vor solchen Aktivitäten in Online-Games geschützt und über die Risiken und Gefahren aufgeklärt werden?

7. Durch welche konkreten Maßnahmen ist das Thema „Rechtsextreme in Online-Games“ im Bereich der Medienkompetenzförderung durch den Senat berücksichtigt?
8. In welcher Weise beabsichtigt der Senat, gegen rechtsextreme und diskriminierende Aktivitäten in Online-Games vorzugehen?

Björn Fecker, Sahhanim Görgü-Philipp, Mustafa Öztürk,
Dr. Maike Schaefer und Fraktion Bündnis 90/DIE GRÜNEN