

**MINISTERIUM DES INNEREN, FÜR DIGITALISIERUNG UND KOMMUNEN  
B A D E N - W Ü R T T E M B E R G**

Postfach 10 34 65 • 70029 Stuttgart  
E-Mail: poststelle@im.bwl.de  
FAX: 0711/231-5000

An die  
Präsidentin des Landtags  
von Baden-Württemberg  
Frau Muhterem Aras MdL  
Haus des Landtags  
Konrad-Adenauer-Str. 3  
70173 Stuttgart

nachrichtlich  
Staatsministerium  
Ministerium für Kultus, Jugend und Sport  
Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration  
Ministerium der Justiz und für Migration

Antrag des Abgeordneten Nico Weinmann u. a. FDP/DVP  
– Missbrauchspotentiale der Gaming-Szene für extremistische Aktivitäten und  
Radikalisierung  
– Drucksache 17/983  
Ihr Schreiben vom 14. Oktober 2021

Sehr geehrte Frau Landtagspräsidentin,

das Ministerium des Inneren, für Digitalisierung und Kommunen nimmt zu dem Antrag im Einvernehmen mit dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, dem Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration sowie dem Ministerium der Justiz und für Migration wie folgt Stellung:

*Der Landtag wolle beschließen,  
die Landesregierung zu ersuchen*

*zu berichten,*

1. *welche Plattformen und Onlinedienste, die dazu geeignet sind, von Extremisten zur Radikalisierung anderer User instrumentalisiert zu werden, ihr bekannt sind (bitte unter Benennung der einzelnen Plattform, der technischen Besonderheiten, der Anwendbarkeit für Konsolen und Computer und der Darstellung der einzelnen Funktionsweisen zur Instrumentalisierung durch die einzelnen Extremismusbereiche);*

**Zu 1.:**

Grundsätzlich sind alle internetbasierten Kommunikations-, Vernetzungs- und Spieleplattformen dazu geeignet, von Extremisten zur Radikalisierung anderer Personen instrumentalisiert zu werden. Auch den gängigen sozialen Medien, wie beispielsweise Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat, Twitter oder Telegram, kommt aufgrund ihrer Funktion als Vernetzungsmotoren und Selbstdarstellungsmedien eine Bedeutung zu. Diese Plattformen werden von Extremisten für Ausspäh- und Rekrutierungsaktionen genutzt. Video- oder Streamingplattformen wie YouTube, BitChute oder DLive werden von Extremisten als Sprachrohre verwendet, um ihre Botschaften zielgruppengerecht an eine möglichst breite Zuhörerschaft zu bringen. Zunehmend erweist sich hierbei die überwiegend verschlüsselt stattfindende Kommunikation über Messengerdienste als Herausforderung für die Sicherheitsbehörden.

Auch Onlinedienste und Plattformen aus dem „Gaming-Bereich“ oder dessen Umfeld, wie beispielsweise Twitch, Steam oder Discord, ermöglichen, insbesondere durch die Ansprache gemeinsamer Freizeitaktivitäten, einen niederschweligen Einstieg für Kontaktaufnahmen. Bis dato fremde Personen unterliegen hier zumeist keiner erhöhten Skepsis, dieser Umstand wird auch von Extremisten genutzt. Derartige Onlinedienste ermöglichen auch Gruppenbildungen für gemeinsame Spielaktivitäten oder digitale Stammtische. Die Kommunikation findet hier entweder offen einsehbar über die Kommentarspalten und Diskussionsbeiträge in Foren oder innerhalb geschlossener Gruppen statt. Ebenso gibt es die technische Möglichkeit, etwaige Gruppen(-chats) offen – für jedermann zugänglich – oder durch den Gruppenadministrator mit Zutrittsbeschränkungen auszugestalten. Letztere bieten Extremisten durch ihren klandestinen Charakter die Möglichkeit, gezielt zum Zwecke der Radikalisierung genutzt zu werden, da sich entsprechend zugangsbeschränkte Bereiche in weiten Teilen einer (staatlichen) Kontrolle entziehen.

Die Kommunikations-, Vernetzungs- und Spieleplattformen sind neben der klassischen Nutzung auf dem PC, Notebook oder Spielekonsolen häufig auf mobilen Endgeräten via App-Anwendungen nutzbar.

Da die Nutzung und Relevanz einzelner Onlineplattformen und Onlinedienste einer hohen Dynamik und einem ständigen Wandel unterliegen, ist eine abschließende Aufzählung und Bewertung hier nicht möglich. Beispielhaft wird auf folgende Plattformen und Videospiele hingewiesen, zu denen im Rahmen der polizeilichen Aufgabenwahrnehmung Informationen zu extremistischen Radikalisierungsprozessen gewonnen werden konnten:

Dabei handelt es sich etwa um die Spieleplattform „Roblox“ und den Onlinekommunikationsdienst „Discord“. Relevante Videospiele sind etwa „Rainbow Six“ oder „Players Unknown Battleground“ für Smartphones („PUBG Mobile“).

Bei „Roblox“ handelt es sich um eine Online-Spieleplattform, auf der Nutzer eigene Computerspiele erschaffen und mit anderen Nutzern spielen können. „Discord“ wiederum ist ein Onlinedienst für Textnachrichten, Sprach- und Videokonferenzen, der ursprünglich zur Kommunikation für Computerspieler geschaffen wurde. „Discord“ kann im Web-Browser oder als App auf dem Smartphone genutzt werden. Zudem können Anbieter von Online-Spielen das Programm in ihr Spiel integrieren, sodass dieses zur spielinternen Kommunikation genutzt werden kann.

„Rainbow Six“ ist ein sogenanntes „Taktik-Shooter-Spiel“. Es gibt hierbei die Möglichkeit zur Kommunikation mittels Text- oder Sprachnachrichten sowie Sprachkonferenzen. Eine gezielte Kontaktaufnahme mit einzelnen Spielern ist möglich.

