

**Antwort des Senats  
auf die Kleine Anfrage der Fraktion Bündnis 90/DIE GRÜNEN  
vom 28.09.2018**

**„Rechtsextreme in Online-Games“**

Die Fraktion Bündnis 90/DIE GRÜNEN hat folgende Kleine Anfrage an den Senat gerichtet:

„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?

Der Senat beantwortet die Kleine Anfrage wie folgt:

### **1. Wie bewertet der Senat die Bedeutung und Gefahren von rechtsextremen Aktivitäten in Online-Games?**

Die Gaming-Szene ist sehr heterogen und ein Querschnitt der Gesellschaft und daher, wie andere Szenen auch, anfällig für rechtsextreme Aktivitäten.

56 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen starten ihre digitalen Aktivitäten nicht mit der Nutzung von Social Media, sondern mit dem Konsum frei zugänglicher Onlinespiele ([https://www.bundestag.de/presse/hib/2014\\_10/-/333868](https://www.bundestag.de/presse/hib/2014_10/-/333868)).

Dementsprechend sind Online- Games ein wichtiger Teil der Lebensrealität von einer Vielzahl von Kindern. Genauso wie Apps stellen diese durch ihre Chatfunktionen ein besonderes Risiko für Kinder und Jugendliche dar, mit rechtsextremen Inhalten konfrontiert zu werden. Da es keine wirksamen Mechanismen zur Altersüberprüfung auf den Online-Plattformen, die Spiele anbieten, gibt, können Erwachsene leicht in Kontakt mit Kindern und Jugendlichen treten, was z.B. auch ‚Cyber-Grooming‘ oder ‚Cyber- Mobbing‘ erleichtert. Es gibt keine staatlichen Standards oder Lizenzierungen, die Anbieter von Online-Spielen zu Schutzmechanismen verpflichten.

Menschenverachtende Äußerungen und rechtsextreme Inhalte können weitestgehend ungehindert geteilt werden. Während Social-Media-Plattformen wie Facebook aufgrund des öffentlichen Drucks zumindest in Aussicht stellen, ihre Kontrollfunktionen verbessern zu wollen, werden diese durch die Betreibenden von Online-Games oder Spielplattformen wie „Steam“ kaum bis gar nicht wahrgenommen.

Die großen Game-Entwickler und Publisher sind darauf bedacht solche Aktivitäten möglichst zu unterbinden. U.a. haben die größeren Spiele Guidelines, die auch Themen wie bspw. Rassismus, Frauenfeindlichkeit, Extremismus aufgreifen und Zuwiderhandlung u.a. durch Ausschluss aus Chat-Räumen sanktionieren können. Bei den kleineren, oftmals browserbasierten Games sind solche Guidelines und deren Kontrolle nicht immer gegeben. Die Entwicklung dieser Games ist vergleichsweise mit einem geringeren Aufwand verbunden und gibt so die Möglichkeit Spiele für spezielle Gruppen zu entwickeln, also Spiele die bspw. eine rechtsextreme Zielgruppe ansprechen.

Rechtsextremisten nutzen die zunehmende Digitalisierung für ihre politischen Ziele und Zwecke. In der vermeintlichen Anonymität des Internets kommunizieren sie, propagieren ihre menschenverachtenden Positionen und organisieren sich dort mit Gleichgesinnten. Dies kann auch über die Verbreitung von Propaganda und durch die Vernetzung im Rahmen von Onlinespielen geschehen.

Die Bedeutung und Gefahr rechtsextremistischer Aktivitäten in Online-Games ist sehr schwierig zu messen. Unter den vielen Millionen Usern gibt es auch Personen, die rechtsextreme Inhalte in Online-Games propagieren. In diesen Fällen ist aber meist nicht klar, welche Ernsthaftigkeit oder Strategie hinter den Äußerungen steht. Nationale Gesetzgebungen variieren stark, was die Lösung eines die nationalen Grenzen überschreitenden Problems vor große Schwierigkeiten stellt. Es gibt kaum wissenschaftliche Auseinandersetzungen, die sich mit den Folgen rechtsextremer Äußerungen in Online-Games befassen. Sofern keine kritische Begleitung oder

