

Dschihadisten rekrutieren Kinder über Apps

Angebote führen spielerisch an extremistisches Gedankengut heran

Stand: November 2016

Die Terrororganisation "Islamischer Staat" (IS) hat in den letzten Monaten mehrere Apps veröffentlicht, die sich an Kinder richten. Auch andere Islamisten locken mit speziellen Inhalten für junge Internet-User. Auf den ersten Blick unproblematisch, vermitteln die Angebote unterschwellig militante Einstellungen, Hass auf Feindbilder und ein positives Bild des Dschihadismus.

Werbung für den militanten Dschihad KINDER-ANGEBOTE BEREITEN AUF DEN KAMPF VOR

Die professionelle, zielgruppenorientierte Propaganda salafistischer Gruppierungen erstreckt sich inzwischen auch auf die jüngsten Internet-User. Der "Islamische Staat" richtet sich mit mobilen Angeboten gezielt an Kinder. Die Apps sind in einfacher Sprache, bunt und bildreich gestaltet und entsprechen dem, was User heute aus dem stetig wachsenden Markt der mobilen Anwendungen gewohnt sind. Ziel ist, Kinder so früh wie möglich an die extremistische Ideologie heranzuführen und ein positives Bild vom Dschihad im Sinne des bewaffneten Kampfes zu erzeugen.



App für "Junglöwen": Download Angebot auf einem Telegram-Kanal. (Quelle: Telegram)

jugendschutz.net sichtete drei Angebote, die nicht in den App-Stores von Google, Apple und Microsoft zur Verfügung stehen, sondern von Islamisten über Filehosting- und Cloud-Dienste (z.B. archive.org, Google Drive) zum Download angeboten werden.

Über deutschsprachige Blogs und Kanäle auf dem jugendaffinen Messenger-Dienst Telegram sind die zugehörigen Links auch einem breiten, nicht extremistischen Publikum zugänglich.

Spielerische Heranführung an Gewalt APP "HURUF" SETZT AUF FRÜHE INDOKTRINATION

Die IS-App "Huruf" (Deutsch: "Buchstaben") soll das arabische Alphabet spielerisch vermitteln und die Nutzerinnen und Nutzer auf den "heiligen Krieg" einstimmen. Die App richtet sich in erster Linie an Kinder, die bereits arabischsprachig sozialisiert sind.



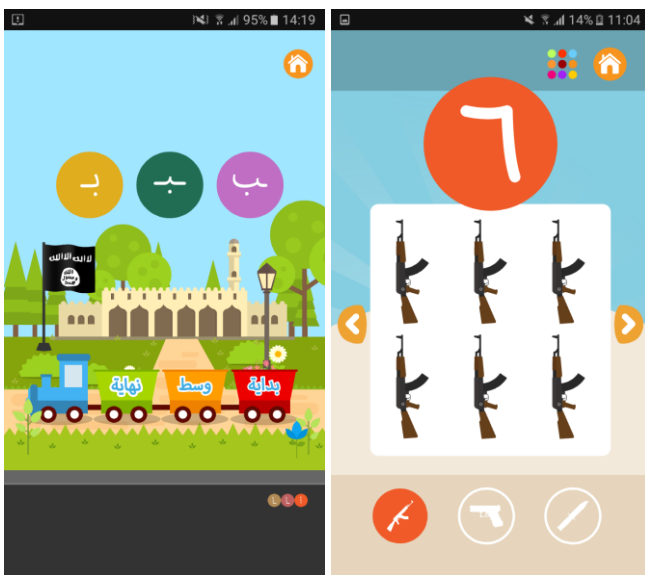
Spielerisches Buchstabenlernen: Anfangsbuchstabe (rechts) des arabischen Wortes für Gewehr. (Quelle: App "Huruf")

Startet die App, erklingt ein Nasheed, also ein A-cappella-Gesang. Auf dem Startbildschirm ist die Flagge des IS zu sehen. User gelangen von dort zu interaktiven Spielen, bei denen sie Luftballons mit Buchstaben zum Platzen bringen können oder Buchstaben möglichst genau nachmalen müssen. In einem weiteren Spiel liest eine Kinderstimme das Alphabet vor. Verknüpft wird dies jeweils mit zugehörigen Begriffen und Bildern, die in vielen Fällen militäristischer und dschihadistischer Ikonographie entspringen.

Bomben im Kinderzimmer entschärfen APP "MOALEM AL-HURUF" SETZT AUF INTERAKTION

Mit der App "Moalem Al-Huruf" (Deutsch: "Lehrer der Buchstaben") erweiterte der "Islamische Staat" das Lernen von Buchstaben um Zahlen und integrierte komplexere Interaktionsmöglichkeiten sowie mehr spielerische Elemente als bei "Huruf". Das arabische Alphabet soll beispielsweise erlernt werden, indem Buchstaben in die richtige Reihenfolge gebracht oder innerhalb eines Wortes erkannt werden.

