

GAMING UND RECHTS EXTREMISMUS



25
Fragen &
Antworten
zum
Thema

I Grundsätzliches zum Thema Gaming

1.	Was ist „Gaming“?	8
2.	Was sind Videospiele?	10
3.	Wer spielt überhaupt Videospiele?	12
4.	Lässt sich denn von „der“ Gaming-Community sprechen?	14
5.	Wo finde ich die populärsten Videospiele?	16
6.	Wann wird das Spielen zum Problem?	18
7.	Was ist eSport?	20
8.	Macht das Spielen von Videospiele gewalttätig?	22
9.	Was ist Gamification?	26

II Diskriminierung in Videospiele. Videospiele und Gesellschaft

10.	Können Videospiele gesellschaftliche Debatten thematisieren?	28
11.	Was ist Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit?	30
12.	GMF in Videospiele	32
13.	Antisemitismus in Videospiele	34
14.	Rassismus in Videospiele	36
15.	Sexismus in Videospiele	38

III Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit in Gaming-Communitys

16. Sexismus in Communitys	40
17. Rassismus in Communitys	42
18. Antisemitismus in Communitys	44
19. Was ist toxisches Verhalten?	46
20. Nutzt die extreme Rechte Videospiele, um ihre Inhalte zu verbreiten?	48
21. Wie verbreiten Rechtsextreme ihre Ideen im Gaming?	52
22. Wie wichtig ist „Humor“, wenn Rechtsextreme ihre Ideen im Gaming verbreiten	54

IV Was kann ich tun?

23. Was kann ich gegen Abwertung auf Videospiegelplattformen tun?	56
24. Kann ich rechtsextreme Inhalte// Hasskommentare // toxisches Verhalten in Videospiele ignorieren?	60
25. Wo kann ich mich weiter informieren?	64

Vorwort

Wissen Sie, was sich hinter Steam, Loot oder eSport verbirgt? Mit dieser kleinen Broschüre wollen wir die Tür in die Welt der Videospiele öffnen. Es geht um in eine riesige, bunte und zum Teil sehr laute Welt, in der unterschiedlichste Plattformen, Spielgenres und Communitys aufeinander treffen. Eine Welt, die aber auch nicht losgelöst von unserer Gesellschaft betrachtet werden kann. Gaming ist ein zentraler Kulturbereich geworden - allein in Deutschland verbringen über 34 Mio. Menschen Zeit vor dem Smartphone, dem PC oder der Konsole, um allein oder gemeinsam zu spielen. Videospiele sind längst mehr als ein simples Unterhaltungsmedium. Sie transportieren moralische und politische Werte, bieten professionellen Sportteams und Streamer*innen ein gutes Einkommen und sind eine großartige Möglichkeit,

um in Zeiten einer weltweiten Pandemie Freundschaften digital zu pflegen.

Bestandteil von Gamingwelten ist aber eben auch toxische und abwertende Kommunikation in Spielechats. Auch rechtsextreme Akteur_innen vernetzen sich auf Gamingplattformen. Auch wenn letztere nur eine laute Minderheit darstellen, sollten wir menschenverachtenden Haltungen auch in Videospiele entschieden entgegenzutreten. Diese Handreichung liefert Ihnen daher nicht nur Einblicke in den Kulturbereich Gaming und stellt dar, wie in den Gamingszenen über politische Themen berichtet wird, sondern präsentiert auch Ansätze, wie sich eine digitale Zivilgesellschaft im Gaming positionieren kann.

Was ist „Gaming“?

1

Gaming bezeichnet das Spielen von Videospiele. Menschen, die sich online und offline in Videospieldwelten aufhalten, werden als Gamer_innen bezeichnet. Gaming kann auf verschiedenen Geräten und an unterschiedlichen Orten stattfinden - ob auf dem Smartphone auf dem Weg zur Arbeit, mit Controller vor der Heimkonsole oder als Teil eines Let's-Plays (also als Teil einer kommentierten Videospieldaufnahme) vor dem PC.

Gaming ist ein sehr weit verbreitetes Hobby und ist für einige Menschen sogar ein Beruf. Zum Beispiel für Streamer_innen, die sich vor Zuschauenden im Netz präsentieren, Meinungen und Kommentare abgeben und häufig in verschiedensten Formaten auch Video-

spiele spielen. Auf Plattformen wie Twitch und Youtube lässt sich so Geld verdienen. Einige Profi-Gamer_innen haben im eSport (also im elektronischer Sport) ihr Hobby zum Beruf gemacht. Innerhalb der Gaming-Subkultur haben sich ganz unterschiedliche Szenen gebildet, mit eigenen Kommunikationskanälen und großen Events. Die meistbesuchten Gaming-Events in Deutschland sind dabei das LAN-Party-Festival Dreamhack oder die Videospieldmesse Gamescom.

Durch die große Anzahl an Gamer_innen und den Einfluss der verschiedenen Szenen, aber auch aufgrund der starken wirtschaftlichen Komponente, wächst die gesellschaftliche Relevanz des Gamings zunehmend.

Was sind Videospiele?

2

Videospiele sind ein Kulturgut und reihen sich in- zwischen neben anderen künstlerischen Sparten wie Musik und Film in den Kulturbereich mit ein. Schon in den 1950er Jahren entstanden die ersten Videospiele-Prototypen. Erst 20 Jahre später fanden sie ihren Weg auf erste Konsolen und Computersysteme und stellen seit jeher eine beliebte Form der Heimunterhaltung dar. Videospiele können im Einzelspieler_innen-Modus (Singleplayer) oder mit anderen Spieler_innen im Kooperations- oder Mehrspieler_innen-Modus (Multiplayer) gespielt werden. Dabei gibt es verschiedene Arten bzw. Genres von Videospiele, wie zum Beispiel Strategiespiele, Rollenspiele, Shooter, Simulationen oder Sportspiele. Je nach Spiel wirken bestimmte Regeln und Spielmechaniken, es werden Geschichten erzählt, Highscores geknackt, Gegner_innen besiegt oder eigene Welten erschaffen. Videospiele können in ganz unterschiedlichen Grafikstilen dargestellt werden,

etwa im Comic-Look, als abstrakte Striche und Punkte im Retro-Design oder möglichst realistisch und fast lebensecht.