Auseinandersetzung stattfindet, kann die wiederholte Konfrontation mit rechtsextremen Inhalten zu einer unreflektierten Akzeptanz der entsprechenden Botschaften führen oder sogar eine Weiterverbreitung, meist ohne konkretes Wissen über die Hintergründe, erfolgen. Dies belegen Erfahrungswerte aus der pädagogischen Arbeit (<https://www.hass-im-netz.info/themen/detail/artikel/satire-als-deckmantel-fuer-hass/>). Auf diese Weise wird einer ‚Normalisierung‘ solcher Inhalte Vorschub geleistet, was eine Problematisierung und Auseinandersetzung auch außerhalb der Onlinewelten erschwert. Dies hat zur Folge, dass menschenverachtende Inhalte oder Symbole keine Irritation mehr auslösen, sondern als normal begriffen werden. Die gegenseitige Bestätigung von rechtsextremen Meinungen im virtuellen Raum kann im Extremfall dazu führen, dass im ‚Real Life‘-Taten folgen, wie es beim rechtsextremen Attentat in München am 22. Juli 2016 deutlich wurde. Der Attentäter hatte sich, vor seiner Tat, monatelang mit anderen Usern in einem Onlineforum ausgetauscht und gegenseitig aufgehetzt (<https://motherboard.vice.com/de/article/xwmjnw/amoklaeufer-auf-steam-polizei-und-betreiber-ignorieren-problem-david-s-muenchen-attentat>).

Der Senat sieht eine große Gefahr in den Aktivitäten von Rechtsextremisten in virtuellen Communities. Die Aktivitäten von Rechtsextremisten im Internet und in sozialen Netzwerken stehen folglich auch im Fokus der Beobachtung des Landesamtes für Verfassungsschutz.

**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.)**

Das Phänomen der rechtsextremistischen Propaganda in Onlinespielen ist bislang weder in Bremen noch in Bremerhaven polizeilich bekannt geworden, bis dato liegen keine politisch rechts motivierten Straftaten in den Chats von Online-Games vor.

**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?**

Die Verfassungsschutzbehörden des Bundes und der Länder beobachten seit Jahren die Aktivitäten von Rechtsextremisten im Internet und in sozialen Netzwerken. Sachverhalte von möglicher straf- oder gefahrenabwehrrechtlicher Relevanz übermittelt das LfV entsprechend den gesetzlichen Vorschriften an die Strafverfolgungs- und Ordnungsbehörden.

**4. Welche Erkenntnisse hat der Senat über die Kooperationsbereitschaft der Anbieter von Online-Games mit den Sicherheitsbehörden?**

Ein großes Problem stellt das breite Angebot an Online-Games dar und dass viele Anbieter und Server im Ausland ansässig sind. Viele onlinebasierte Spiele werden in Deutschland nicht offiziell vertrieben, sind aber auf deutschem Staatsgebiet nutzbar. Andere Spiele

werden nicht in einer klassischen Ladenversion angeboten, weshalb Jugendschutzgesetze für die Altersfreigabe und die geteilten Inhalte im Spiel in Deutschland nicht oder nur eingeschränkt gelten (siehe beispielhaft Alterseinstufung von Fortnite: Battle Royal <https://www.gamestar.de/artikel/fortnite-battle-royale-usk-einstufung-wegen-switch-release-ab-16-jahren-freigegeben,3331172.html>). Für viele der an die Spiele angeschlossenen Chats und Foren sowie vom eigentlichen Spiel unabhängige Internet-Telefonie, Voice-Chats oder Kommunikationsplattformen, wie Fan-Foren oder Messenger, gelten zudem andere Regeln und Vorgaben.

Über die Kooperationsbereitschaft der Anbieter von Onlinespielen mit den Sicherheitsbehörden kann der Senat keine Aussage treffen. In der Regel ist der Sitz eines Anbieters von Onlinespielen maßgebend für die ordnungsbehördliche Zuständigkeit.

**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?**

Rechtsextremisten nutzen generell sämtliche Formen und Kanäle der Kommunikation zur Verbreitung ihrer Propaganda.

