

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Christine Aschenberg-Dugnus, Nicole Bauer, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Dr. Marco Buschmann, Britta Katharina Dassler, Hartmut Ebbing, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Peter Heidt, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Katja Hessel, Manuel Höferlin, Dr. Christoph Hoffmann, Reinhard Houben, Ulla Ihnen, Olaf in der Beek, Gyde Jensen, Dr. Marcel Klinge, Daniela Kluckert, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Michael Georg Link, Alexander Müller, Roman Müller-Böhm, Hagen Reinhold, Bernd Reuther, Christian Sauter, Frank Sitta, Judith Skudelny, Dr. Marie-Agnes Strack-Zimmermann, Benjamin Strasser, Michael Theurer, Stephan Thomae, Manfred Todtenhausen, Dr. Florian Toncar, Gerald Ullrich, Nicole Westig und der Fraktion der FDP

Vermutete Gewaltbereitschaft der Gamerszene

In einem Beitrag des Fernsehpolitikmagazins „Bericht aus Berlin“ des ARD-Hauptstadtstudios vom 13. Oktober 2019 erklärte der Bundesminister des Innern, für Bau und Heimat Horst Seehofer nach dem rechtsextremen Anschlag in Halle, man müsse „die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen“. In seinem Kommentar sprach er davon, dass „viele von den Tätern oder potentiellen Tätern aus der Games-Szene [kommen]“ würden, die sich „Simulationen geradezu zum Vorbild“ nähmen. Mit seiner Äußerung, man müsse „genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist [...] oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag“, stellte er Computerspiele in direkten Zusammenhang mit Anschlagssplänen. Im Zuge dessen erklärte er, dass seiner Ansicht nach eine striktere Kontrolle eben dieser Szene vonnöten wäre.

Die hinter der „Gamerszene“ befindliche Gamesbranche erwirtschaftete im Jahr 2018 in Deutschland einen Umsatz von knapp 4,4 Mrd. Euro (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019) und wuchs somit im Vergleich zum Vorjahr um 9 Prozent. Insgesamt spielen in Deutschland aktuell rund 34,3 Millionen Bürger zumindest gelegentlich Videospiele (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019), dies entspricht nahezu 42 Prozent der Gesamtbevölkerung. Mit einer solchen Aussage stellt man aus Sicht der Fragesteller somit weite Teile der Bevölkerung unter Generalverdacht. Zudem scheint es schwer möglich, einen „Gamer“ klar vom durchschnittlichen Bürger abzugrenzen. So sind 48 Prozent der „Gamer“ weiblich (<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/197219/umfrage/anzahl-der-computerspieler-in-deutschland-nach-geschlecht/>) und alle Spielerinnen und Spieler in Deutschland hatten im Jahr 2018 ein Durchschnittsalter von 36,4 Jahren (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019).

In acht der 20 im Jahr 2018 in Deutschland meistverkauften Spiele stellt Gewalt gegenüber anderen Menschen einen Teil der grundlegenden Spielmechanik dar (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019). Darüber hinaus unterziehen sich nahezu alle Entwickler in Deutschland veröffentlichter Spiele einer freiwilligen Selbstkontrolle und der Deklaration mit dem sogenannten Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) Label zur Altersfreigabe. 22,8 Prozent der im Jahr 2018 in Deutschland verkauften Spiele sind aufgrund von enthaltenen Gewalthandlungen oder nahezu ausschließlich gewaltbehafteten Spielkonzepten als USK 16 bzw. 18 deklariert (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2019).

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Inwiefern sind der Bundesregierung im Fall des Anschlages in Halle (Saale) konkrete Verbindungen des Attentäters zur Gaming-Szene bekannt?
2. Falls konkrete Verbindungen des Attentäters zu dieser bekannt sind, inwiefern sieht die Bundesregierung einen kausalen Einfluss des Spielverhaltens auf die mögliche Entscheidung oder Planung zur Durchführung des Anschlages?
3. Ist der Bundesregierung bekannt, wie die Länder die Gaming-Szene und deren potentielle Gefährdetheit bewerten?
4. Ist der Bundesregierung bekannt, wie viele Gefährder – nach Einschätzungen der Länder – innerhalb der Gaming-Szene existieren?
5. Wie viele Gespräche hat der Bundesinnenminister Horst Seehofer seit Amtsantritt mit Vertretern der Gamesbranche geführt?
 - a) Um welche Vertreter der Gamesbranche handelte es sich dabei genau?
 - b) Was waren die konkreten Gesprächsanlässe?
 - c) Welche Ziele und Erkenntnisse konnte der Bundesinnenminister Horst Seehofer für sich und den entsprechenden Geschäftsbereich seines Bundesministeriums gewinnen?
6. Auf Basis welcher dienstlichen Tätigkeiten, Erkenntnisse, Vorbereitungen oder Ausarbeitungen entsprechender Referate hat der Bundesinnenminister Horst Seehofer seine aktuellen Aussagen zum Zusammenhang von Gewalttaten bzw. Attentaten und der Gamesszene getroffen?
7. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff der „Spieleplattformen“ (vgl. www.bundesregierung.de/breg-de/suche/regierungspressekonferenz-vom-14-oktober-2019-1681468)?
8. Welche konkreten Kommunikationsfunktionen von „Spieleplattformen“ nutzen extremistische Täter um sich zu vernetzen und zu kommunizieren (www.bundesregierung.de/breg-de/suche/regierungspressekonferenz-vom-14-oktober-2019-1681468)?
9. Sind der Bundesregierung Fälle des Missbrauches spielinterner Kommunikation in Videospielen im Rahmen der organisierten Kriminalität
 - a) auf nationaler Ebene,
 - b) auf europäischer Ebene,
 - c) auf internationaler Ebene bekannt?
10. Sind der Bundesregierung Fälle des Missbrauches spielinterner Kommunikation in Videospielen zur Planung von Gewaltverbrechen
 - a) auf nationaler Ebene,

