

## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### **Gaming-Szene in Bayern I: Sichere und vertrauensvolle Gaming-Communities schaffen**

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, für jede\*n Gamer\*in – egal welchen Geschlechts, welcher Herkunft, sexueller Orientierung oder Religion – eine aktive Teilnahme in der Gaming-Community zu gewährleisten, ohne sich Diskriminierung oder Hass-Botschaften aussetzen zu müssen. Selbstregulierung von den Communities kann zu sicheren und vertrauensvollen Gaming-Communities beitragen. Im konkreten sollten folgende Maßnahmen ergriffen werden:

- Unterstützung der Selbstregulierung und -moderation sowie einer internen Problemsensibilisierung der entsprechenden Gaming-Plattformen, -Foren, oder -Gruppen. Beispielsweise sollten Zusammenschlüsse und Projekte aus der Industrie und den Communities, die sich gegen Diskriminierung im Netz einsetzen und Bildungsangebote für Nutzer\*innen anbieten, z.B. die Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“, unterstützt werden.
- Ausbildung von Jugend- und Sozialarbeiter\*innen vor Ort, um mit Plattform-internen Ansprechpartner\*innen wie „Admins“ oder „Community Manager“ Kontakte aufzubauen und diese für die Moderation von Inhalten und Gegenhaltung zu extremistischen und diskriminierenden Inhalten zu sensibilisieren.
- Vermittlung von Mediensouveränität und politischer und sozialer Verantwortung durch Weiterbildungs- und Beratungsangebote für Influencer\*innen in der Gaming-Community, wie z.B. vom Projekt „Good Gaming – Well Played Democracy“ angeboten.

#### **Begründung:**

Selbstverständlich dürfen Gamer\*innen oder gar die Gaming-Kultur als solche nicht verallgemeinert werden. Es handelt sich hier um eine vielfältige, große und breit aufgestellte Community – alle in eine Schublade zu stecken ist nicht möglich. Eine Vorverurteilung verbietet sich. Allerdings gibt es, wie auch von der Gaming-Community selbst anerkannt, gewisse Akteure, die bestehende digitale Räume versuchen zu okkupieren beziehungsweise zu instrumentalisieren, um ihre extremistischen und hassgefüllten Ideologien und illegalen Inhalte

zu verbreiten, neue Anhänger\*innen zu gewinnen und ihr toxisches Gedankengut bei jungen Menschen salonfähig zu machen. Laut der Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“ ist seit Langem zu beobachten, wie rechte Gruppierungen Computerspiele als Kommunikationsplattform nutzen und beeinflussen, und der Übergang von diskriminierenden Kommentaren und Hate-Speech bis zur Radikalisierung in der rechten Szene fließend ist.

Funktionierende Meldemechanismen auf den entsprechenden Plattformen, Foren und Gruppen sind sehr wichtig, um illegale Inhalte zu löschen. Dafür muss aber eine interne Problemsensibilisierung vorhanden sein. Hier können gezielte Projekte, wie zum Beispiel „Good Gaming – Well Played Democracy“ der Amadeu Antonio Stiftung und die Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“, der Einsatz von Jugend- und Sozialämtern und die Sensibilisierung von Influencer\*innen Erfolge herbeiführen.

Zusätzlich muss eine Gesamtstrategie gegen Hass und Hetze von Bund und Ländern verfolgt werden. Dazu gehört, dass das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG) vom Bund im Lichte der aktuellen Herausforderungen im Internet-Raum grundlegend überarbeitet und weiterentwickelt wird.

## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### **Gaming-Szene in Bayern II: Forschungscluster über u.a. rechtsextremistische Radikalisierungsprozesse und Netzwerke in Gaming- und Kommunikationsplattformen und Subkulturen im Internet**

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, im Rahmen des Investitionsprogramms „Bayern Digital“ ein Forschungscluster für Forschungsprojekte in den Bereichen Rechtsextremismus, Antisemitismus, ideologische Radikalisierung, Queer- und Frauenfeindlichkeit und sexualisierte Gewalt und Angriffe, sowie digitaler, internationaler Terrorismus in Verbindung mit Gaming- und Kommunikationsplattformen und Subkulturen im Internet zu schaffen. Das Forschungscluster soll die Aufgabe verfolgen, ideologische Strömungen, extremistische Gruppen, welche diese verbreiten, und hierzu verwendete digitale Medien und Plattformen zu identifizieren, sowie die Taktiken, die von solchen Gruppen eingesetzt werden, besser zu verstehen. Die Forschungsergebnisse helfen damit staatlichen Behörden und der Politik daraus Handlungsoptionen abzuleiten.