Es ist auf Grund des breiten Angebots und der Nutzung von ‚Nicknames‘ kaum möglich hier eine umfassende Analyse vorzunehmen. Dass Computerspiele in der rechtsextremen Szene Bremens aber auch eine Rolle spielen, wird etwa an einem entsprechenden Podcast deutlich, in dem die Bedeutung von Computerspielen als Kulturgut und Kampffeld für die so genannte „Neue Rechte“ erörtert wird.

**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?**

Um Jugendliche im Rahmen von Prävention vor solchen Aktivitäten in Online-Games zu schützen, bedarf es einer gesamtgesellschaftlichen Aufklärung, die sich explizit an Jugendliche richtet und beispielsweise in den sozialen Medien und in Schulen betrieben wird.

Kinder und Jugendliche davor zu schützen mit rechtsextremistischen Inhalten konfrontiert zu werden ist generell nicht möglich. Daher ist die kritische Auseinandersetzung mit menschenverachtenden Inhalten und Diskursen besonders wichtig. In der präventiven Arbeit ist es daher nötig, die Lebenswelten von Jugendlichen und Kindern miteinzubeziehen und Online-Spiele sowie generell Chatmöglichkeiten verstärkt in der pädagogischen Arbeit aufzugreifen. Bisherige Modelle der Präventionsarbeit sollten darauf überprüft werden, ob sie die Bedeutung der virtuellen Sphäre für den Alltag von Heranwachsenden ausreichend berücksichtigen.

Ergänzend müssen auch Eltern in ihrer Medienkompetenz unterstützt werden, um das User-Verhalten ihrer Kinder im Netz fundiert einschätzen zu können. Im Umgang mit Risiken, die aus der Nutzung von Online-Angeboten resultieren, sollten Eltern Ansprechpartner\*innen für ihre Kinder werden und nicht Kinder die Ansprechpartner\*innen für ihre Eltern sein müssen, wie es oft der Fall ist ([https://www.bundestag.de/presse/hib/2014\\_10/-/333868](https://www.bundestag.de/presse/hib/2014_10/-/333868)). Eltern und Kindern muss der

rechtliche Rahmen besser vermittelt werden, damit Straftaten die online begangen werden (wie Volksverhetzung §130 StGB) auch angezeigt werden.

Neben Eltern und Pädagogen müssen auch die Anbieter in die Verantwortung genommen werden. Viele Spiele sind besonders durch ihre Optik auf Kinder ausgelegt und werden somit für diese attraktiv gemacht. Die Betreibenden unternehmen kaum Anstrengungen, um Kinder und Jugendliche vor Übergriffen zu schützen, selbst wenn es auf ihren Spielplattformen bereits zu sexualisierter Belästigung oder der Verbreitung extremistischer Inhalte gekommen ist.

Nach Rückmeldungen aus der Branche, bieten sich hierfür insbesondere die Social Media Kanäle an, um eine altersgerechte Ansprache und möglichst große Reichweite zu erlangen.

Im Rahmen der Bremer Bildungspläne findet im schulischen Fachunterricht ein Kompetenzerwerb für Schülerinnen und Schüler statt, mit dem sie Risiken und Gefahren im Netz einschätzen und sich schützen können. Handlungsleitend ist hierfür insbesondere der schulformübergreifende Bremer Bildungsplan Medienbildung. Die Schülerinnen und Schüler lernen hier grundlegende Schutzmöglichkeiten und kritische Problembereiche der Internetnutzung kennen, mit dem Ziel, sich verantwortungsbewusst in virtuellen Räumen bewegen und persönliche und gesellschaftliche Risiken bewerten zu können.

Als präventive Maßnahmen haben sich nach der Erfahrung der Landesmedienanstalten zudem persönliche Ansprachen in Workshops bewährt. Das neue Bremische Landesmediengesetz hat deshalb die Aufgaben der Landesmedienanstalt im Bereich der medienpädagogischen Arbeit ausgebaut. So wurden die Aufgaben der Landesmedienanstalt in § 47 Absatz 2 Ziffer 5 Bremisches Landesmediengesetz beispielsweise um innovative Bildungsprojekte für junge Menschen ergänzt.

