

21.09.2018

Antwort

der Landesregierung

auf die Kleine Anfrage 1382 vom 21. August 2018

der Abgeordneten Verena Schäffer, Josefine Paul und Matthei Bolte-Richter BÜNDNIS
90/DIE GRÜNEN
Drucksache 17/3448

Rechtsextreme in Online-Games – was tut die Landesregierung?

Vorbemerkung der Kleinen Anfrage

Am 20.8.2018 berichtete der Westdeutsche Rundfunk über das Thema „Rechtsextreme in Online-Games“¹. Dem Bericht zufolge nutzen rechtsextreme Gruppierungen Online-Games gezielt, um über Chats, Clan-Funktionen und ähnliche Verbreitungswege ihre Propaganda zu streuen und neue Anhängerinnen und Anhänger zu rekrutieren.

Der WDR ging auch der Frage nach, ob die Landesregierung sich dieses Phänomens annimmt. Auf WDR-Anfrage habe das Landeskriminalamt geantwortet: „Dem Landeskriminalamt NRW liegen keinerlei Erkenntnisse zu der von Ihnen angefragten Thematik vor“. Dies ist u.a. vor dem Hintergrund durchaus überraschend, dass verschiedene Institutionen wie etwa jugendschutz.net schon im vergangenen Jahr auf dieses Phänomen aufmerksam gemacht haben².

Der Minister des Innern hat die Kleine Anfrage 1382 mit Schreiben vom 20. September 2018 namens der Landesregierung im Einvernehmen mit dem Ministerpräsidenten und dem Minister für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration beantwortet.

¹ <https://www1.wdr.de/mediathek/video/sendungen/aktuelle-stunde/video-aktuelle-stunde-2802.html>

² <https://www.tagesspiegel.de/politik/werbung-im-internet-getarnte-rechtsextremisten-koedern-jugendliche/19391372.html>

Datum des Originals: 20.09.2018/Ausgegeben: 26.09.2018

1. *Wie bewertet die Landesregierung rechtsextreme Aktivitäten in Online-Games insgesamt?*

Das Internet und die zugehörigen Dienste haben sich mittlerweile auch für Rechtsextremisten als das wichtigste Propagandainstrument etabliert. Hierzu zählen u.a. die Aktivitäten bei sogenannten Online-Games. Rechtsextremisten nutzen die Plattformen zur szeneeinternen Kommunikation, zur Selbstdarstellung nach außen und für die Anwerbung von neuen Anhängern. Im Vergleich zu den sozialen Medien ist die Präsenz von Rechtsextremisten in sogenannten Online-Games aber noch nicht so stark ausgeprägt. Die nordrhein-westfälischen Sicherheitsbehörden beobachten die Entwicklung sehr genau.

2. *Wie viele politisch rechts motivierte Straftaten in den Chats von Online-Games sind der Landesregierung bekannt? (Bitte nach Deliktsart aufschlüsseln)*

Im Kriminalpolizeilichen Meldedienst „Politisch motivierte Kriminalität“ (KPM-D-PMK) wurden für das Jahr 2017 insgesamt 708 Straftaten der PMK-Rechts erfasst, die mit dem Tatmittel „Internet“ begangen wurden. Mit Stand 23.08.2018 wurden für das Jahr 2018 bislang 147 Straftaten der PMK-Rechts erfasst, die mit dem Tatmittel „Internet“ begangen wurden. Eine darüber hinausgehende Auswertung, welche dieser Straftaten in den Chats von Online-Games begangen wurden, erfordert eine händische Einzelauswertung. Diese ist in der zur Beantwortung einer Kleinen Anfrage zur Verfügung stehenden Zeit nicht möglich.

3. *Ist der Landesregierung bekannt, welche rechtsextremen Organisationen Online-Games als Plattform nutzen, um für ihre Propaganda und um neue Unterstützerinnen und Unterstützer zu werben?*

Der Landesregierung ist keine derartige gezielte Nutzung von sogenannten Online-Games durch rechtsextremistische Organisationen bekannt.

4. *Durch welche konkreten Maßnahmen ist das Thema „Rechtsextreme in Online-Games“ im Bereich der Medienkompetenzförderung durch die Landesregierung berücksichtigt?*

Extremismusprävention ist ein Themenfeld im Bereich der Förderung von Medienkompetenz und wird auf diesem Hintergrund auch innerhalb der interministeriellen Arbeitsgruppe (IMAG) zur Umsetzung des Integrierten Handlungskonzepts gegen Rechtsextremismus und Rassismus ressortübergreifend aufgegriffen, um passgenaue Angebote zu machen.

Ferner gibt es seit Ende 2016 in Form der Medienkompetenzreihe „Was ist eigentlich... #Medienkompetenz?“ auf Twitter ein konkretes Onlineangebot der Landesregierung, das Informationsangebote zu unterschiedlichen Themen im Bereich der Medienkompetenzförderung macht. Dies betrifft auch den Bereich der Prävention. Ein weiteres Angebot der Landesregierung, der gerade in Entwicklung befindliche „Medienpass für Erwachsene“, basiert auf dem „MedienkompetenzrahmenNRW“ <https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/page/images/Medienkompetenzrahmen%20NRW.pdf>.

Der „Medienpass für Erwachsene“ wird deshalb generell auch Angebote zu den Themen Informationskritik (Säule 2 und 3 des Medienkompetenzrahmen NRW: „Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie

gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen, Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen“) und Cybergewalt und -kriminalität („Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen“) enthalten. Zudem findet eine enge Abstimmung mit dem Verfassungsschutz und der Landeszentrale für politische Bildung sowie den im Bereich der Medienbildung aktiven Partnern wie der Landesanstalt für Medien, dem Grimme Institut und der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur statt, um weitere Maßnahmen zu prüfen, zu koordinieren und ggf. auch zu entwickeln.

Die Landesregierung fördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendförderplans eine Vielzahl medienpädagogischer Träger und Projekte. Diese Angebote sind lebensweltbezogen und haben neben der Medienbildung stets auch die Vermittlung von demokratischen Werten zum Ziel. Hierbei werden auch gefährdende und diskriminierende Inhalte thematisiert, mit denen junge Menschen über Online-Games hinaus in digitalen Medien konfrontiert werden können.

5. In welcher Weise beabsichtigt die Landesregierung gegen rechtsextreme und diskriminierende Aktivitäten in Online-Games vorzugehen?

Als gemeinsame Stelle der Länder für Jugendschutz im Internet gem.

§ 18 JMStV wird die Website www.jugendschutz.net von den Ländern und den Landesmedienanstalten gemeinsam finanziert. Jugendschutz.net kontrolliert durch eigene Recherche und auf Grund von Beschwerden Angebote im Netz auf Verstöße gegen den Jugendschutz. Da es sich bei Extremismus im Netz in der Regel um ein grenzüberschreitendes Phänomen handelt, ist jugendschutz.net Gründungsmitglied der Initiative INACH (Bekämpfung von Hass im Netz, „International Network against Cyber Hate“).

Jugendschutz.net stellt fest, dass Extremisten alle jugendaffinen Dienste und Angebote des Social Web - auch die Chat-Funktionen von Online-Games - nutzen, um menschenverachtende Ideen zu verbreiten. Subtile demokratiefeindliche und rassistische Beiträge finden sich dabei ebenso wie Aufrufe zu Hass und Gewalt. Die Erkenntnisse seiner Arbeit stellt jugendschutz.net hier zur Verfügung:
<http://www.jugendschutz.net/politischer-extremismus/>