Insbesondere sollen die eingesetzten digitalen Kommunikationsmechanismen und ihre Auswirkung auf politische Meinungsmache untersucht werden (wie z.B. Verschwörungsmymen, der Einsatz von Hashtags, die Nutzung von Humor, Parodie, Ironie und Zweideutigkeit, und Bildmittel wie Memes). So soll identifiziert werden, welche Plattformen Extremist\*innen unterwandern und instrumentalisieren, um Menschen zu radikalisieren und Verschwörungsmymen zu verbreiten und wo die Plattformbetreiber, die Nutzer\*innen und die staatlichen Behörden in der Verantwortung stehen.

#### **Begründung:**

Der Schutz vor Gewalt in allen Formen ist eine staatliche Pflichtaufgabe. Hassreden im Netz bestehen aus anti-demokratischen Werten, Antisemitismus, Sexismus, Homophobie und Rassismus. Diese Ideologien bedrohen die politische Kultur in Deutschland sowie die Mediennutzung von Jugendlichen in Deutschland. Nach Erkenntnissen der bundes- und bayerischen Sicherheitsbehörden nutzen Rechtsextremist\*innen, wie zum Beispiel der Attentäter

in Halle, zum Teil auch Gaming-Plattformen für den weltweiten Austausch, für die Verbreitung ihrer Ideologien, und für die Rekrutierung von neuen Mitgliedern.

Es kann nicht sein, dass die sehr breit aufgestellte und diverse Gaming-Community für solche Missstände allein verantwortlich gemacht wird, wie zum Beispiel von Politiker\*innen im Nachgang des Attentats in Halle. Allerdings müssen zusätzlich zu den sozialen Medien und Plattformen wie YouTube auch die Gaming-Plattformen als enorm relevantes Medium ins Visier genommen werden und von den Behörden, die für den Verfassungsschutz und die Sicherheit der Bürger\*innen verantwortlich sind, besser verstanden werden. Wissenschaftliche Erkenntnisse zur wichtigen Aufklärung dieser gesellschaftlich brisanten und komplizierten Thematiken, wie z.B. des „Dark Social“ sind sehr wichtig. Die Verlagerung rechtsextremer Aktivitäten von öffentlich zugänglichen Plattformen hin zu teil-öffentlichen und bisweilen auch verschlüsselten Diensten darf nicht dazu führen, dass die Exekutive und die Justiz diese Strömungen aus den Augen verlieren.

Ein Forschungscluster ermöglicht ein langfristig angelegtes und breites Forschungsvorhaben. Ziel ist nicht nur ein spezielles Projekt zu fördern, sondern mehrere Projekte in diesem Bereich anzusetzen, sowie die Kooperation verschiedener Disziplinen zu fördern und Forschungsnetzwerke in diesem Bereich aufzubauen und zu stärken. Wissenschaftliche Forschung soll sich mit der Frage befassen, welche Plattformen von welchen Gruppen ausgenutzt und instrumentalisiert werden, um gefährliches, anti-demokratisches Gedankengut in unserer Gesellschaft zu streuen. Gezielt aufgesetzte Forschungsprojekte können dazu beitragen, dass die Netzwerke und Narrative systematisch analysiert werden und die Politik informierte Entscheidungen zum Schutz ihrer Bürger\*innen und der demokratischen, freien und offenen Rechtsordnung treffen kann. In diesem Bereich gibt es noch viel interdisziplinären Forschungsbedarf.

## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht, Johannes Becher, Cemal Bozoglu, Dr. Martin Runge, Toni Schuberl, Florian Siekmann, Ursula Sowa, Dr. Sabine Weigand** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### **Gaming-Szene in Bayern III: Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Schulen stärken**

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, gemeinsam mit der Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung und dem Jugendinstitut für Medienpädagogik Fortbildungsangebote und praktisches Handlungswissen in der Medienbildung für alle in der Schule tätigen pädagogischen Fachkräfte auszubauen und weiterzuentwickeln. Der Bereich „digitale Spiele/digitale Spielkultur“ (Gaming-Szene und eSports) muss deutlich verstärkt werden, um hier mehr der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu entsprechen.

#### **Begründung:**

Kinder und Jugendliche werden heutzutage mit mehr Medienformaten und -inhalten konfrontiert als jede Generation zuvor. Um damit auch vernünftig umgehen zu können, müssen junge Nutzer\*innen des Internets für die Gefahren wie Hetze, Hass und Illegalität im Netz sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden. Zu den vielfältigen Medienangeboten gehören auch Computer- und Videospiele, die inzwischen zu den gesellschaftlich relevantesten Medien zählen. Laut Branchenverband game ist knapp jede\*r zweite Deutsche Gamer\*in und im Jahr 2020 sind 8 Millionen Spieler\*innen, die mindestens gelegentlich spielen, in der Altersgruppe von 0 – 19 Jahren.

Pädagogische Fachkräfte in Schulen müssen natürlich ebenfalls für die Besonderheiten sowie die neuen Herausforderungen in der digitalen Medienlandschaft sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden, um ihre Präventionsarbeit im Unterrichtsalltag auch effektiv ausüben zu können. Das Wissen um die Lebensrealität vieler Schüler\*innen ist dabei unabdingbar und hier gehören Games unbestritten dazu.

Laut „Keinen Pixel den Faschisten“, einer Initiative von Webseiten, Medienschaaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielekultur, ist seit Langem zu

beobachten, wie rechte Gruppierungen Computerspiele als Kommunikationsplattform nutzen und beeinflussen, und der Übergang von diskriminierenden Kommentaren und Hate-Speech bis zur Radikalisierung in der rechten Szene fließend ist. Daher leistet eine Sensibilisierung für das Thema auch Vorschub gegen Radikalisierungstendenzen.

Perspektivisch sollte bereits in der Ausbildung von Lehrkräften gesondert auf den Bereich digitale Spiele und Spielkultur eingegangen werden. Diese Themen sollten auch stärker in den Lehrplänen an Schulen verankert und die bereits bestehenden Angebote der Stiftung Medienpädagogik im Rahmen des Medienführerscheins ausgebaut werden. Bereits existierende Fort- und Weiterbildungsangebote sollten ebenfalls ausgebaut werden. Dies schließt natürlich auch die Themen Medienprävention und Medienkonsum mit ein.

## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### **Gaming-Szene in Bayern IV: Medienbildung für pädagogische Fachkräfte in Jugendhilfe und -arbeit stärken**

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, gemeinsam mit dem Institut für Jugendarbeit und dem Bayerischen Jugendring Fortbildungsangebote und praktisches Handlungswissen in der Medienbildung für alle in der Jugend- und Sozialarbeit tätigen pädagogischen Fachkräfte auszubauen und weiterzuentwickeln. Der Bereich „digitale Spiele/digitale Spielkultur“ (Gaming-Szene und eSports) muss deutlich verstärkt werden, um hier der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen zu entsprechen.

#### **Begründung:**

Kinder und Jugendliche werden heutzutage mit mehr Medienformaten und -inhalten konfrontiert als jede Generation zuvor. Um damit auch vernünftig umgehen zu können, müssen junge Nutzer\*innen des Internets für die Gefahren wie Hetze, Hass, und Illegalität im Netz sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden. Zu den vielfältigen Medienangeboten gehören Computer- und Videospiele, die inzwischen zu den gesellschaftlich relevantesten Medien zählen. Laut Branchenverband game ist knapp jede\*r zweite Deutsche Gamer\*in und im Jahr 2020 sind 8 Millionen Spieler\*innen, die mindestens gelegentlich spielen, in der Altersgruppe 0 – 19 Jahre.