Die Bremische Landesmedienanstalt veranstaltet Workshops zu dem Themenbereich Computerspiele, allerdings nicht mit einem speziellen Fokus auf „Rechtsextremismus“. Vielmehr werden alle Risiken und Gefahren der neuen Medien in medienpädagogischen Konzepten berücksichtigt. In dem von der Landesmedienanstalt veranstalteten Workshop „Videospiele machen Schule“ werden Schülern beispielsweise die USK-Kriterien für Spielbewertungen vermittelt. In „App gezockt“ werden Eltern die Tücken von Handy-Games erläutert. Auch in unserem Angebot „Internet ABC“ für Grundschulen gibt es ein Lernmodul zu dem Thema Online-Games. Abhängig von der jeweiligen Zielgruppe des Angebots werden die diverse Gefahren hervorgehoben, und zwar auch die von Online-Games durch Rechtsextreme, wie Aufstachelung zu Hass und Fremdenfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung, sexualisierte Sprache, Datenmissbrauch, exzessive Mediennutzung. Die Medienkompetenz-Workshops der Bremischen Landesmedienanstalt sind als präventive Maßnahmen zu verstehen.

## **7. Durch welche konkreten Maßnahmen ist das Thema „Rechtsextreme in Online-Games“ im Bereich der Medienkompetenzförderung durch den Senat berücksichtigt?**

Im Projektverbund des Demokratiezentrum Land Bremen bietet die Beratungsstelle ‚pro aktiv gegen rechts‘ Hilfe bei Fragen zu rechtsextremen Inhalten in virtuellen Räumen an, sowie Workshops für Jugendliche zur Vermittlung von Medienkompetenz mit dem Fokus auf rassistische Hetze und Fake News im Netz. Der Aufbau einer grundlegenden Medienkompetenz und die Auseinandersetzung mit menschenverachtenden Inhalten, online wie offline, unterstützt Jugendliche dabei, auch in Online-Games rechtsextreme Ideologien zu erkennen und sich diesen kritisch gegenüber zu positionieren.

Die Senatorin für Soziales, Jugend, Frauen, Integration und Sport fördert aus Mitteln der Kinder- und Jugendförderung den Träger „Servicebureau Jugendinformation“. Die Angebote des Trägers 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. Explizit zu nennen ist das politisch-medienpädagogische Bildungsangebot des Projektes #denk\_net, welches sich mit verschiedenen Facetten der „digitalen Zivilgesellschaft“ befasst. Die Angebote sind primärpräventiv verortet und richten sich an Jugendliche im Alter ab 14 Jahren im schulischen und außerschulischen Kontext. Das Projekt bietet zehn Module, in denen Themen wie Hate Speech, Fake News und Verschwörungsideologien im virtuellen Raum thematisiert werden. Das Thema „Rechtsextreme in Online-Games“ wird in den Workshops nicht explizit behandelt. Dennoch werden die Teilnehmenden allgemein für rechte Rekrutierungsstrategien im Netz sensibilisiert, lernen gängige rechte Szenecodes (z.B. Buchstaben- und Zahlencodes, Bekleidungsmarken, antisemitische Symbole usw.) zu dechiffrieren und erproben konkrete Handlungsoptionen für eine digitale Zivilcourage. Im Idealfall sind die Jugendlichen nach dem Besuch des Workshops dazu in der Lage, die erworbenen Fähigkeiten und Erkenntnisse auch auf andere Bereiche zu übertragen und dementsprechend mit einem kritischen Blick im Bereich Online-Games unterwegs zu sein.

Schulische Medienbildung verfolgt das Ziel, dass Schülerinnen und Schüler Kernkompetenzen für den grundsätzlichen Umgang in der digitalen Welt erwerben. Zur besonderen Förderung der sogenannten „digitalen Kompetenzen“ bei Schülerinnen und Schülern werden gegenwärtig mit der Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ alle Fächer- und Bildungspläne überprüft und gegebenenfalls überarbeitet.

In der KMK-Strategie sind für den genannten Problembereich „Rechtsextremismus in Online-Games“, vor allem die Kompetenzbereiche 4 und 6 „Schützen und sicher in digitalen Umgebungen agieren“ sowie „Medien analysieren und reflektieren“ relevant.