Bei „PUBG Mobile“ handelt es sich um ein „Multiplayer-Shooter“-Spiel. Es gibt hier zahlreiche Möglichkeiten, über Text- oder Sprachnachrichten zu kommunizieren. Weiterhin sind historische Strategiesimulationsspiele bekannt.

- 2. wie sich die Anzahl der Meldefälle in Baden-Württemberg, bei welchen extremistische Inhalte innerhalb der Gamingszene verbreitet wurden, in den letzten fünf Jahren entwickelt hat (bitte unter Darstellung der einzelnen Vorfälle und Inhalte, Anzahl dessen, wie*

*oft die jeweiligen Inhalte geteilt wurden, ggf. justizielle Folgen, ggf. ob die zuerst verbreitende Person bereits polizeibekannt war [ggf. mit extremistischem Bezug];*

**Zu 2.:**

Die Erhebung der Fallzahlen der Politisch motivierten Kriminalität erfolgt auf Grundlage des bundesweit einheitlich gestalteten „Kriminalpolizeilichen Meldedienstes Politisch Motivierte Kriminalität“ (KPMD-PMK). Katalogisierte Themenfelder zur Darstellung der Verbreitung im Sinne dieser Anfrage liegen nicht vor.

Hinsichtlich der Meldungen von Hassrede im Internet, die bei der Meldestelle Respect des Demokratiezentrum Baden-Württemberg eingehen, wird ein Zusammenhang der Meldung zur sog. Gamingszene nicht gesondert erfasst.

- 3.** *wie sich die Anzahl der Straftaten, bei denen ein Bezug zur Gamingszene hergestellt werden konnte, in den letzten fünf Jahren entwickelt hat (bitte unter Benennung des Gerichtsbezirkes, des Verfahrensausgangs, ggf. Extremismusbezug);*

**Zu 3.:**

Die statistische Erfassung von Straftaten erfolgt bei der Polizei Baden-Württemberg anhand der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS). Bei der PKS handelt es sich um eine sogenannte reine Ausgangsstatistik, in der strafrechtlich relevante Sachverhalte nach der polizeilichen Sachbearbeitung vor Abgabe an die Strafverfolgungsbehörden erfasst werden. Die PKS ist als Jahresstatistik konzipiert. Die Fallerfassung erfolgt nach den bundeseinheitlichen „Richtlinien für die Führung der Polizeilichen Kriminalstatistik“. Ein Merkmal zur Erfassung von Straftaten mit Bezug zur „Gamingszene“ ist hierbei nicht vorhanden.

Die vom Ministerium der Justiz und für Migration Baden-Württemberg geführte Strafverfolgungsstatistik erfasst lediglich rechtskräftige Verurteilungen. Eine Differenzierung nach einzelnen Tatmodalitäten findet nicht statt.

Zur Anzahl an Straftaten mit Bezug zur „Gamingszene“ können daher keine Angaben gemacht werden.

4. *wie sich die Anzahl der in Baden-Württemberg als extremistisch eingestuften Personen, die sich auf Online-(Spiele)Plattformen radikalisiert oder anderweitig aktiv waren, entwickelt hat (bitte unter Benennung der Zugehörigkeit zu den einzelnen verfassungsfeindlichen Institutionen und Darstellung der bekannten Aktivitäten hinsichtlich des Gamings, Art und Weise der Radikalisierung und Einstufung hinsichtlich der Gewaltbereitschaft);*
  
5. *wie sich die Anzahl der in Baden-Württemberg als extremistisch eingestuften Gruppierungen entwickelt hat, die Gamingplattformen instrumentalisieren (bitte unter Benennung der Zugehörigkeit zu den einzelnen verfassungsfeindlichen Institutionen und Darstellung der bekannten Aktivitäten hinsichtlich des Gamings, der Einstufung hinsichtlich der Gewaltbereitschaft sowie der Plattformen);*

**Zu 4. und 5.:**

Aussagen über die Anzahl und Entwicklung von Personen bzw. Personenpotenzialen, die sich auf Spieleplattformen radikalisieren oder dort anderweitig extremistische Aktivitäten zeigen, sind nicht möglich. Gleiches gilt hinsichtlich Entwicklungen bei Gruppierungen, welche Gaming-Plattformen für eigene Zwecke instrumentalisieren. Dabei ist insbesondere zu berücksichtigen, dass es sich bei Radikalisierungsprozessen in der Regel um komplexe und multikausale Prozesse handelt. Zwar kann die Radikalisierung auf Gaming-Plattformen dabei eine herausragende Rolle einnehmen, allerdings sind auch in der Person begründete Faktoren oder Einflüsse aus dem sozialen Umfeld bedeutsam. Ob sich eine Person primär über Gaming-Plattformen radikalisiert hat, kann daher kaum eindeutig festgestellt werden.

6. *wie viele Rekrutierungsversuche bzw. Rekrutierungen auf Gaming-Plattformen durch extremistische Personen in den letzten fünf Jahren ihr bekannt sind (bitte unter Nennung der jeweiligen Plattform, Darstellung der einzelnen Sachverhalte und der rekrutierenden Gruppierungen);*

**Zu 6.:**

Mangels statistischer Datenerfassung liegen hierzu derzeit keine Erkenntnisse vor. Es ist jedoch bekannt, dass überregionale Veranstaltungen, die vom Landesamt für Verfassungsschutz Baden-Württemberg (LfV) beobachtet wurden, aus Sicht des LfV auf

entsprechende Rekrutierungen abzielen (vgl. Landesamt für Verfassungsschutz Baden-Württemberg: Programmieren für die Heimat – Spieleentwickler verknüpfen technisches Know-how mit rechtsextremistischer Propaganda, Beitrag vom 30.04.2021, online verfügbar unter: [https://www.verfassungsschutz-bw.de/Lde/Programmieren+fuer+die+Heimat+\\_+Spieleentwickler+verknuepfen+technisches+Know-how+mit+rechtsextremistischer+Propaganda](https://www.verfassungsschutz-bw.de/Lde/Programmieren+fuer+die+Heimat+_+Spieleentwickler+verknuepfen+technisches+Know-how+mit+rechtsextremistischer+Propaganda) [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]).