In Deutschland wird am meisten auf dem Smartphone gespielt (18,6 Mio. Nutzer_innen). Danach folgen Konsolen wie die PlayStation, Xbox und Nintendo Switch mit 16,7 Mio. Nutzer_innen, der PC mit 13,4 Mio. und das Tablet 10,9 Mio. Spieler_innen (vgl. Game Verband Jahresreport 2019). Weitere Teile von Gaming-Kultur sind auch jene Bereiche, die damit zusammenhängen, etwa das Verfolgen und Hochladen von Livestreams, unterschiedliche Podcast- und Forenformate oder die Professionalisierung des eSport.

Quelle

Game Verband Jahresreport 2019:
https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf

Wer spielt überhaupt Videospiele?

3

Über 34 Mio. Menschen spielen in Deutschland Videospiele. Das durchschnittliche Alter der Gamer_innen steigt seit Jahren an. Aktuell liegt es bei 36 Jahren. Gamer_innen sind natürlich keine feste und einheitliche Gruppe. Sie unterscheiden sie sich nach Alter, Beruf, Geschlecht, favorisierten Spielgenres und politischer Überzeugung, sodass wir besser von unterschiedlichen Gaming-Communitys sprechen.

Das Vorurteil, Videospiele würden fast nur von Männern gespielt, stimmt längst nicht mehr. Laut einer Studie werden 52% der Spielenden als männlich gelesen und 48% als weiblich. Gleichzeitig gibt es jedoch bestimmte Bereiche und Spiele, die verschiedene Zielgruppen unterschiedlich ansprechen.

Viele Spielehersteller_innen greifen gesellschaftliche Debatten auf und achten heute stärker auf Diversität und Repräsentation von marginalisierten Gruppen. Auch physische Barrieren für Menschen mit Behinderung werden mehr berücksichtigt, z. B. durch Spieleinstellungen für Menschen mit einer Störung der Farbwahrnehmung oder auch durch individuelle Tastenbelegung.

Link

https://www.game.de/wp-content/uploads/2018/08/game-Jahresreport-2019_web.pdf

<https://www.game.de/marktdaten/infografik-deutscher-games-markt-2020/>

Lässt sich denn von „der“ Gaming-Community sprechen?

Als Community werden in der Gaming-Szene solche Gruppen bezeichnet, die sich zusammenfinden, um gemeinsam zu spielen oder sich über Videospiele auszutauschen. Das passiert auf vielen verschiedenen Plattformen wie Steam, Discord, YouTube, Reddit oder Twitch. So gibt es nicht „die eine“ einheitliche Community. Ähnlich auch wie in anderen Kulturbereichen gibt es im Gaming ganz unterschiedliche Blickwinkel, Positionen und Vorlieben in den Communitys. Daher sind Bezeichnungen wie „Die Gamerszene“ oder „Die Gaming Community“ zu einfach und können verwirren.



Eine Trennung, über die oft geredet wird, ist die Unterscheidung zwischen Konsolenspieler_innen und PC-Spieler_innen. Das liegt vor allem an der häufig fehlenden Verknüpfung der Plattformen: Nur wenige Videospiele verfügen über die sogenannte „Crossplay“-Funktion, also ermöglichen das Spielen zwischen PC und Konsole.

Wo finde ich die populärsten Videospiele?

5

Zu den geläufigsten Videospiele-Genres gehören Sportsimulationen wie das Fußballspiel „FIFA“, Ego-Shooter wie „Call of Duty“ oder Partyspiele wie „Mario Kart“, die regelmäßig mit neuen Serienteilen weitergeführt werden. Diese Titel können zusammen im Wohnzimmer oder mit anderen Menschen über das Internet gespielt werden. Andere Videospiele werden ausschließlich online gespielt und erfahren dabei über Livestreams, Let's Play Formate oder Videospieltourniere eine enorme Popularität. Besonders beliebt sind Spiele wie „Fortnite“, „Minecraft“ oder „League of Legends“. Neue Spieletrends sorgen regelmäßig für Abwechslung.

Welche die aktuell beliebtesten Videospiele sind, lässt sich etwa an den größten Kanälen der Streamingplattform Twitch ablesen. Aktuelle Videospiele werden dabei

auch dafür genutzt, um gezielt Marketing zu betreiben oder politische Prozesse aufzugreifen. So haben es beispielsweise die Spiele „Animal Crossing“ und „Among us“ in den US Wahlkampf 2020 geschafft, als demokratische Politiker_innen in digitalen Welten oder durch das Streamen eigener Formate auf Twitch auf Stimmenjagd gingen. Quelle: Statista. 10 beliebteste Computerspiele unter Jugendlichen in Deutschland 2018.

Link

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/651603/umfrage/top-10-der-beliebtesten-computerspiele-unter-jugendlichen-in-deutschland/>

Wann wird das Spielen zum Problem?