Pädagogische Fachkräfte in der Jugend- und Sozialarbeit müssen ebenfalls für die Besonderheiten sowie die neuen Herausforderungen in der digitalen Medienlandschaft sensibilisiert und ihre Medienkompetenz gestärkt werden, um auch ihre Präventionsarbeit effektiv ausüben zu können. Laut „Keinen Pixel den Faschisten“, einer Initiative von Webseiten, Medienschaaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielkultur, ist seit Langem zu beobachten, wie rechte Gruppierungen Computerspiele als Kommunikationsplattform nutzen und beeinflussen, und der Übergang von diskriminierenden Kommentaren und Hate-Speech bis zur Radikalisierung in der rechten Szene fließend ist.

Bereits in der Ausbildung von Jugend- und Sozialfachkräfte sollte gesondert auf den Bereich digitale Spiele und Spielkultur eingegangen werden. Fort- und Weiterbildungsangebote, die

in diesem Bereich bereits existieren, sollten ausgebaut werden, z.B. leisten das Institut für Jugendarbeit und der Bayerische Jugendring sehr wichtige Arbeit und könnten zusätzlich zu dem aktuellen Angebot an Bildungs- und Beratungsformaten weitere, gesonderte Inhalte zum Thema Gaming und eSports anbieten.



## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### Gaming-Szene in Bayern V: Anerkennung von eSport

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, sich auf Bundesebene für eine Änderung des § 52 Abs. 2 Abgabenordnung einzusetzen und eSport in den Vorschriften über die Gemeinnützigkeit zu verankern.

#### **Begründung:**

eSport ist ein weltweites Phänomen, das Millionen junger, zunehmend auch älterer Menschen begeistert. In Deutschland spielen mehr als 34 Millionen Menschen Games. Sowohl auf aktive Spieler\*innen als auch auf Zuschauer\*innen, die das Geschehen via Streaming, TV-Übertragung oder bei Turnieren vor Ort verfolgen, übt eSport eine enorme Faszination aus. Während der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Akteuren mittels Videospiele in anderen Ländern wie Japan, Südkorea, Brasilien, den USA oder Frankreich längst eine anerkannte Sportart ist, hat es die Politik in Deutschland versäumt, dem eSport insbesondere an der Basis verlässliche Strukturen zu schaffen. Dabei sind es laut dem Branchenverband game mehr als drei Millionen Menschen in Deutschland, die mindestens einmal im Monat eSport-Wettkämpfe verfolgen oder selbst in einer Amateurliga aktiv sind.

Wir wollen das Engagement der Aktiven und der Zuschauer\*innen positiv aufnehmen, um so eine effektive Jugendarbeit, eine Anerkennung der ehrenamtlichen Arbeit und eine feste gesellschaftliche Integration des eSport in das Gemeinwesen zu gewährleisten.

Nutzer\*innen sollen die Möglichkeit haben, sich in Vereinen zu versammeln und zu vernetzen. Organisationen mit eSport-Abteilung sollen Klarheit hinsichtlich steuerrechtlicher Fragen bekommen sowie von einem Bürokratieabbau profitieren. Das Gruppengefühl, das bei vielen Aktiven besonders ausgeprägt ist, soll nicht nur im Digitalen erlebt werden können, sondern auch bei der persönlichen Zusammenkunft innerhalb eines Klubs. Räumliche Nähe erhöht die Chancen des voneinander Lernens, des professionellen Coachings, aber auch der Gewalt- und Suchtprävention sowie des Jugendschutzes. Das Nutzen gemeinsamer Infrastruktur (Breitband, Monitor, Controller) spart Ressourcen und stellt faire Wettbewerbsbedingungen her. Zugleich

erhält die Gesellschaft qualifizierte Ansprechpersonen, um das Feld des Gaming und die damit einhergehenden Herausforderungen zu behandeln.