- 7.** *wie sich die Anzahl der Personen entwickelt hat, welche sich bekanntermaßen auf Gaming-Plattformen radikalisiert haben und folglich als extremistisch eingestuft wurden (bitte unter Benennung des Spektrums, der konkreten Aktivitäten sowie der jeweiligen Plattformen);*

**Zu 7.:**

Auf die Stellungnahme zu den Ziffern 4 und 5 wird verwiesen.

- 8.** *welche wissenschaftlichen Erkenntnisse die Landesregierung im Einzelnen hinsichtlich besonderer Wechselwirkungen zwischen konkreten Online-Spielen und Extremismus und Gewalttaten sieht (bitte unter Angabe der jeweiligen Spiele und der entsprechenden wissenschaftlichen Belege inklusive Zitierstelle);*

**Zu 8.:**

Das Verhältnis zwischen Online-Spielen, (Rechts-)Extremismus und Gewalttaten ist vielschichtig. Von besonderer Bedeutung ist in diesem Zusammenhang, dass Extremisten Spielinhalte selbst gestalten, um ihre Propaganda zu verbreiten. Das kommt etwa beim Spiel „Minecraft“ zum Tragen: So nutzen Rechtsextremisten die Spielmechanismen dazu aus, um beispielsweise Hakenkreuze oder andere Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen einzubauen oder sogar ein Konzentrationslager im Spiel zu errichten. Auch für das Spiel „League of Legends“ sind Fälle bekannt, in denen sich Teams zum Beispiel nach Führungsfiguren der NSDAP benannt und eine gleichnamige „Gilde“ (Zusammenschlüsse von Spielern) aufgebaut haben (Vgl. Mick Prinz/Viet Hoang: Gaming und Demokratiegefährdung – Wie Rechtsextremist\*innen

Diskurse in digitalen Spielen beeinflussen, in: Demokratie gegen Menschenfeindlichkeit, Jg. 5 (2020), H. 2, S. 119–137, hier S. 134; jugendschutz.net: Rechtsextremismus und Gaming. Ein komplexes Verhältnis. Report, November 2020, S. 4, online verfügbar unter: [https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main\\_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Report\\_Rechtsextremismus\\_und\\_Gaming.pdf](https://www.hass-im-netz.info/fileadmin/public/main_domain/Dokumente/Rechtsextremismus/Report_Rechtsextremismus_und_Gaming.pdf) [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Zudem gibt es vielfache Beispiele dafür, dass Rechtsextremisten ihren Hass in das Game-Design einbauen und bestimmte religiöse oder ethnische Gruppen als „Shoot“-Ziel definieren.

Ein weiteres Beispiel für rechtsextremistische digitale Spiele ist das Spiel „Heimat Defender: Rebellion“, das die Ideologie der „Identitären Bewegung Deutschland e. V.“ (IBD) teilweise verdeckt transportiert. Das Spiel wurde von dem österreichischen Unternehmen „Kvltgames“ entwickelt und von dem deutschen Verein „Ein Prozent“ veröffentlicht, der es als das „erste patriotische Videospiel“ bewarb. Das Spiel stand zum kostenlosen Download im Internet zur Verfügung und zielte darauf ab, vorwiegend jugendliche Spieler an eine rechtsextremistische Weltsicht heranzuführen, in der nicht näher definierte dunkle Mächte planmäßig daran arbeiten, kulturelle Eigenheiten weltweit zu homogenisieren. Die Mission des Spiels, sich gegen den fiktiven Konzern „Globohomo Corporation“ zur Wehr zu setzen, war mit dem Aufruf verbunden, sich auch in der Realität dem aktuellen Widerstand gegen das politische System und seine Vertreter anzuschließen. Kennzeichnend für „Heimat Defender: Rebellion“ war des Weiteren, dass die „Gamer“ Charaktere steuern konnten, die reale Köpfe der „Identitären Bewegung“ bzw. der „Neuen Rechten“ verkörpern sollten. Das LfV hat im Oktober 2020 auf seiner Internetseite zum Spiel berichtet (siehe Landesamt für Verfassungsschutz Baden-Württemberg: Rechtsextremistisches Computerspiel „Heimat Defender: Rebellion“ veröffentlicht, Beitrag vom 15.10.2020, online verfügbar unter: [https://www.verfassungsschutz-bw.de/Lde/Rechtsextremistisches+Computerspiel+\\_Heimat+Defender\\_+Rebellion\\_+veroeffentlicht](https://www.verfassungsschutz-bw.de/Lde/Rechtsextremistisches+Computerspiel+_Heimat+Defender_+Rebellion_+veroeffentlicht) [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). „Heimat Defender: Rebellion“ wurde Ende 2020 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (seit Mai 2021: Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz) indiziert, das heißt in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen.