Laut der WHO und der Suchtberatungsstelle STEP ist regelmäßiges Spielen grundsätzlich kein Problem, kann aber ein Anzeichen für eine Sucht sein. Gaming beinhaltet viele Aspekte, welche die kognitive Denkleistung, motorische Fähigkeiten oder soziale Interaktionsmechanismen begünstigen können. So kann eine Überforderung im Alltag durch Kontrollmöglichkeiten in Videospiele kompensiert werden. Allerdings wird beim Spielen das Belohnungssystem im Gehirn angeregt, was dazu beiträgt, Glückshormone auszuschütten. Das kann dazu verleiten, mehr zu spielen, als es gut für das eigene Wohlbefinden ist. Besonders wenn dieser Zustand über längere Zeit anhält und andere Lebensbereiche dauerhaft vernachlässigt werden, kann das ein Anzeichen für ein Suchtproblem sein. Wie bei den meisten Süchten hängt auch die Videospiele sucht mit anderen Proble-

men zusammen. Falls hier Hilfe benötigt wird, können sich Betroffene und Angehörige beispielsweise an das Projekt „Lost in Space“ der Caritas wenden oder an die Mediensuchtberatung von STEP.

Link

<https://www.caritas-berlin.de/beratungundhilfe/berlin/sucht/computersucht-und-internetsucht>

<https://step-niedersachsen.de/magazin/medien>

Was ist eSport?

7

Als eSport wird wettbewerbsorientiertes Gaming bezeichnet. Für einige ist eSport dabei zur Karriere geworden. Das heißt, sie spielen beruflich und verbringen viel Zeit mit dem Training ihrer kognitiven und körperlichen Fähigkeiten. Dazu gehört analoger Sport, Trainingslager, Spielanalysen und Teamplaykoordination. Auf großen Turnieren spielen eSportler_innen teilweise um hohe Preisgelder vor einem Millionenpublikum. Durch die hohen Zuschauerzahlen ist eSport ein wichtiger (Werbe-)Markt geworden. eSport-Teams und einzelne Sportler_innen haben häufig Sponsorenverträge. Auch die Spielefirmen haben ein großes Interesse an Kooperationen, weil ihre Spiele dadurch verstärkt Aufmerksamkeit erhalten und ein größeres Publikum erreichen. In Deutschland ist nach wie vor umstritten, ob eSport als Sport zählt.

Oft sind eSportler_innen zusätzlich auch Streamer_innen und halten dadurch Kontakt zu ihren Fans. eSport Vereine gibt es mittlerweile in der ganzen Bundesrepublik. Sie gründen sich in Jugendclubs, an Hochschulen oder ergänzend zu Sportvereinen wie beim FC Schalke 04 oder bei Eintracht Frankfurt. Repräsentiert werden große Teile des lokalen eSports durch den ESPORT BUND Deutschland e.V (kurz ESBD).

Link

<https://esportbund.de/>

Macht das Spielen von Videospieleen gewalttätig?

Gewalt ist ein präsenteres Thema in vielen Videospieleen. Ähnlich wie in Film und Fernsehen spricht das Genre „Action“ ein großes Publikum an. So sind auch in Videospieleen Verfolgungsjagden, das Abbilden realer oder fiktiver Kriege sowie die damit häufig einhergehende explizite Darstellung von physischer oder psychischer Gewalt keine Seltenheit. Vor allem nach tragischen Ereignissen wie Amokläufen oder terroristischen Anschlägen wird in Politik und Medien immer wieder über eine mögliche Mitschuld von Videospieleen diskutiert.

Die Debatte um einen möglichen Zusammenhang zwischen Spielekonsum und Gewalt in der Realität wird schon lange geführt. Die internationale Forschung hier-

zu ist nicht eindeutig, zeigt aber viele Ergebnisse, die einem Zusammenhang widersprechen.

Menschliches Verhalten unterliegt sehr vielen Einflussfaktoren. Spielverläufe können aggressive Gedanken auslösen – etwa in frustrierenden Spielsituationen. Das bedeutet jedoch im Umkehrschluss nicht, dass Gamer_innen tatsächlich auch reale Gewalt ausüben. Das Gewaltpotential hängt von vielen Einflussfaktoren ab. Videospieleen hier eine große Rolle zuzuschreiben, lässt sich nicht durch Forschung belegen.

Erziehungsberechtigten liefert die “Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle” (USK) eine hilfreiche Einstufung,

für welche Altersgruppe ein Videospiel geeignet erscheint. Letztlich sind Jugendliche in ihrem Entwicklungsstand aber sehr verschieden. Eltern sollten deshalb Eigenverantwortung zeigen und einschätzen, wie ihre Kinder in Videospielen Erlebtes verarbeiten und mit Gewaltdarstellungen umgehen können. Daher ist es ratsam, sich dem Kulturgut Games gemeinsam anzunehmen und über Videospiele, entsprechende Handlungen und Erfahrungen zu sprechen – oder auch schlicht einmal mitzuspielen oder sich das Spiel zeigen zu lassen

Folgende Studienauswahl untersucht und widerlegt den Zusammenhang von Gewaltilfinität und Videospielen:

→ **2017 G. Szycik et al. Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An fMRI Study**

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5341328/>

→ **2017 D. Zendle, D. Kudenko Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games.**

https://www.researchgate.net/publication/320578771_Behavioural_realism_and_the_activation_of_aggressive_concepts_in_violent_video_games

→ **2018 S. Kühn et. al. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study.**

https://www.uke.de/allgemein/presse/pressemitteilungen/detailseite_52992.html

→ **2021 Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents**

<https://www.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/cyber.2020.0049>

Was ist Gamification?

9

Gamification bezeichnet das Einbinden von spielerischen Elementen in andere Prozesse oder Tätigkeiten. Alltägliche Abläufe werden so mit Spaß verknüpft, um die Motivation aufrecht zu erhalten oder pädagogische Effekte zu verstärken. So gibt es zum Beispiel Apps zum Sprachenlernen, bei denen man Belohnungen für das Abschließen einer Lektion erhält oder bei denen Herausforderungen, die mit visuellen Reizen verbunden werden. Auch wenn die Begriffe häufig miteinander vermischt werden: Gamification hat nicht zwingend etwas mit Videospiele zu tun.