In beiden Kompetenzbereichen geht es im Kern darum, dass Schülerinnen und Schüler die Chancen und Risiken ihres Mediengebrauchs in ihren unterschiedlichen Lebensbereichen reflektieren und modifizieren sowie die Bedeutung der digitalen Medien für die politische Meinungsbildung erkennen. Dies beinhaltet auch die Wirkung von Computer- und Online-Spielen.

Im Rahmen einer Kooperation der Bremischen Landesmedienanstalt mit dem Landesinstitut für Schule/Zentrum für Medien führt die Landesmedienanstalt in der Fortbildung „Media-Coaches“ mit einem Modul zu Computerspielen durch. Darin werden Lehrern Gefahren und Chancen von Games vermittelt. Neben Workshops und Beratung werden auch Unterrichtsmaterialien über die Bremische Landesmedienanstalt zur Verfügung gestellt, z.B. „Rechtsextremismus hat viele Gesichter - Wie man Rechtsextreme im Netz erkennt – und was man gegen Hass tun kann“. Außerhalb des Bereichs Medienkompetenzvermittlung ist auch auf die Arbeit von jugendschutz.net hinzuweisen. Jugendschutz.net ist ein

Kompetenzzentrum, das vom Bund, den Ländern und den Landesmedienanstalten getragen wird und für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet zuständig ist. Dabei kontrolliert jugendschutz.net systematisch Angebote, bearbeitet Beschwerden und informiert über Risiken und Herausforderungen für junge Nutzer. Die neusten Erkenntnisse über Rechtsextremismus online finden Sie unter:

[http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Zahlen\\_Rechtsextremismus\\_Online\\_2016.pdf](http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Zahlen_Rechtsextremismus_Online_2016.pdf)

## **8. In welcher Weise beabsichtigt der Senat, gegen rechtsextreme und diskriminierende Aktivitäten in Online-Games vorzugehen?**

Die zahlreichen Aktivitäten von Rechtsextremisten im Internet und in sozialen Netzwerken stellen die Sicherheitsbehörden seit mehreren Jahren vor eine große Herausforderung. Das Landesamt für Verfassungsschutz, zu dessen Schwerpunkten die Beobachtung rechtsextremistischer Aktivitäten im Internet gehört, greift unter anderem dazu auf wissenschaftliche Methoden der empirischen Sozialforschung zurück, was auf der Pressekonferenz des Innensenators im Februar 2018 vorgestellt wurde. Die Polizei Bremen beteiligt sich an den im Verbund koordinierten Maßnahmen gegen sogenannte Hasspostings.

Gleichwohl sind die Sicherheitsbehörden darauf angewiesen, dass auch die Nutzer von Onlinespielen die von Herstellern und Betreibern eingerichteten Kontroll- und Meldesysteme nutzen, um rechtsextremistische Propaganda zu melden.

Bei Bekanntwerden von Anhaltspunkten strafrechtlicher Relevanz in Bezug auf Aktivitäten in Online-Games werden seitens der Polizei Bremen und der Ortspolizeibehörde Bremerhaven entsprechende Ermittlungsverfahren eingeleitet.

Im Zuge der Weiterentwicklung der Beratungsangebote des Demokratiezentrum Land Bremen, ist das Thema „Kinder und Rechtsextremismus“ verstärkt in den Fokus geraten. In diesem Zusammenhang werden Präventionsansätze eruiert, die speziell Kinder vor rechtsextremen Einflüssen und menschenverachtenden Einstellungen schützen sollen. In Anbetracht dessen, dass Kinder sich immer früher in digitalen Räumen bewegen, ist es daher auch nötig ihnen, aber insbesondere auch Eltern und Multiplikator\*innen in der Arbeit mit Kindern, ausreichend Medienkompetenz in Bezug auf rechtsextremistische Agitation und den Umgang mit menschenverachtenden Inhalten zu vermitteln. Die Entwicklung eines entsprechenden Angebotes zum Thema „Kinder und Rechtsextremismus“ greift mithin auch die Problematik von Online- Games auf.

Als gemeinsame Stelle der Länder für Jugendschutz im Internet gem. § 18 JMStV wird die Website [www.jugendschutz.net](http://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 unter [www.jugendschutz.net/politischer-extremismus](http://www.jugendschutz.net/politischer-extremismus) zur Verfügung.