Von Bedeutung ist, dass kritische öffentliche Reaktionen oder auch Verbreitungsbeschränkungen bzw. -verbote aufgrund von Rechtsverstößen bzw. Verstößen gegen den Jugendmedienschutz von Rechtsextremisten in die eigene extremistische Propaganda eingeflochten werden. So werden den „Systemmedien“ und der Politik Angriffe

auf die Meinungsfreiheit vorgeworfen; man sieht sich als Opfer medialer und staatlicher Zensur. Infolgedessen werden die Anstrengungen, neue Spiele zu entwerfen, nicht aufgegeben. So lud der Spieleentwickler „Kvltgames“, der für die Entwicklung von „Heimat Defender: Rebellion“ verantwortlich war, am Wochenende vom 5. bis 7. März 2021 überregional Programmierer zum sogenannten „Heimat Jam“ ein. Es handele sich dabei nach eigenen Aussagen um einen „patriotischen Game Jam“: Drei Tage experimentierten die Teilnehmer im virtuellen Raum gemeinsam an neuen Spieleideen zum Thema „With Joint Forces/Mit vereinten Kräften“. Am Ende standen sieben Spiele-Prototypen, die zum Teil rechtsextremistische Propaganda transportieren. Im April 2021 hat das LfV einen Internetbeitrag zu diesem Thema veröffentlicht (vgl. Landesamt für Verfassungsschutz Baden-Württemberg: Programmieren für die Heimat – Spieleentwickler verknüpfen technisches Know-how mit rechtsextremistischer Propaganda, Beitrag vom 30.04.2021, online verfügbar unter: [https://www.verfassungsschutz-bw.de/Lde/Programmieren+fuer+die+Heimat+\\_+Spieleentwickler+verknuepfen+technisches+Know-how+mit+rechtsextremistischer+Propaganda](https://www.verfassungsschutz-bw.de/Lde/Programmieren+fuer+die+Heimat+_+Spieleentwickler+verknuepfen+technisches+Know-how+mit+rechtsextremistischer+Propaganda) [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Mitte Juli 2021 kündigte „Kvltgames“ an, dass in der ersten Hälfte des Jahres 2022 das Spiel „Heimat Defender: Waldgang“ veröffentlicht werden solle. Vom 6. bis zum 8. August 2021 fand dann der zweite „Heimat Jam“ statt, an dessen Ende dieses Mal sechs Spiele-Prototypen standen, nun zum Thema „You are the villain!/Du bist der Bösewicht!“. Vor allem im Spiel „Law & New World Order“ ist viel, aus Sicht der Macher „ironisch“ verpackte, Systemkritik zu erkennen.

Hinsichtlich weitergehender wissenschaftlicher Erkenntnisse im Sinne der Fragestellung ist bekannt, dass beispielsweise der EU Koordinator für Terrorismusbekämpfung im Jahr 2020 vor dem Potenzial der digitalen Gamingszene warnte, terroristische Aktivitäten zu unterstützen und Rekrutierung junger Menschen zu fördern (<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Das „Radicalisation Awareness Network“ (RAN) der Europäischen Kommission veröffentlichte eine Reihe von Berichten, in denen u. a. Gamingplattformen als „Hotbeds“ für Radikalisierung benannt, verschiedene Nutzungsstrategien extremistischer Gruppen im Gamingkontext zusammengefasst und unterschiedliche Rekrutierungsstrategien im Gamingmilieu beschrieben werden (alle Berichte sind abrufbar unter: [https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications\\_en](https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications_en) [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Der EUROPOL „Terrorism Situation and Trend Report“ (TE-SAT) für 2020 nennt ebenfalls Videospiele und Gamingplattformen als Orte, in denen zunehmend extremistische Propaganda und



Ideologie verbreitet wird, insbesondere durch rechtsextremistische Akteure (TE-SAT 2021, S. 90-91; abrufbar unter: <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]).

In Deutschland hat das Projekt Jugendschutz.net in mehreren Berichten auf die Nutzung der Gamingszene durch Rechtsextreme aufmerksam gemacht: Im Jahresbericht 2020 werden etwa die Nutzung ästhetischer Elemente des Gamings zur Gestaltung der extremistischen Propaganda (Gamifizierung) und das Entwickeln eigener Spiele mit extremistischen Inhalten genannt (Jugendschutz.net, Jahresbericht 2021, S. 18; abrufbar unter: <https://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/bericht2020.pdf> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]).

Bezüglich eines möglichen kausalen Zusammenhangs zwischen dem Spielen von Online Videospiele und Gewalthandlungen sind die Forschungsbefunde insgesamt zu widersprüchlich, um eindeutige Bewertungen zu erlauben (Ferguson & Wang, 2019; abrufbar unter: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-019-01069-0> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]; Gunter & Daly, 2012; abrufbar unter: <https://www.science-direct.com/science/article/abs/pii/S0747563212000623> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). In einer Auswertung des Forschungsstands bis 2020 konnte die American Psychological Association (APA) keine hinreichenden Belege für einen kausalen Zusammenhang zwischen Videospiele und gewalttätigem Verhalten feststellen (APA, 2020; abrufbar unter: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Dennoch scheint es zumindest starke empirische Hinweise auf eine Auswirkung vom exzessiven Spielen gewaltverherrlichender Spiele auf die Wahrnehmung von Gewalt sowie Tendenzen zu verbaler oder physischer Aggression zu geben (Greitemeyer, 2014; abrufbar unter: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167213520459> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]; Lin, 2013; abrufbar unter: <https://academic.oup.com/joc/article-abstract/63/4/682/4086091> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Wissenschaftliche Studien konnten zeigen, dass die Gamingszene anfällig für Cybermobbing und vorurteilsbasierte Intoleranz ist (Ballard & Welch, 2015; abrufbar unter: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412015592473> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]) sowie Rassismus, Misogynie und Homophobie ebenfalls weit verbreitet sind (Todd, 2015; abrufbar unter: <http://www.wsanz.org.nz/journal/docs/WSJNZ291Todd64-67.pdf> [zuletzt abge-