Generell lassen sich viele standardisierte Abläufe spielerisch gestalten und mit Gamification-Elementen füttern. Das kann ein Smiley auf einer Schularbeit sein, ein



Punkte- und Belohnungssystem bei der Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel oder auch die Rückmeldungen beim Einrichten eines Accounts “Fast geschafft! Noch eine Einstellung”. Eine ansprechende graphische Gestaltung sorgt zusätzlich für Motivation und Stimulation. Gamification überträgt also spieltypische Elemente in den Alltag, weil Menschen sie kennen und mögen.

Können Videospiele gesellschaftliche Debatten thematisieren?

Videospiele sind ein Spiegel der Gesellschaft, die sie produziert. Sie können Missstände thematisieren, aber auch klischeehafte Bilder reproduzieren, ein korrektes oder ein verzerrtes Bild historischer Ereignisse zeichnen. In einigen Spielen passiert sogar beides gleichzeitig: Zum Beispiel wenn in der Überlebenssimulation „Green Hell“ die Spielenden von klischeehaft dargestellten Indigenen gejagt werden, auf der anderen Seite jedoch die Ausbeutung der Regenwälder und der Genozid an ganzen Stämmen thematisiert wird.

Games sind als Kulturgut an sich politisch und greifen auf gesellschaftliche Diskurse und Themen zurück. Einige Spiele stellen ihren politischen Anspruch in den Vor-

dergrund: Das Actionspiel „The Last of us Part II“, bricht etwa bewusst mit stereotypen Geschlechterbildern. Doch gesellschaftliche Debatten spiegeln sich in vielen Games, wenn etwa Entwicklerstudios zunehmend versuchen, verschiedene Perspektiven und die angemessene Darstellung unterschiedlicher Bevölkerungsgruppen in Videospiele zu berücksichtigen. Andere Spieleklassiker, wie z.B. „Super Mario“ oder „Tetris“ besitzen kaum politischen Anspruch. Jedoch gibt es auch hier Interpretationen, die u.a. in Tetris die Simulation eines kapitalistischen Arbeitsprozesses sehen, in dem immer die gleiche monotone Aufgabe (effektives Löschen von Steinen) absolviert werden muss.

Was ist Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit?

11

Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (GMF) ist ein Oberbegriff für abwertende und damit auch diskriminierende Einstellungen gegen ganze Menschengruppen. Es geht also nicht um die die Beleidigung einzelner Menschen, weil die etwas gesagt oder getan haben. Stattdessen werden Menschen ohne ihr Zutun willkürlich Gruppen zugeordnet und dafür abgewertet – etwa als Frau, als Muslim, als armer Mensch, als Jüdin. Dahinter steckt die Idee, dass Menschen nicht gleichwertig wären, bestimmte Gruppen sich also über andere gestellt wähen. GMF widerspricht damit dem Grundsatz, der Gleichwertigkeit aller Bürger_innen.

Zu den gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeiten gehören unter anderem: Rassismus, Antisemitismus, Rassismus gegen Sinti_ze und Rom_nja, Islamfeindlichkeit, Sexismus, Etabliertenvorrechte (d.h., dass diejenigen, welche die Mehrheitsgesellschaft bilden, mehr Rechte haben sollen, als später Hinzugekommene) sowie die Abwertung von Obdachlosen, Menschen mit einer Behinderung, von Arbeitslosen und LGBTQIA+.

Quelle

Zick. Verlorene Mitte - Feindselige Zustände. Rechtsextreme Einstellungen in Deutschland 2018/19

Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit (GMF) in Videospielen

Da Gaming die Gesellschaft widerspiegelt, gibt es auch GMF -in Videospielen und in den verschiedenen Gaming-Communitys. Während in einigen Spielen Diskriminierung kritisch eingeordnet und mit einer klar ablehnenden Haltung dargestellt wird, tauchen in anderen Spielen abwertende Inhalte auf - durch Spielmechaniken, Handlungselemente oder grafische Darstellungen.

Diese Inhalte können explizit im Spiel angelegt sein, wie z.B. bei der sexualisierten Darstellung weiblicher Figuren in einigen Mittelalter-Rollenspielen oder auch in der dämonisierten Abbildung des Islam in einigen populären Ego-Shooter-Spielen. Hauptprotagonist_innen in Videospielen werden zudem häufig nach stereo-

typen Schönheitsidealen entworfen, in denen sich die Spieler_innen nicht wiederfinden.

Über Antisemitismus, Rassismus und Sexismus in Videospielen oder Communitys wird inzwischen relativ häufig debattiert. Hier ist also schon ein Bewusstsein entstanden, dass mehr Vielfalt auch Games guttut. Dagegen werden diskriminierende Einstellungen gegen andere Gruppen, wie beispielsweise Sinti_ze und Rom_nja oder Menschen mit einer Behinderung, in diesem Kulturbereich noch oft ignoriert.

Antisemitismus in Videospiele

13

Wie sehen antisemitische Stereotype und Darstellungen in Videospiele aus? Ein Beispiel ist ein Spiel, welches den Gaza Krieg 2014 abbildet. In diesem wird die Perspektive eines Vaters eingenommen, der mit seiner Tochter auf der Flucht ist. Die erzählende Hintergrundstimme dämonisiert Israel als Verursacher des Krieges und nimmt eine einseitige Erzählperspektive ein. Hierbei handelt es sich um eine Form von israelbezogenem Antisemitismus.

Außerdem gibt es selten die Möglichkeit, jüdische Protagonist_innen zu spielen; auch der jüdische Glaube wird nur exkursartig zum Thema. Ein Gegenbeispiel ist der Shooter „Wolfenstein“. Hier wird die Rolle eines jüdischen Protagonisten eingenommen, der mit einer

diversen Widerstandsgruppe gegen das Nazi-Regime kämpft. Im Spiel „Through the Darkest of Times“ spielen Gamer_innen dagegen eine Widerstandszelle im Jahr 1933. Immer wieder begegnen sie Gewalt gegen Jüdinnen und Juden und haben die Möglichkeit, sich in unterschiedlichen Formen gegen das Naziregime aufzulehnen.



