



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 jeden Gamer bzw. jeden Gamer – 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 eine interne 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 Nutzerinnen und Nutzer anbieten bzw. die Initiative „Keinen Pixel den Faschisten“, unterstützt werden.
- Ausbildung von Jugend- und Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeitern vor Ort, um mit plattforminternen Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartnern, 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 Influencerinnen und Influencer in der Gaming-Community, wie z. B. vom Projekt „Good Gaming – Well Played Democracy“ angeboten.

Begründung:

Selbstverständlich dürfen Gamerinnen und Gamer 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 bzw. zu instrumentalisieren, um ihre extremistischen und hasserfüllten Ideologien und illegalen Inhalte zu verbreiten, neue Anhängerinnen und Anhänger 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 z. B. „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 Influencerinnen und Influencern 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.