rufen am 25.10.2021]). Auch vielfache Überlappung zu extrem rechten Milieus, sichtbar beispielsweise insbesondere durch rechtsextremen Sprachgebrauch, umfangreiche Ablehnung jeglicher als „Links“ identifizierter Gruppen (z. B. Wissenschaft, Medien) oder die Überzeugung, dass Volksverhetzung durch die Meinungsfreiheit gedeckt sei (Peckford, 2020; abrufbar unter: <https://www.sfu.ca/~palys/ACloserLookInUnusualTimes-2020-HR.pdf#page=71> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]), konnten aufgezeigt werden. Diese Befunde werden durch Umfragen unter Spielerinnen und Spielern zu deren persönliche Erfahrungen untermauert. So konnten laut der Anti-Defamation League (ADL) in den Vereinigten Staaten fast ein Viertel der 1.045 Befragten von Diskussionen über „weiße Vorherrschaft“ (engl. White Supremacy) berichten (ADL, 2019, S. 7; abrufbar unter: <https://www.adl.org/free-to-play> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Die große Mehrheit der befragten Spielerinnen und Spieler (73%) gaben zudem an, dass ihre Erfahrungen mit online Multiplayerspielen stark durch verschiedenste Formen der vorurteilsgeleiteten Belästigung (z. B. aufgrund ihrer Sexualität, Herkunft) beeinflusst wurden (ADL, 2019, S. 7; abrufbar unter: <https://www.adl.org/free-to-play> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Vergleichbare Studien in Baden-Württemberg bzw. in Deutschland sind der Landesregierung nicht bekannt. Dennoch gibt es Anzeichen, dass die Gaming-Szene mit offenbar weit verbreiteten Einstellungen im Hinblick auf gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit sowie deren Auswirkungen auf Gewaltakzeptanz deutlich sichtbare Anknüpfungspunkte für extremistische Akteure bietet. Im Rahmen einer Analyse rechtsextremistischer Akteure und Verhaltensweisen auf verschiedenen Plattformen stellte das britische Institute for Strategic Dialogue (ISD) dagegen nur stark begrenzte und teilweise kaum vorhandene strategische Bemühungen organisierter rechtsextremer Gruppen im Hinblick auf Rekrutierung und Radikalisierung fest (Davey, 2021, S. 4; abrufbar unter: <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gamers-who-hate-an-introduction-to-isds-gaming-and-extremism-series/> [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]). Der Nutzen sei eher als Bildung sozialer Gemeinschaften für bereits radikalisierte Personen anzusehen.

Ein von der strategischen Nutzung des Gamingkontexts durch Gruppen und Organisationen abgesehenes Betrachtungsfeld ist darüber hinaus die Nutzung durch (einzelne) rechtsextreme Personen. Nach Schlegel (2021, S. 11; abrufbar unter: [https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2021-08/ran\\_extremists\\_use\\_gaming\\_platforms\\_082021\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf) [zuletzt abgerufen am 25.10.2021]) ist alleine aufgrund der großen Anzahl von Spielerinnen und Spielern weltweit mit einer partiellen Überlappung zu radikalisierten Personen zu rechnen, die sowohl wegen der unpolitischen Freude am

Spiel einerseits und andererseits wegen der Wahrnehmung, eine breite Zustimmung zu eigenen Einstellungen (z. B. Rassismus, Antisemitismus, Homophobie) in der Gamingszene zu finden, dort aktiv sind. Nach bisherigem Forschungsstand scheint sich hier das hauptsächliche Gefährdungspotenzial für mögliche Radikalisierungs- und Rekrutierungsdynamiken zu ergeben.

Abschließend kann festgehalten werden, dass die Forschung zu Gaming und Gewalt/Extremismus sich überwiegend auf die inhaltliche Beschreibung bestimmter selbstproduzierter Videospiele mit einem oftmals nur vermuteten Rekrutierungsziel konzentriert hat. Diese Perspektive wird zunehmend kritischer und differenzierter gesehen. Insbesondere soziale Elemente und die Interaktion des Gamings und deren Verbindung zu extremistischer Radikalisierung sind noch nicht hinreichend erforscht. Von großer Relevanz für den Kontext einer möglichen Gefahrenabwehr und Extremismusprävention erscheint die Nutzung und Durchmischung von extremistischen Personen mit der Gamingszene sowie die starke Verbreitung von Einstellungsmustern, die ggf. eine Öffnung gegenüber extremistischen Milieus oder Gewaltbefürwortung befördern können. Um diese Zusammenhänge weiter zu beleuchten, führt das seit 2018 bei dem Ministerium des Inneren, für Digitalisierung und Kommunen Baden-Württemberg angesiedelte Kompetenzzentrum gegen Extremismus in Baden-Württemberg (konex) mit dem Arbeitsbereich Angewandte Wissenschaft in Kooperation mit dem Landeskriminalamt Baden-Württemberg Grundlagenforschung zu diesem Themenfeld durch. Eine erste wissenschaftliche Studie wird voraussichtlich noch im Jahr 2021 in einer Fachzeitschrift publiziert.

- 9. welche Maßnahmen in Baden-Württemberg ergriffen wurden, um auf präventiver und repressiver Ebene das Thema des Extremismus in der Gaming-Szene aufzugreifen (bitte unter Benennung der einzelnen Maßnahme, eingebundener Kooperationspartner, Haushaltstitel, ggf. Datum und Ort der Maßnahme, eingebundener Institutionen bzw. Behörden und Intention hinter den einzelnen Vorhaben, ggf. Personalstellen);*

**Zu 9.:**

Die Maßnahmen hinsichtlich Extremismusprävention beinhalten in Baden-Württemberg eine Vielzahl an unterschiedlichen methodischen Ansätzen, Strukturen und Zielen. Daher kann eine Darstellung in der erfragten Detailtiefe nicht erfolgen. Exemplarisch wird auf folgende Maßnahmen hingewiesen:

Der Ministerrat hat am 14. September 2021 den Kabinettsausschuss „Entschlossen gegen Hass und Hetze“ unter Vorsitz des stellvertretenden Ministerpräsidenten und Innenministers Thomas Strobl eingesetzt. Das ressortübergreifende Gremium soll zukunftsorientierte Zielvorstellungen und konkrete Handlungsempfehlungen für den Kampf gegen Hass und Hetze erarbeiten. Im Fokus steht dabei auch ein ressortübergreifender Aktionsplan gegen Hasskriminalität, bei dem u. a. die Prüfung der bestehenden und geplanten Maßnahmen gegen Extremismus in der Gaming-Szene in Betracht kommt.