Rassismus in Videospiele

14

Wie sieht Rassismus in Videospiele aus? Mit klassischem Rassismus haben wir es zu tun, wenn „das Böse“ mit rassistischen Klischees dargestellt wird, wie in vielen Actionspielen, die im nahen Osten spielen. Oder auch dann, wenn die Existenz von People of Colour (POC) im europäischen Mittelalter ausgeblendet wird bzw. sich die einzigen POC in der Rolle barbarischer Invasoren wiederfinden. An anderer Stelle wird in einer Strategie-Spiel-Simulation zwar die industrielle Revolution des 19. Jahrhunderts behandelt, eine umfassende Thematisierung des damit verbundenen Sklavenhandels bleibt aber aus. Auch klischeehafte Ausgestaltungen von Spielfiguren reproduzieren Vorurteile.

Ebenso ist das Thema der Repräsentation marginalisierter Gruppen ausbaufähig: Hauptprotagonist_innen in gängigen Videospiele sind selten POCs, und wenn, dann werden sie oft sehr stereotyp dargestellt. In Spielen, in denen man die eigene Spielfigur selbst gestalten kann, fehlt es zudem häufig an passenden Individualisierungsoptionen für Hautfarben und Haartypen von People of Color. Allerdings gibt es nach und nach - unter anderem angeregt durch die Black Lives Matter Proteste - mehr Spiele, die sich um Diversität bemühen und People of Color verstärkt abbilden oder selbstbestimmt darstellen.

Formen von Sexismus werden in manchen Videospielen kritisch gebrochen, in weitaus mehr allerdings schlicht reproduziert. Weibliche Charaktere werden häufig sehr stereotyp und hypersexualisiert dargestellt. Das trifft beispielsweise auf die weiblichen Champions im populären Online-Spiel „League of Legends“ zu. Ein berühmtes Beispiel ist die Protagonistin der „Tomb Raider“-Spiele, Lara Croft, deren erste grafische Version eine enorm hypersexualisierte Abbildung darstellte und seitdem mehrfach überarbeitet wurde.

Grundsätzlich folgen noch immer viele Spiele der Erzählung der „Damsel in distress“ – also der schwachen Jungfrau in Nöten, die von einem starken männlichen Protagonisten gerettet werden muss. Selbst in Fantasyspielen, in denen leicht mit sexistischen Klischees gebrochen werden könnte, kommt es teilweise zu einer

Reproduktion stereotyper Bilder. In Teilen der Spielereihe „Pokémon“ werden zum Beispiel weibliche Fantasiewesen tendenziell schwächer dargestellt als ihre männlichen Ableger.

Meist bleiben Videospiele in einer zweigeschlechtlichen Logik und abseits des Männlichen und Weiblichen werden selten diverse Geschlechteridentitäten repräsentiert. Allerdings gibt es inzwischen vermehrt Bemühungen um vielfältige Darstellungen und von Klischees abweichenden Charakteren. So wird etwa im Spiel „Tell me Why“ ein Transgender-Protagonist gespielt. „Horizon Zero Dawn“ hat eine starke weibliche Hauptfigur. Diese positive Entwicklung entsteht durch den steigenden Anteil von nicht-männlichen Gamer_innen, was die Branche auch aus finanziellem Interesse motiviert, hier diverser zu werden.

Sexismus in Communitys

16

Obwohl fast die Hälfte aller Spieler_innen als weiblich gelesen wird, berichten viele Spieler_innen, dass sie in Spielechats oder auf Spieleplattformen regelmäßig mit belästigenden oder abwertenden Kommentaren konfrontiert werden. Dies ist umso mehr in Videospiegelgenres wie Ego-Shootern oder Strategiespielen der Fall, in denen Frauen* unterrepräsentiert sind. Wenn sich Spieler_innen als weiblich zu erkennen geben, werden sie in Sprach- oder Textchats häufig nicht ernst genommen oder beleidigt. Sexuelle Belästigungen werden bisweilen in privaten Nachrichten nach dem Spiel fortgeführt. Dieses Verhalten findet sich auch in Kommentaren unter dem Hashtag #GamerGate wieder, einer antifeministischen Hasskampagne, die 2014 in den USA startete und unter der Frauen* in Videospielkontexten weltweit mit

zu Teilen sexistischer Hassrede bis zu Vergewaltigungs- und Morddrohungen attackiert wurden.

Auch wenn der Anteil von Gamerinnen und Streamerinnen in jenen Genres zunimmt, die bisher primär von einer männlichen Zielgruppe gespielt werden, führt die Liste der 50 erfolgreichsten deutschen Streamer_innen auf der Plattform Twitch bisher nur drei nicht-männliche Personen auf.

Quelle

<https://www.twitchmetrics.net/channels/follower?lang=de>
(Stand: Januar 2021)

Rassismus in Communitys

17

Rassistische Beleidigungen und diffamierende Stereotypen finden sich nicht nur in den Spielen, sondern noch mehr in Gaming-Communitys auf unterschiedlichen Plattformen oder auch in Spiele-Chats wieder. Das spiegelt sich bereits in der Wahl von Accountnamen oder Pseudonymen, etwa auf der Vertriebsplattform Steam. Hier gibt es unzählige Profile, die sich nach rechtsextremen Attentätern benennen, rechtsextreme Codes und Losungen im Titel tragen oder im Profilbild rassistische Symbole abbilden. In vielen Spielechats sind Wortfilter eingestellt, die etwa das N-Wort unkenntlich machen oder löschen. Deswegen sieht man häufig Schreibweisen, die versuchen, solche Filter zu umgehen. Im Voicechat gibt es diese Filter nicht und wer sich im Spiel durch Namen, Sprechweise oder Aussagen als nicht-

weiß erkennbar macht, bekommt häufig rassistische Beleidigungen und Stereotype zu hören.