Ambitionierte eSportler\*innen schätzen längst die positiven Effekte des begleitenden herkömmlichen Sports und verbessern damit kontinuierlich ihre körperliche Leistungsfähigkeit. Im Bereich der Sportartensimulation nutzen Fachverbände und Vereine zunehmend die Sogwirkung der Games, verknüpfen gelungen die virtuelle Sportwelt mit der traditionellen und begeistern junge Menschen dadurch für ihr vielfältiges Angebot. Diese Synergieeffektive sollen sowohl dem Sport nach klassischem Verständnis als auch dem eSport leichter zugänglich gemacht werden.

Im Rahmen der Diskussion erwarten die Antragsteller\*innen – insbesondere im Hinblick auf Jugend- und Bildungsarbeit – eine klare Positionierung aller fachlich Beteiligten zur Art der zu berücksichtigenden Spiele.

## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### **Gaming-Szene in Bayern VI: Sicherheitskräfte für das digitale Zeitalter stark machen**

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird aufgefordert, den Kampf gegen rechtswidrige, demokratie-gefährdende Inhalte und Aktivitäten auf Gaming-Plattformen und -Foren zu intensivieren. Beamt\*innen des Landeskriminalamtes sollen im Rahmen ihrer Ausbildung verpflichtende Schulungen mit einem Schwerpunkt auf Subkulturen im Internet u.a. in Gaming-Plattformen, -Foren und in Computerspielen, und die darauf verbreitete Hasskriminalität und sonstige illegale Inhalte absolvieren müssen. Zusätzlich sollen regelmäßig für Beamt\*innen Fort- und Weiterbildungen zu diesem Bereich angeboten werden.

#### **Begründung:**

Selbstverständlich dürfen Gamer\*innen oder gar die Gaming-Kultur als solche nicht verallgemeinert werden. Es handelt sich hier um eine vielfältige, große und breit aufgestellte Community – alle in eine Schublade zu stecken ist nicht möglich. Eine Vorverurteilung verbietet sich. Allerdings gibt es, wie auch von der Gaming-Community selbst anerkannt [1] gewisse Akteure, die bestehende digitale Räume versuchen zu okkupieren beziehungsweise zu instrumentalisieren, um ihre extremistischen und hassgefüllten Ideologien und illegale Inhalte zu verbreiten, neue Anhänger\*innen zu gewinnen und ihr toxisches Gedankengut bei jungen Menschen salonfähig zu machen. Davon sind die Gaming-Communities und -Plattformen nicht ausgenommen. Laut der Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“ ist seit Langem zu beobachten, wie rechte Gruppierungen Computerspiele als Kommunikationsplattform nutzen und beeinflussen, und der Übergang von diskriminierenden Kommentaren und Hate-Speech bis zur Radikalisierung in der rechten Szene fließend.

Die bayerischen Sicherheitskräfte müssen im Rahmen der Stärkung von Gewaltschutz im digitalen Raum und die Bekämpfung von Terrorismus auch für Radikalisierungsgefahren und Straftaten auf Gaming-Plattformen und -Foren sensibilisiert werden. Dazu gehören gesonderte Schulungen im Rahmen der Ausbildung der Beamt\*innen sowie Angebote für Fort- und Weiterbildungen.

[1] <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/04/22/pressemitteilung/>

## Antrag

der Abgeordneten **Katharina Schulze, Ludwig Hartmann, Benjamin Adjei, Maximilian Deisenhofer, Susanne Kurz, Gülseren Demirel, Thomas Gehring, Jürgen Mistol, Verena Osgyan, Tim Pargent, Gisela Sengl, Kerstin Celina, Barbara Fuchs, Tessa Ganserer, Christina Haubrich, Claudia Köhler, Andreas Krahl, Eva Lettenbauer, Stephanie Schuhknecht** und **Fraktion (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**

### **Gaming-Szene in Bayern VII: Lagebild zu Radikalisierung, Rassismus, Queer- und Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus auf Online-Plattformen**

Der Landtag wolle beschließen:

Die Staatsregierung wird gebeten, dem Ausschuss für Kommunale Fragen, Innere Sicherheit und Sport über ihre Erkenntnisse zu Radikalisierung, Rassismus, Queer- und Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus auf Online-Plattformen wie beispielsweise sozialen Medien, Messenger-Dienste, Gaming-Plattformen und -Foren sowie Video- und Streaming-Plattformen mündlich zu berichten.