Im Zuge der Neuorganisation des LfV zum 1. Oktober 2020 wurde innerhalb der Abteilung 3 „Rechtsextremismus/-terrorismus, Reichsbürger und Selbstverwalter“ das Referat 3C „Operative Informationserhebung im Internet“ neu eingerichtet. Ein Schwerpunkt dieses Referats ist die Aufklärung rechtsextremistischer Einzelpersonen und Gruppierungen im Internet, auch auf Gaming-Plattformen.

Gemäß dem Grundsatz „Prävention durch Information“ informiert das LfV durch zahlreiche Veröffentlichungen (Jahresbericht, VS-Aktuell und Internetbeiträge) mittels einzelner, themenbezogener Artikel, um die Öffentlichkeit entsprechend zu sensibilisieren.

Die Ausstiegsberatung des konex begleitet mit seinem interdisziplinären Team phänomenübergreifend Personen beim Ausstieg und bietet personen- und fallbezogene Ausstiegsberatung an. Das Beratungsteam stellt hierfür fachliche Expertise aus verschiedenen Richtungen prinzipiell für alle relevanten Phänomenbereiche nach fallspezifischem Bedarf zur Verfügung (z. B. psychologische, politikwissenschaftliche, pädagogische oder islamwissenschaftliche Kompetenz). Alle Beratungskräfte wurden und werden kontinuierlich intensiv in allen relevanten phänomenspezifischen Erscheinungsformen und ideologischen Inhalten und zu unterschiedlichen Radikalisierungsmethoden, inklusive über Online-Medien, geschult. Damit soll gewährleistet werden, dass die Besonderheiten und spezifischen Anforderungen eines jeden Phänomenbereichs unter

Berücksichtigung unterschiedlichster Radikalisierungsmethoden trotz des übergreifenden Ansatzes in die Beratung integriert werden können.

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg hat eine eigene Sonderseite zur Thematik „Extremismus“ geschaffen. Pädagoginnen und Pädagogen sowie Eltern erhalten dort hilfreiche Informationen und weiterführende Links, unter anderem zu den Themen „Extremistische Ideologien“, „Extremismus im Unterricht“ und „Radikalisierung vorbeugen – Wege der Prävention“.

Ein weiterer Punkt beschäftigt sich auch mit der Thematik „Extremismus im Internet – Kanäle und Strategien“; dort werden Videospiele als Orte der „Ansprache“ explizit genannt und weiterführende Informationen bereitgestellt. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg besitzt darüber hinaus eine eigene medienpädagogische Beratungsstelle, an die sich Lehrkräfte, Eltern sowie Schülerinnen und Schüler zu allen Fragen des Jugendmedienschutzes jeweils montags bis freitags telefonisch oder per E-Mail wenden können. Die Kampagne „RespektBW“ der Landesregierung setzt zusätzlich ein deutliches Zeichen gegen Hass und Hetze im Netz und wendet sich dabei explizit an Schülerinnen und Schüler und deren Lehrkräfte. In einigen Städten und Gemeinden in Baden-Württemberg wurden zudem auch so genannte „ComputerSpielSchulen“ eingerichtet, die Kindern und Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang mit Computer- und Videospiele vermitteln sollen. Die „ComputerSpielSchulen“ wurden dabei in der Regel von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg zunächst anschubfinanziert, bevor sie vom jeweiligen Träger in die Langfristigkeit überführt werden.

Einen pädagogischen Zugang bietet die im Bildungsplan verankerte Leitperspektive "Prävention und Gesundheitsförderung", die auf die Förderung von Lebenskompetenzen abzielt. Kinder und Jugendliche sollen darin unterstützt werden, altersspezifische Entwicklungsaufgaben gut zu bewältigen und dabei ein positives Wertesystem auszubilden. Unter diesem Blickwinkel können auch Themen mit Bezug zum Extremismus behandelt werden, beispielsweise verbale und körperliche Aggressionen, Strategien im Umgang mit Gewalt sowie Formen gewaltfreier Kommunikation und Konfliktlösungen.

Daran anknüpfend bietet das Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg (ZSL) Lehrgänge an, die präventive schulische Maßnahmen gegen Extremismus zum Inhalt haben. Dabei werden verschiedene Ideologien wie z. B. Rechtsextremismus und Salafismus thematisiert und Maßnahmen schulischer Prävention reflektiert. Ein im Dezember 2021 angebotener Lehrgang, der gemeinsam mit der Landeszentrale für politische Bildung durchgeführt wird, hat einen eigenen thematischen Schwerpunkt im Bereich von „Rechtsextremismus und Gaming.“ Darüber hinaus werden am ZSL derzeit zwei Fortbildungen im Bereich Game Design bzw. Gamebased Learning entwickelt. Bei der erstgenannten Fortbildung handelt es sich um einen Online-Kurs für Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler, der in Kooperation mit der Hochschule der Medien entstanden ist und an Pilotschulen erprobt wird. Der Schwerpunkt liegt auf dem Erlernen von Prinzipien der Spielgestaltung. Dabei werden auch Inhalte der Leitperspektiven Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV), Medienbildung sowie Inhalte des Leitfadens Demokratiebildung berücksichtigt. Eine weitere Fortbildung zu Gamebased Learning entsteht in Kooperation mit dem Landesmedienzentrum für die Fächer Deutsch und Geschichte mit Gemeinschaftskunde. Diese Fächer eignen sich in besonderer Weise zur Thematisierung extremistischen Missbrauchs von Videospiele.