Außerdem finden sich rassistische Memes als Bilder oder ASCII Art (Kunstrichtung bestehend aus Buchstaben, Ziffern und Sonderzeichen) in den Foren. Auch einige Streamer_innen zeigen vereinzelt rassistische Einstellungen in ihren Videos oder bei ihren Auftritten in den sozialen Medien. Sie benutzen das N-Wort oder verwenden rechtsextrem anklingende Begriffe oder Namen.

Antisemitismus in Communitys

18

In Deutschland erleben Jüdinnen und Juden im Alltag kodierten oder offenen Judenhass, der sich in allen gesellschaftlichen Milieus wiederfindet. Seit Beginn der Coronavirus-Pandemie haben sich durch Verschwörungsideologien altbekannte Erzählungen des Judenhasses aktualisiert: Auch auf Gaming-Plattformen wird verhandelt, dass hinter dem Virus angeblich eine „jüdische Weltverschwörung“ stecke oder es wird die Neuauflagen der Legende von „Ritualmorden“ erzählt, die „QAnon“-Anhänger*innen verbreiten, wenn sie vor angeblichen „pädoophilen Eliten“ warnen, die „unsere Kinder“ versklaven wollten.

Auf der Vertriebsplattform Steam gibt es beispielsweise zahlreiche Profile, die die antisemitische Verschwö-

rungsideologie von „QAnon“ reproduzieren. Natürlich bleibt es nicht bei der Symbolik, die Ideologie wird auch in Spielechats einiger kaum oder gar nicht moderierter Spielelobbies verbreitet. Andere Spieler_innen leugnen in Chats den Holocaust oder relativieren mit ihren Nicknamen die Shoah. Um Wortfilter zu umgehen, werden in den Kommentaren beispielsweise bewusst einzelne Buchstaben ausgelassen, um Menschen jüdischen Glaubens ungehindert diffamieren und abwerten zu können. Auch wenn Antisemitismus in vielen Communitys auf Twitch oder Discord nicht geduldet wird, entstehen vor allem auf Discord immer wieder Server, auf denen sich eindeutig antisemitische Akteur_innen austauschen und nationalsozialistische Symbolik verwenden.

Was ist toxisches Verhalten?

19

Toxisch heißt giftig. Toxisches Verhalten ist negatives, schädliches Verhalten, das andere angreift und abwertet. Dazu gehören Beleidigungen, Mobbing, jegliche Form von GMF, unsportliches Verhalten, wie das absichtliche Stören einer Multiplayer-Partie, oder auch das Provozieren von Mitspieler_innen. Dieses Verhalten findet sich häufig in den Spielechats von Online-Videospielen wieder oder fällt auf unmoderierten Gaming-Plattformen auf. Wenn sich die negative Stimmung, die durch toxisches Verhalten aufgebaut wird, unwidersprochen verbreitet, nimmt das oft ganzen Gruppen den Spaß am Spielen. Eine Studie der amerikanischen Anti Defamation League (ADL) ergab, dass 65% der Gamer_innen Belästigungen in Onlinespielen erlebt haben. Davon geben 53% der Befragten an, dass

die Beleidigungen auf ihre Herkunft, das Geschlecht oder eine Behinderung abzielen. Ein weiteres Phänomen in Onlinespielen ist das absichtliche Sabotieren von Spielpartien. Dieses Verhalten wird als „Griefing“ bezeichnet und zielt darauf ab, anderen Spieler_innen den Spielspaß zu nehmen. Wie „Griefing“ abläuft, ist abhängig vom jeweiligen Spiel und dessen Mechaniken, kann aber beispielsweise beinhalten, absichtlich dem gegnerischen Team zuzuspielen oder das eigene Team zu blockieren.

Quelle

ADL, 2019: <https://www.adl.org/media/13139/download>

Nutzt die extreme Rechte Videospiele, um ihre Inhalte zu verbreiten?

20

Der allergrößte Teil der Gamer_innen lehnt eine menschenverachtende Ideologie ab, ist aber bisweilen gleichgültig, still oder eingeschüchtert. Die extreme Rechte stellt in Gaming-Communitys eine Minderheit dar, die jedoch sehr laut und auch bedrohlich in Kommentarspalten und in Diskussionen auf sich aufmerksam macht. Gaming-Communitys und Plattformen werden genutzt, um rassistische Einstellungen, Verschwörungsmymen und Desinformationen zu teilen – bisweilen auch als angeblicher „schwarzer Humor“ verpackt. Ziel ist, rechtsextremes Denken als selbstverständlich zu präsentieren und damit zu verbreiten. Auf diesen Plattformen müssen die Urheber_innen bisher tendenziell wenig Konsequenzen fürchten. Doch die extreme

Rechte nutzt den bisher nur in seltenen Fällen professionell moderierten Raum der Gaming-Communitys auch, um neue Mitglieder_innen anzusprechen und die eigene Gruppe zu organisieren. Auf der Vertriebsplattform „Steam“ gibt es beispielsweise nur 26 Moderator_innen bei täglich 47 Mio. Nutzer_innen, welche für Anliegen aller Art zuständig sind. Diese 26 Moderator_innen bestehen zur Hälfte aus ehrenamtlich aktiven Nutzer_innen. Sie sind nicht etwa dem deutschen Communityboard auf der Plattform zugeordnet, sondern stellen das weltweite Moderationsteam dar. Auf Steam und auf den meisten anderen Gaming-Plattformen gibt es zwar grobe Regeln für den Umgang miteinander, diese werden aber nicht einheitlich und konsequent um- oder durch-

gesetzt. So werden sowohl Kommentare, die offensichtliche bis strafrechtlich relevante Hassrede beinhalten, als auch Profile, die der extremen Rechten zuzuordnen sind, nur punktuell entfernt.