Die Bildsprache mit Bezug zum bewaffneten Kampf bleibt wichtiger Bestandteil. Als Steigerung müssen User zudem bestimmte Aufgaben erfüllen, beispielsweise in einem animierten Kinderzimmer eine Bombe finden, bevor sie explodiert. Zahlen werden mit Hilfe von Kriegsinstrumenten erlernt. Die Zahl eins wird mit dem Kalifat, einer Religion und einer Gebetsrichtung verknüpft. Die folgenden Zahlen bis zehn sind allesamt einer entsprechenden Anzahl an Waffen wie Kalaschnikows oder Macheten zugeordnet.



Lesen, Schreiben, Rechnen: Lernen mit Hilfe von Kriegswaffen. (Quelle: App "Moalem Al-Huruf")

Bittgebete für den "Islamischen Staat" APP "DUA" SETZT AUF PROPAGANDA ALS COMIC

Mit der App "Dua" (Deutsch: "Bittgebete") vermittelt der IS Kindern im Comic-Stil seine Ideologie und bringt ihnen das Leben in der Terrororganisation nahe. Die arabischsprachige Anwendung setzt mit ihrer dschihadistischen Propaganda unmittelbar an der religiösen Erziehung an: Parallel zu Bittgebeten für Schlafen, Träumen, Essen und Trinken finden sich dort auch Gebete für die erfolgreiche Vernichtung des Feindes.

Die App verknüpft alltägliche, völlig harmlose Tätigkeiten mit Kriegs- und Gewaltbildern, die eher beiläufig Militanz vermitteln. Das Szenario zeigt eine Stadt mit Schule, Moschee und Bus, im Hintergrund die Flagge des IS, ein Gewehr und einen Kampfjet, den der User durch Antippen abschießen kann. Neben einem Bett steht eine Bazooka ("Panzerfaust"), auf dem animierten Markt werden neben Obst und Gemüse auch Gewehre verkauft.

Kleine Spiele sollen Feindbilder festigen helfen: User können beispielsweise amerikanische Panzer durch das Antippen von Sprengsätzen und Gewehren angreifen und die Flaggen von Nationen, die sich dem Kampf gegen den Terror verschrieben haben, beschießen.



Moschee, Schule, Krankenhaus: Eine stilisierte Stadt des IS mit Flugabwehrgeschütz zum Antippen. (Quelle: App "Dua")



Bittgebet zur Vernichtung der Feinde: User können durch Tippen auf US-Panzer schießen. (Quelle: App "Dua")

Salafisten locken mit Website für Kinder "KINDER IM ISLAM" BIETET NIEDRIGSCHWELLEN EINSTIEG

Das vom Bundesinnenministerium im November verbotene salafistische Netzwerk "Die wahre Religion" (DWR) hatte auf seiner gleichnamigen Website einen Bereich, der sich unter dem Namen "Kinder im Islam" dezidiert an Kinder richtete. DWR setzte sich laut Selbstbeschreibung das Ziel, Menschen zum Islam zu bekehren. Über den Kinderbereich wurden die jüngsten User im Netz niedrigschwellig angesprochen und auf das salafistische Angebot gelockt.

"Kinder im Islam" präsentierte Angebote für die religiöse Erziehung in Form von Malblättern, Bastelanleitungen, Gedichten oder auch Rätseln, die für die Zielgruppe bunt und einfach aufbereitet waren. Zwar fanden sich in dem Bereich selbst keine extremistischen Inhalte, auf dem Hauptangebot von "Die Wahre Religion" wurden jedoch Beiträge verbreitet, die das Kalifat als bevorzugte Herrschaftsform, den "Märtyrertod" im Sinne eines militärischen Kampfes oder die Todesstrafe für Homosexuelle propagierten. Mit nur wenigen Klicks konnten Kinder so auf jugendgefährdende Inhalte stoßen. Seit dem Verbot ist die Website nicht mehr abrufbar.



Kinderbereich auf "Die wahre Religion": Zwei Klicks entfernt vom extremistischen Angebot. (Quelle: diewahre religion.de)

Dienste müssen Verbreitung verhindern

AUFKLÄRUNG UND SENSIBILISIERUNG NÖTIG

Rechtliche Verstöße dokumentierte jugendschutz.net bei allen drei Apps in Form von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (Symbol des IS). Zwar entfernten alle Plattformen die Downloads unmittelbar nach Mitteilung durch jugendschutz.net, die Anwendungen werden jedoch schnell erneut hochgeladen und kursieren dadurch weiterhin. Die Betreiber der betreffenden Dienste müssen daher auch mit technischen Mitteln proaktiv die weitere Verbreitung der IS-Apps unterbinden.

Um zu verhindern, dass Extremisten Kinder schon früh über solche spielerischen Medien indoktrinieren und ein menschenverachtendes Weltbild vermitteln, müssen zudem Eltern und Erziehungsverantwortliche für diese Art der niedrigschwelligen Propaganda stärker sensibilisiert werden.

Islamismus im Internet – Hintergründe zum Projekt

Im Rahmen seines Projekts Islamismus im Internet recherchiert jugendschutz.net jugendaffine islamistische Angebote und ergreift Gegenmaßnahmen. Das Projekt wird von der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb gefördert.