- b) auf europäischer Ebene,
 - c) auf internationaler Ebene bekannt?
11. Sind der Bundesregierung Fälle des Missbrauches spielexterner Kommunikation für Videospiele – also Kommunikation, die nicht im Spiel, sondern auf Plattformen von Drittanbietern stattfindet – im Rahmen der organisierten Kriminalität
- a) auf nationaler Ebene,
 - b) auf europäischer Ebene,
 - c) auf internationaler Ebene bekannt?
12. Sind der Bundesregierung Fälle des Missbrauches spielexterner Kommunikation für Videospiele zur Planung von Gewaltverbrechen
- a) auf nationaler Ebene,
 - b) auf europäischer Ebene,
 - c) auf internationaler Ebene bekannt?
13. Welche spielexternen Kommunikationsdienste betrachtet die Bundesregierung in diesem Zusammenhang als kritisch?
14. Steht die Bundesregierung in direktem Kontakt zu Anbietern spielexterner Kommunikation?
15. Wie viele Indizierungsverfahren für Online-Inhalte im Bereich Extremismus gab es 2018 auf Grundlage des Jugendschutzgesetzes bzw. Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV)?
16. Wie bewertet die Bundesregierung die Tatsache, dass die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) und alle 14 Landesmedienanstalten gemeinsam im Zeitraum März 2015 bis Februar 2019 in 87 Verfahren Verstöße im Bereich unzulässiger Internetinhalte im Bereich Extremismus festgestellt haben, letztlich jedoch keine einzige Sperrungsanordnung gegen Host- und Access-Provider wegen ausländischer, nach § 4 JMStV unzulässiger extremistischer Internetinhalte verfügt wurde (<https://community.beck.de/2019/10/22/blm-konsequent-gegen-hass-und-hetze-im-netz>)?
17. Welche Schritte plant die Bundesregierung, um den Vollzug bestehender Gesetze (insbesondere der zuvor genannten) im Bereich des Extremismus zu verstärken?
18. Existiert auf Bundesebene eine staatliche Institution oder Einheit, die sich explizit mit solchen Themen und Kommunikationsdiensten beschäftigt?
- a) Falls ja, wo ist diese Einheit strukturell einzuordnen?
 - b) Wie steht es um die personelle und finanzielle Ausstattung dieser Einheit?
 - c) Falls keine staatliche Einheit hierfür zuständig ist, warum nicht?
19. Inwiefern erachtet die Bundesregierung die Entwicklungen in der Populärkultur – über die Gaming-Szene hinaus – als problematisch bzw. als Ursache für Gewaltverbrechen?
20. Inwiefern erachtet die Bundesregierung die Entwicklungen in der Populärkultur mittels und innerhalb sozialer Medien als sicherheitsrelevante Bedrohung?
21. Sind der Bundesregierung Studien zur Kausalität von Populärkultur, insbesondere Gaming sowie der Bedeutung von sozialen Medien oder spielex-

ternen Kommunikationsdiensten, und Gewalttaten bekannt, und falls ja, welche Studien sind dies?

22. Sieht die Bundesregierung den Jugendmedienschutz bzw. Jugendschutz als geeignetes Instrument zur Extremismusbekämpfung an?
23. Wie bewertet die Bundesregierung die Abschlusserklärung der Innenminister und Innensenatoren von Bund und Ländern vom Freitag, den 18. Oktober 2019, in der eine „Identitätsprüfung bei FSK 16-Inhalten und höher eingestuften Online-Spielen“ gefordert wird (www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/veroeffentlichungen/2019/massnahmen-IMK-halle.pdf?__blob=publicationFile&v=2)?
24. Wie bewertet die Bundesregierung die in der Abschlusserklärung der Innenminister und Innensenatoren von Bund und Ländern vom Freitag, den 18. Oktober 2019 formulierte Forderung, dass die „Identifizierbarkeit (anonymer Accounts) beschleunigt und erleichtert werden muss“ (www.bmi.bund.de/SharedDocs/downloads/DE/veroeffentlichungen/2019/massnahmen-IMK-halle.pdf?__blob=publicationFile&v=2)?
25. Wie können aus Sicht der Bundesregierung die Verantwortlichen für Gewalt, Hass und Hetze im Netz aus der Anonymität des Internets herausgeholt werden?
26. Wie sähen aus Sicht der Bundesregierung konkrete Maßnahmen zur beschleunigten und erleichterten Identifizierung anonymer Internetnutzer aus?
27. Wie plant die Bundesregierung, dem Ziel eines konvergenten, flexiblen und international anschlussfähigen Jugendschutzsystems gerecht zu werden?
28. Wie bewertet die Bundesregierung die Tatsache, dass seit Einführung des International Age Rating Coalition (IARC)-Systems die Jugendschutzstandards der USK auch für Millionen von Online-Spielen und Apps gelten?
 - a) Plant die Bundesregierung, solche Best-Practice-Beispiele zu unterstützen, und falls ja, wie genau?
 - b) Sofern keine Unterstützung solcher Best-Practice-Beispiele angedacht wird, warum nicht?
29. Wie steht die Bundesregierung zum System der Freiwilligen Selbstkontrolle, und gibt es Pläne, dieses System durch geeignete Bundesmaßnahmen zu stärken?

Berlin, den 6. November 2019

Christian Lindner und Fraktion