Akteur_innen der sogenannten „Neuen Rechten“ haben in der Vergangenheit Gamingplattformen genutzt, um sich zu koordinieren und ihre Hetze zu verbreiten – gestaltet mit Tagesaufgaben und Aufstiegsmöglichkeiten wie in einem Strategiespiel. Punktuell entwickeln rechtsextreme Gamer_innen auch eigene Videospieleprojekte. Diese sind teilweise Modifikationen zu bekannten Spielen, in denen dann rassistische Anschläge nachgespielt werden. Vermehrt versuchen Akteur_innen der extremen Rechten aktuell, Spieler_innen in ihre Kreise zu locken, indem sie Livestreams von beliebten Videospiele anbieten oder „patriotische Spieletourniere“ austragen. Es ist ratsam, diese Projekte nicht namentlich zu nennen, um ihnen keine Bühne zu bieten.

Rechtsextremismus Definition

Im Kern besteht die extreme Rechte aus Menschen oder Organisationen, die von einer Ungleichwertigkeit von Menschen ausgehen und deshalb Abwertung bis Gewalt als legitim ansehen. Sie glorifizieren oder verharmlosenden Nationalsozialismus und lehnen Demokratie und Vielfalt ab; und sie zeigen eine Affinität zu autoritären Denkmustern.

Wer sich genauer mit Rechtsextremismus auseinandersetzen möchte, findet bei der Bundeszentrale für politische Bildung viele Informationen.

Quelle

<https://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/>

Warum ist Gaming für die extreme Rechte interessant?

21

Über Gaming erreicht die extreme Rechte viele Menschen, darunter auch junge Menschen, die noch nicht politisch gefestigt sind und sich experimentell für gesellschaftliche Grenzüberschreitungen interessieren. So kann mit verhältnismäßig wenig Aufwand eine große Zielgruppe erreicht werden. Spiele bieten eine niedrigschwellige Möglichkeit, politische Ideen zu kommunizieren, sich auszutauschen und zu vernetzen. Es werden oft Freundschaften geschlossen, bevor es um die rechtsextremen Ideologien geht. Gern werden Codes oder Symbole genutzt, die wie eine interessante Insiderkommunikation wirken und nicht direkt als rechtsextrem erkannt werden.

Die Gaming-Plattformen reagieren unterschiedlich auf rechtsextreme Inhalte und rechtsextreme Nutzer_innen. In ihren Richtlinien verurteilen sie solches Verhalten in der Regel. Jedoch braucht es geschultes Moderationspersonal, um Richtlinien auch konsequent umzusetzen. Eine strafrechtliche Verfolgung rechtsextremer Inhalte bleibt auf Gaming-Plattformen bisher ebenfalls aus, weil die Strafverfolgungsbehörden nicht an die Nutzerdaten kommen – sei es, weil die Plattformen mit Standorten oft außerhalb von Deutschland nicht kooperieren, oder weil Nutzer_innen ihre Identität bewusst und mit technischer Hilfe verschleiern.

Wie wichtig ist „Humor“, wenn Rechtsextreme ihre Ideen im Gaming verbreiten?

Wie in der restlichen Gesellschaft auch, ist nur ein kleiner Teil der Gamer_innen in eindeutig rechtsextremen Gruppen organisiert. Doch auch wenn nur wenige Gamer_innen in direkten Kontakt mit diesen Gruppen kommen, verbreiten sich rechtsextreme Narrative (also diskriminierende und sich ständig wiederholende Stereotype) über diese Gruppen hinaus und finden Anklang bei weiteren Spielenden. Solche Narrative grenzen Minderheiten aus Gaming-Räumen aus, schüren und verbreiten Ängste, enthalten Verschwörungserzählungen oder rufen sogar zum Lesen rechtsextremer Manifeste auf.

Oft werden für die Verbreitung der Abwertung vermeintlich ironische Memes, Hashtags oder Benutzer_innennamen verwendet. Im Kern geht es dabei meist um Rassismus, Sexismus, antisemitische Verschwörungserzählungen oder Gewaltverherrlichung. Menschenfeindlichkeit in Gaming-Communitys wird häufig als vermeintlicher Sarkasmus oder Ironie getarnt, weil sie so auch in Kreisen Gehör findet, die sich eigentlich nicht als rechtsextrem verstehen. Toxische Narrative und eine menschenverachtende Ideologie werden so normalisiert und damit potenziell anchlussfähig für ein breiteres Publikum. Das vergrößert das Problem, dass die extreme Rechte, auf Gaming-Plattformen und in Spielechats darstellt.



Was kann ich gegen toxisches Verhalten und Diskriminierung auf Video-spielplattformen tun?

Um rechtsextreme Erzählungen sichtbar zu machen und ihnen zu widersprechen, braucht es Gegenrede. Die geschieht durch Nutzer_innen, die den problembehafteten Inhalt erkennen, benennen und klar kommunizieren, dass dieser nicht tolerierbar ist und auch nicht toleriert wird. Nur wer aktiv wird, kann zeigen, dass im Gaming kein Platz für diskriminierende Äußerungen ist. Schweigen stärkt die Diskriminierenden, Gegenrede unterstützt die Betroffenen von Rassismus, Antisemitismus und anderen Abwertungsformen - und hilft ein positives Umfeld für ALLE Gamer_innen zu schaffen. Rechtsextreme, die andere abwerten und nicht davon ablassen, aus

Chats oder Spielen auszuschließen, ist übrigens keine Zensur oder Diskriminierung: Sie schließen sich durch ihr Verhalten selbst aus.

Außerdem haben die meisten Spiele und die geläufigsten Spiele-Plattformen eine Meldfunktion für Hassrede. Durch Meldungen werden Moderator_innen auf toxisches Verhalten aufmerksam gemacht.