Dabei ist insbesondere auf die folgenden Fragen einzugehen:

1. Welche Erkenntnisse hat die Staatsregierung über queer- und frauenfeindliche, rechtsextremistische, rassistische und antisemitische Inhalte sowie über die Verbreitung von Verschwörungstheorien auf Imageboards wie „4chan“, „8chan“, „BitChute“, „Gab“ und „Minds“ sowie auf Gaming-Plattformen und -Foren, und Video- und Streaming-Plattformen wie z.B. Steam oder Discord?
2. Welche Social Media und Gaming Plattformen werden laut Erkenntnis der Staatsregierung besonders für Kommunikation, *Rekrutierung* und Propaganda von queer- und frauenfeindlichen, rechtsextremen, rassistischen und antisemitischen Gruppierungen genutzt und welche Rolle spielen hier osteuropäische Plattformen (beispielsweise der Facebookklon vk.com)?
3. Welchen Stellenwert hat die Nutzung des sogenannten Dark Social im Hinblick auf Radikalisierung und Extremismus im virtuellen Raum und welche besonderen Herausforderungen stellt dies bezüglich der Ermittlungsarbeit der Sicherheitsbehörden dar?
4. Welche Präventionsprogramme zur Radikalisierungsprävention auf Online-Gaming Plattformen und im Bereich Dark Social plant oder fördert die Staatsregierung?
5. Welche konkreten Maßnahmen zur Förderung von Forschung bezüglich der Verbreitung queer- und frauenfeindlicher, rechtsextremer, rassistischer und antisemitischer Ideologien im Netz

sowie der extremistischen Radikalisierung und Rekrutierung auf sozialen Medien und Gaming Plattformen plant die Staatsregierung?

**Begründung:**

Vertreter\*innen der Gaming-Community machen darauf aufmerksam, dass vermehrt rechtsextremistische Akteure versuchen, digitale Räume zu besetzen und zu instrumentalisieren, um ihre hassgefüllten Ideologien und illegale Inhalte zu verbreiten, neue Anhänger\*innen zu gewinnen und ihr toxisches Gedankengut insb. bei jungen Menschen salonfähig zu machen [1]. Diese Vorgänge finden auch in den Gaming-Communities und auf den Gaming-Plattformen statt. Laut der Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“ ist seit Langem zu beobachten, wie rechte Gruppierungen Computerspiele als Kommunikationsplattform nutzen und beeinflussen. Der Übergang von diskriminierenden Kommentaren und Hate-Speech bis zur Radikalisierung in der rechten Szene ist fließend.

Selbstverständlich dürfen Gamer\*innen oder gar die Gaming-Kultur als solche nicht verallgemeinert werden. Es handelt sich hier um eine vielfältige, große und breit aufgestellte Community – alle in eine Schublade zu stecken ist nicht möglich. Eine Vorverurteilung verbietet sich. Dennoch ist es wichtig Strategien zur Unterwanderung des vorpolitischen Raums durch rechtsextreme Netzwerke zu identifizieren. Versuche dieser Organisationen junge Menschen zu radikalisieren und für die rechtsextreme Szene zu gewinnen müssen verhindert werden.

Die bayerischen Sicherheitsbehörden müssen im Rahmen der Stärkung von Gewaltschutz im digitalen Raum und der Bekämpfung von Terrorismus auch für Radikalisierungsgefahren und Straftaten auf Gaming-Plattformen und -Foren sensibilisiert werden. Ein Verständnis über solche Subkulturen, das Lagebild der bayerischen Sicherheitskräfte darüber und ggf. sich daraus ergebende Risiken und Herausforderungen sowie die Beantwortung der aufgeführten Fragen sind für den Ausschuss und dessen Arbeit von großer Bedeutung.

[1] <https://keinenpixeldenfaschisten.de/2020/04/22/pressemitteilung/>