Das Demokratiezentrum Baden-Württemberg, gefördert aus Mitteln des Landes (Kap. 0908 Tit. 684 03) und des Bundesprogramms „Demokratie Leben!“ des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, hat am 22.02.2021 das Online-Angebot „Die ‚neue Rechte‘ – mit Gegenkultur zum Umsturz?“ durchgeführt. Hier wurden ausgewählte rechte Games angesprochen und bezüglich der Adaption popkultureller und jugendaffiner Ästhetik thematisiert. Für Frühjahr 2022 ist in Zusammenarbeit mit der Amadeu-Antonio-Stiftung eine weitere Onlineveranstaltung zum Thema Gaming und Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit geplant.

**10.** *inwiefern die Landesregierung darüber hinaus personell, technisch und gesetzgeberisch auf präventiver und repressiver Ebene weiteren Handlungsbedarf sieht, die Thematik Gaming und Gewalt beziehungsweise Extremismus aufzugreifen (bitte unter Benennung der einzelnen Maßnahme, ggf. notwendiger Personalstellen, Zeitpunkt einer möglichen Durchführung);*

**Zu 10.:**

Für die erfolgreiche Bekämpfung von Straftaten und für den effektiven Schutz der Bevölkerung vor (bedeutenden) Gefahren ist insbesondere entscheidend, dass die Sicherheitsbehörden in der Lage sind, Straftäter im Internet eindeutig identifizieren zu können. Hierfür steht grundsätzlich vor allem das Instrument der Abfrage von Bestandsdaten in Bezug auf bekannt gewordene Nutzerprofile, Rufnummern oder IP-Adressen bei Providern und Telemediendienstanbietern zur Verfügung. Aufgrund der Möglichkeit der anonymen Nutzung des Internets und Sozialer Medien sowie fehlender oder nicht umgesetzter gesetzlicher Vorgaben zur eindeutigen Identifizierbarkeit tatverdächtiger Personen im Internet ist deren Identifizierung dort jedoch regelmäßig erschwert oder gar unmöglich.

So führt die faktische Aussetzung der Vorratsdatenspeicherung regelmäßig dazu, dass Provider relevante IP-Adressen bei entsprechenden Anfragen der Polizei keinem konkreten Internetanschluss mehr zuordnen können. Bei der von Straftäterinnen und Straftätern verwendeten IP-Adresse handelt es sich jedoch oftmals um den einzigen erfolgversprechenden Ermittlungsansatz. Eine Identifizierung tatverdächtiger Personen ist in der Folge regelmäßig nicht mehr möglich. Damit die Polizei ihrem gesetzlichen Auftrag der Gefahrenabwehr und Strafverfolgung auch im digitalen Raum nachkommen kann, müssen rechtliche Rahmenbedingungen so ausgestaltet sein, dass eine eindeutige Identifizierung krimineller Personen möglich ist. Die Vorratsdatenspeicherung ist in vielen bedeutenden Deliktsbereichen ein effektives und erforderliches Instrument zur Ermittlung entsprechender Täter(-netzwerke) im Internet. Vor diesem Hintergrund hat die Ständige Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder in ihrer Herbstsitzung 2020 das Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat gebeten, sich innerhalb der Bundesregierung dafür einzusetzen, auf Grundlage der Entscheidung des Europäischen Gerichtshofs vom 06.10.2020 (Az. C-511/18) rechtssichere Handlungsmöglichkeiten einer Vorratsdatenspeicherung zu identifizieren. Die Konferenz der Justizministerinnen und Justizminister hat zuletzt auf ihrer Frühjahrssitzung 2021 die Bundesministerin der Justiz und für Verbraucherschutz gebeten, sich auf europäischer Ebene weiterhin nachdrücklich für die zeitnahe Schaffung gültiger europarechtlicher Vorgaben für eine verbindliche Verkehrsdatenspeicherung einzusetzen, die mit der Charta der Grundrechte der Europäischen Union in der Auslegung des Europäischen Gerichtshofs im Einklang stehen und als Grundlage für wirksame nationale Ermittlungen dienen können.

Mit Blick auf derzeit fehlende gesetzliche Vorgaben zur eindeutigen Identifizierbarkeit im Internet, insbesondere in sozialen Netzwerken und auf Spieleplattformen, und zur Verhinderung der Wahrnehmung des Internets als rechtsfreien Raum hat die Ständige Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder darüber hinaus in ihrer diesjährigen Frühjahrssitzung beschlossen, die Konferenz der Justizministerinnen und Justizminister um Prüfung gesetzgeberischer Handlungsmöglichkeiten zur Erreichung einer eindeutigen Identifizierbarkeit strafrechtlich Verantwortlicher im Internet gebeten. In die Prüfung soll auch ein Vorschlag der Länder Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern zu einer verpflichtenden Identifizierung von Nutzerinnen und Nutzern durch die Anbieter sozialer Netzwerke und von Spieleplattformen bei deren Registrierung einbezogen werden (BR-Drs. 70/20).

**11.** *in welchen sogenannten „Szenen“ und Zusammenkunftsmöglichkeiten im digitalen und analogen Raum aus ihrer Sicht vergleichbare Radikalisierungsprozesse und extremistische Aktivitäten beobachtet werden können (bitte unter Benennung von wissenschaftlichen Belegen);*

**Zu 11.:**

Wie unter Ziffer 1 dieser Stellungnahme dargestellt, sind grundsätzlich alle online zugänglichen Plattformen und Kommunikationsdienste dazu geeignet, Radikalisierungsprozesse zu fördern und die Vernetzung von Extremisten untereinander zu ermöglichen. Wie sich derzeit beispielsweise im Zusammenhang mit dem Corona-Protestgeschehen zeigt, fungieren Messenger-Apps wie „Telegram“ als Plattformen solcher Radikalisierungen. Die App ermöglicht es Nutzerinnen und Nutzern, durch das Bilden von Gruppen oder das Einrichten von Nachrichtenkanälen mit nur einem geringen Aufwand einen großen Adressatenkreis zeitgleich zu erreichen. Das Spektrum an auf diese Weise verfügbaren Inhalten reicht vom parteigebundenen Rechtsextremismus über islamfeindliche Bestrebungen bis hin zu neonazistischen Gruppierungen.