Moderation funktioniert aber auch präventiv: Mit eigenen Guidelines lässt sich beispielsweise auf dem eigenen Discord-Server eine Netiquette formulieren, die sich gegen jegliche Form von GMF stellt und so schon im digitalen Hausrecht eine klare Haltung transportiert.

In Fällen, in denen strafrechtlich relevante Hassrede fällt (also explizite Gewaltandrohungen, Abbilden von verfassungsfeindlicher Symbolik oder das Leugnen des Holocaustes), kann auch eine Anzeige bei den Online-Wachen der Polizei erstattet werden – mit einem Screenshot, in dem sowohl der Sachverhalt als auch die entsprechenden Profile und ein möglicher Zeitstempel erkennbar sind.

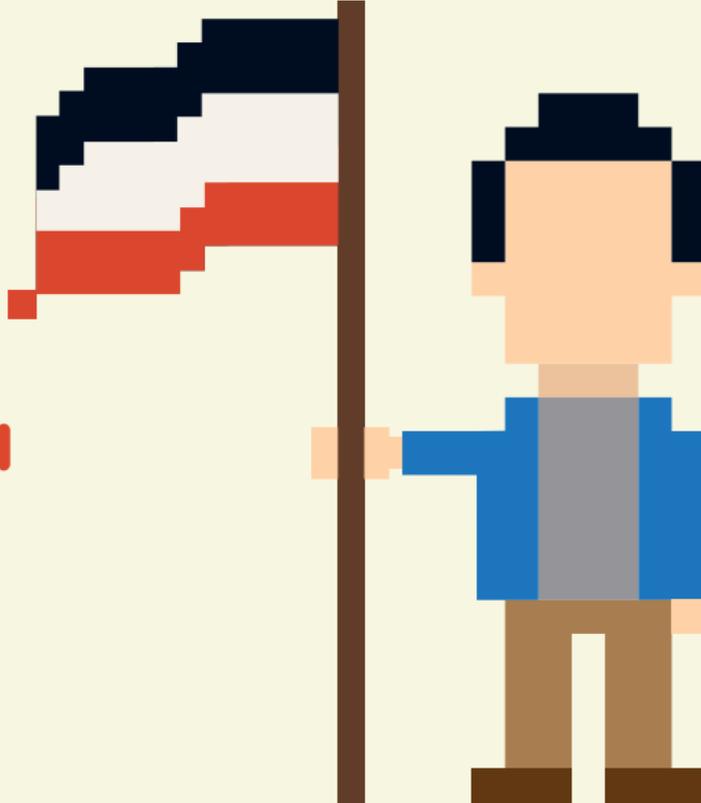
Link

Übersicht zu Onlinewachen:
<https://online-strafanzeige.de/>

Hilfe für betroffene digitaler Gewalt:
<https://hateaid.org/>



Ist es sinnvoll,
rechtsextreme
Inhalte//Hass-
kommentare//
toxisches
Verhalten in
Videospiele zu
ignorieren?



Nein, Schweigen wird als Zustimmung interpretiert - von den Angreifern wie den Angegriffenen. Gegenrede ist immer sinnvoll - ob es nur ein paar Worte sind oder eine längere Argumentation. Unwider-sprochener Hass lässt die Betroffenen allein und suggeriert eine schweigende Akzeptanz. Zudem führt das Ignorieren solcher Inhalte zu sogenanntem

Silencing. Die Betroffenen trauen sich nicht mehr, etwas zu sagen, oder werden aus dem jeweiligen Spiel oder von der Plattform gedrängt. Zum Beispiel haben sexistische Sprüche dazu geführt, dass Frauen sich häufig nicht mehr trauen, den Voicechat zu benutzen, da sie aufgrund ihrer Stimme als weiblich erkannt werden und sich anschließend Sexismus ausgesetzt sehen.

Einen inklusiven Raum zu schaffen ist jedoch ebenso die Aufgabe der Hersteller_innen, Community-Manager_innen, Plattformen und der Gesetzgebung. Diese müssen sich ihrer Verantwortung bewusster werden und sollten von Spieler_innen darauf aufmerksam gemacht werden, dass sich die Nutzer_innen eine inklusive und möglichst diskriminierungsarme Umgebung wünschen.



Wo kann ich mich weiter informieren?

25

Weitere Infos zu Gaming und Rechtsextremismus, sowie Fortbildungen und Materialien gibt es bei folgenden Organisationen:

- **Amadeu Antonio Stiftung (AAS)**
www.amadeu-antonio-stiftung.de
- **Bundeszentrale politische Bildung**
www.bpb.de
- **ETHICAL Games**
www.ethicalgames.org
- **Fair Play Alliance**
www.fairplayalliance.org
- **Forschungsgruppe Modellprojekte e.V. (FGM)**

- **Good Gaming - Well Played Democracy (Forschungsgruppe Modellprojekte e.V., Amadeu Antonio Stiftung)**
www.forschungsgruppe-modellprojekte.de/8-0-Aktuelles.html
www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/
- **Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet**
www.jugendschutz.net
- **Kein Pixel den Faschisten**
www.keinenpixelndenfaschisten.de
- **Niedersächsische Landeszentrale politische Bildung**
www.demokratie.niedersachsen.de

Impressum

Autorinnen und Autoren:

Viet Hoang / Mick Prinz

Redaktion:

Heiner Coors / Joanna Mechnich / Maria Frankenfeld

Herausgeberinnen:

Forschungsgruppe Modellprojekte e.V.
Weinheim Babostraße 3, 69469 Weinheim
www.forschungsgruppe-modellprojekte.de/

und

Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung
Georgsplatz 18/19, 30159 Hannover
www.demokratie.niedersachsen.de

Layout/Grafik:

Sebastian Baumeister / stilsicher.design

Hannover, März 2021



Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor_innen die Verantwortung.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



Niedersächsische
Landeszentrale für
politische Bildung