



## **Gamification – Attentate wie im Computerspiel**

Bericht: Florian Barth, Christian Bergmann, Inga Klees

Stephan B., der Täter von Halle, orientierte sich an rechtsextremen Attentätern wie dem Norweger Anders Behring Breivik, der 2011 77 Menschen tötete oder Brenton Tarrant, dessen Anschlag in Christchurch 51 Todesopfer forderte.

Die drei eint, dass sie sich auf Spieleplattformen und in Internetforen radikalisierten. So verbrachte der Täter von Halle wohl viele Stunden am Tag im Netz:

### **Prof. Dietmar Heubrock, Institut für Rechtspsychologie Uni Bremen**

**Wir haben es mit einem Menschen zu tun, der sozial nicht sehr kompetent ist, der sozial isoliert war, für den die virtuelle Welt eine viel größere Rolle gespielt hat als die wirkliche Welt. In der wirklichen Welt ist er nicht wirklich zurecht gekommen und hat sich dann in die entsprechende virtuelle Welt geflüchtet.**

Dieser rechtsextreme Tätertypus ist kein neues Phänomen. Spätestens nach dem Attentat von Christchurch im vergangenen März hätten die Sicherheitsbehörden vor dieser Form des Terrorismus gewarnt sein müssen:

### **Thomas-Gabriel Rüdiger, Cyberkriminologe Polizeihochschule Brandenburg**

**Es gibt eine Studie, die geht davon aus, dass nicht einmal ein Prozent des Personals der Sicherheitsbehörden für Netzthemen zuständig sind. Was soll ich Ihnen dazu sagen. Was will man in einem Raum machen, wo die Menschen mehr Zeit verbringen, alle Altersgruppen, als im physischen Raum selbst, wo man nicht einmal ein Prozent des Personals hat. In anderen Ländern sind das ganz andere Quoten, wo die Polizei dafür zuständig.**

Bundesinnenminister Seehofer scheint nun für die Problemlage sensibilisiert zu sein.

### **Horst Seehofer, Bundesinnenminister CSU**

**Wir brauchen neue Konzeptionen, um an diese schwierige Täterklientel heranzukommen. Aber wichtig bleibt die Prävention und bleiben die Maßnahmen um solche frustrierten Menschen in die normale Spur zurückzubekommen.**

Doch einige Vorschläge wirken veraltet. Bekannte rechtsextreme Gefährder sollen stärker überwacht werden. Aber dem internationalen, virtuellen Terrorismus wird man mit diesen



Methoden nicht gerecht. Es braucht offenbar neue Ansätze. Und zu genau diesen forscht Miro Dittrich seit vier Jahren im Auftrag der Amadeo Antonio Stiftung. Er recherchiert in den rechten Chaträumen den sogenannten Boards, wo auch Stephan B. war.

#### **Miro Dittrich, Amadeo Antonio Stiftung**

**Das zeigt einfach auch wie falsch es ist, ihn hier als Einzeltäter zu bezeichnen. Auch wenn er hier alleine gehandelt hat, radikalisiert wurde er in diesen Boards. Auf den Boards wird sich ausgetauscht welche Waffen man am besten benutzt, welche Ziele man angreift. Die Leute stacheln sich gegenseitig dazu an. Terror funktioniert 2019 nicht mehr so, dass es fest organisierte Gruppen sind, sondern, dass ist immer eine lose Organisation.**

Und um dieser Art des Terrorismus zu begegnen, braucht es eine neue Art von Polizisten. Diese müssen, um als verdeckter Ermittler in der Szene zu operieren, die Sprache, die Codes und den makabren Humor der Attentats-Sympathisanten verstehen, beherrschen und einschätzen können.

#### **Florian Hartleb, Extremismusforscher**

**Man muss den Erlebnisraum ausloten und das kann man meines Erachtens nur wenn man 18- bis 25-jährige internetaffine, spieleaffine junge Menschen ansetzt die auch genau diese Sprache verstehen und die sich hier auch hineindenken können. Denn wir haben es ja mit einer Herausforderung zu tun nämlich mit Täter-Typen die hier 16 bis 18 Stunden jeden Tag vor dem Computer sitzen.**

Um junge Menschen, die sich viel im Netz aufhalten vor einem Abdriften in virtuelle rechte Chat-Rooms zu schützen, muss auch die Spieleindustrie in die Pflicht genommen werden. Bisher ist diese von Gesetzgebungen ausgenommen und muss Hass- Kommentare nicht melden.

#### **Thomas-Gabriel Rüdiger, Cyberkriminologe Polizeihochschule Brandenburg**

**Das heißt wenn es uns darum geht, auch Generationen vor Extremismus zu schützen, vor diesen Meinungen, dann müssen wir da ansetzen wie die unterwegs sind, und das ist in den Spielen. Wie kann es sein, dass in Olline-Spielen, die massiv Geld einnehmen, es keine verpflichtende Meldefunktion gibt.**

Stephan B. war einer, der in diese Spiele- und Hassforen abdriftete. Er radikalisierte sich unbemerkt in einem virtuellen Raum, der schon längst unter Beobachtung hätte stehen können.