**12.** *welche Gewaltdelikte sie als spezifisch für einen Zusammenhang mit der Gaming-Szene bewertet (bitte unter Angabe der einzelnen Spektren und ggf. wissenschaftlicher Belege);*



**13.** *inwiefern der Landesregierung hinsichtlich Gewalttaten und Extremismus im Zusammenhang mit Gaming ein sogenanntes „typisches“ Täterprofil bekannt ist (bitte unter Beschreibung dessen und Angabe der Anzahl der Personen in Baden-Württemberg);*

**Zu 12. und 13.:**

Zumindest mittelbar lässt sich unter dem Begriff der „Gamification“, d. h. der Übernahme spielerischer oder spieltypischer Elemente in eine nicht spielerische Situation, ein Zusammenhang von Gewalttaten und dem Thema Gaming benennen. Dies ist dann der Fall, wenn die Gewalttäter oder dritte Personen, die deren Handlungen befürworten, im Zusammenhang mit der jeweiligen Gewalttat die Eigenheiten und Kennzeichen der Gaming-Szene für sich vereinnahmen. So wurden in der jüngeren Vergangenheit etwa rechtsextremistisch motivierte Terrortaten per Helmkamera live ins Internet übertragen – also aus der Perspektive eines First-Person-Shooter-Spiels. Zudem wurden Rankings nach Punktwerten (getötete oder verletzte Personen) im Internet gelistet, um weitere Akteure zur Nachahmung zu animieren. Auf diese Weise kann ein makabrer „Wettkampf“ um neue Höchstpunktwerte und Opferzahlen entstehen (zur „Gamifizierung des Terrors“ vgl. ausführlich beispielsweise Sonia Fizek/Anne Dippel: Gamification of Terror – Power Games as Liminal Spaces, in: Maike Groen et al. (Hrsg.): Games and ethics. Theoretical and empirical approaches to ethical questions in digital game cultures, Wiesbaden: Springer VS, 2020, S. 77–94).

In der Gesamtbetrachtung lässt sich konstatieren, dass bei radikalisierten Einzeltätern wiederkehrend bestimmte Auffälligkeiten zu erkennen sind, die gehäuft auftreten. Dies sind beispielsweise persönliche Missstände, das Scheitern beruflicher Ziele, Schwierigkeiten, intime Beziehungen einzugehen, aber auch die Fokussierung auf virtuelle Welten und das Internet (Vgl. hierzu beispielsweise Jens Hoffmann et al.: Terrorismus und Anschläge durch radikalisierte Einzeltäter, in: ders./Karoline Roshdi (Hrsg.): Amok und andere Formen schwerer Gewalt. Risikoanalyse – Bedrohungsmanagement – Präventionskonzepte, Stuttgart: Schattauer, 2015, S. 244–263).

**14.** *welche Maßnahmen die Landesregierung ergreift, um eine mögliche Stigmatisierung der Gaming-Szene zu vermeiden und Vorbehalte zu beseitigen;*

**Zu 14.:**

Gemäß ihrem gesetzlichen Auftrag gehen die Sicherheitsbehörden sehr differenziert bei der Bearbeitung extremistischer Gruppierungen oder Einzelpersonen innerhalb der Gaming-Szenen vor. So handelt es sich lediglich bei einem Teil der Gaming-Szeneangehörigen um extremistische Einzelpersonen oder Gruppierungen; eine Beobachtung seitens des LfV erfolgt daher nur bei Überschneidungen. Die polizeilichen Aufgaben erstrecken sich primär auf die Abwehr von Gefahren für die öffentliche Sicherheit und Ordnung sowie die Strafverfolgung. Eine polizeiliche Bearbeitung von Gaming-Szeneangehörigen erfolgt daher nur, soweit das polizeiliche Aufgabenspektrum betroffen ist.

Die beim Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration angesiedelte Landesantidiskriminierungsstelle ist eine Erstanlaufstelle für alle Menschen, die von Diskriminierung betroffen sind. Daher können auch Personen aus der Gaming-Szene, die entweder innerhalb der Szene diskriminiert werden oder aufgrund ihrer Zugehörigkeit zur Szene in der Gesamtbevölkerung Diskriminierung erfahren, die Angebote der Landesantidiskriminierungsstelle sowie auch des Netzwerks der durch das Land geförderten Antidiskriminierungsberatungsstellen in Anspruch nehmen.

**15.** *inwiefern die Landesregierung Kooperationen mit Beteiligten aus der Gaming-Szene in Betracht zieht beziehungsweise bereits eingegangen oder mit Beteiligten in Dialog getreten ist, um Extremismus innerhalb der Gaming-Szene effektiv zu bekämpfen (bitte unter Angabe des Zeitpunktes und der Art der Kooperation und der Kooperationspartner).*

**Zu 15.:**

Die Sicherheitsbehörden nehmen an relevanten Fachveranstaltungen teil und beobachten die Lage und den Fachdiskurs aufmerksam. Zukünftige Kooperationen mit geeigneten Akteuren sind nicht ausgeschlossen und werden sach- und anlassbezogen geprüft und ggf. initiiert.

Zudem kommt die Prüfung der bestehenden und geplanten Maßnahmen gegen Extremismus in der Gaming-Szene u.a. auch bei dem ressortübergreifenden Aktionsplan gegen Hasskriminalität des Kabinettsausschusses „Entschlossen gegen Hass und Hetze“ in Betracht. Hierbei wird auch die Einbeziehung weiterer Beteiligter geprüft.

Mit freundlichen Grüßen  
in Vertretung des Ministers

gez. Julian Würtenberger  
Staatssekretär