



next level: democracy

Hate Speech im Online Gaming: Ein Überblick

Ein Projekt der

Stiftung für
Engagement
& Bildung

Gefördert durch



next level:
democracy

next level: democracy

Hate Speech im Online Gaming: Ein Überblick

Ein Projekt der:

Stiftung für Engagement und Bildung e.V.

Lindenstraße 18

14467 Potsdam

info@steb-ev.org

Tel.: +49 331 979 278 - 0

www.steb-ev.org/projekte

Registergericht: Potsdam

Registernr: VR 7624 P

Steuernr: 046/141/12765/K004

Gefördert durch die:





Inhaltsverzeichnis

3

ÜBERBLICK

Worum geht ´s?

6

FOKUS

RECHTSEXTREMISMUS

Wie nehmen rechte Gaming Communities Einfluss auf den Diskurs?

4

HINTERGRUND & PROBLEMLAGE

Warum es um mehr als nur Beleidigungen geht.

8

DAS PROJEKT NEXT LEVEL: DEMOCRACY

Wie aktivieren wir die Zivilgesellschaft?

» Überblick

Gaming hat heutzutage einen festen Platz in der Gesellschaft eingenommen. PC- und Konsolen Games, Handyspiele, Minigames auf dem Smart-TV und ins besonders Online-Games prägen mittlerweile den Alltag vieler Menschen. Dabei hatte Gaming zu keinem Zeitpunkt - auch heute - einen sonderlich guten Ruf. Neben bestimmten Stigmata, nach denen Gaming als reine Zeitverschwendung, Sammelplatz für sozial oder gesellschaftlich Abgehängte und im besten Fall als elektronischer Babysitter wahrgenommen wird, waren es besonders Diskussionen, wie die "Killerspiel-Debatte", die diese Wahrnehmung maßgeblich prägten. Auch wenn manche dieser Vorurteile heute überholt sind und Gaming zum Teil eine breitere Akzeptanz erfährt, hat sich der generelle Ruf als Nischenhobby nicht wesentlich geändert. Als Konsequenz dessen gilt leider weiterhin, dass Online-Gaming trotz seiner starken Präsenz, der rasanten Entwicklung und vielschichtigen Problemen und deren Auswirkungen auf das gesellschaftliche Zusammenleben immer noch wenig öffentliche und politische Aufmerksamkeit geschenkt wird.

Besonders in der Kommunikationskultur zwischen den Spielenden hat sich ein Umgang entwickelt, welcher durch Affektivität, Toxicity (engl. Giftigkeit) sowie Hate Speech (Hassrede) geprägt ist. Diese Entwicklung beschränkt sich jedoch nicht allein auf die individuelle Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Spieler:innen, sondern enthält eine größere gesellschaftlich wie politisch folgenschwere Dimension. Insbesondere die "neue Rechte" hat sich Online Gaming generell und insbesondere Gaming-Chats als Agitations- und Rekrutierungsplattform erschlossen. Durch ästhetische Bezüge und eigene kulturelle Codes werden menschenverachtende Inhalte in einem vermeintlich harmlosen Gewand verkleidet und verbreitet.

Damit einher geht auch die Schutzbehauptung, dass Gaming meist als "nicht ernst" oder "so-tun-als-ob" verstanden wird. Die Problematik hierbei ist, dass eine politische Dimension der Gaming Kultur häufig kategorisch abgestritten wird, auch seitens der Nutzer:innen. Philipp Stein, der Betreiber von "Ein Prozent für unser Land", einer bundesweiten Vernetzungs- und Kampagnenagentur der "neuen Rechten" (die auch das Spiel "Heimat Defender" veröffentlichten), spricht auf Youtube davon, dass Computerspiele "der nächste logische Schritt in (...) [der] Strategie der Gegenkultur" sind. Daher scheint die Schlussfolgerung, dass Gaming als ein ernstzunehmender Kulturbereich anzuerkennen ist, und demzufolge auch Bestandteil der Extremismusprävention sein sollte, legitim, sogar notwendig. Der folgende Bericht soll eine Übersicht über die Problemlage sowie mögliche Handlungsansätze geben.

» Hintergrund & Problemlage

Hate Speech (dt. Hassrede) ist ein breites gesellschaftlich Phänomen, welches historisch zwar bekannt ist, jedoch heutzutage durch das Internet ein globales sowie anonymes Sprachrohr gefunden hat. Hate Speech wertet durch menschenfeindliche Aussagen Einzelne oder Gruppen aufgrund von Hautfarbe, Herkunft, Sexualität, Geschlecht, Alter, Behinderung, Religion oder anderer vermeintlicher Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe ab.

Besonderes durch Soziale Medien, wie Facebook, Instagram und TikTok oder Plattformen wie YouTube haben sich Räume etabliert, welche Hate Speech eine globale Bühne mit immenser Reichweite und Anonymität bieten. Allerdings sind es nicht nur Soziale Medien, welche diese Problematik mit sich bringen. Besonders im Online-Gaming Sektor hat sich bis heute eine Kommunikationskultur entwickelt, welche stark von Toxicity (eng. „Giftigkeit“) und Diskriminierungen durchzogen ist und die eine wesentliche Rolle bei der Verbreitung menschenfeindlicher Parolen und Narrative spielt.

Der Grund, dass dieser Problematik jedoch vergleichsweise wenig Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit zukommt, liegt vor allem daran, das Gaming bis heute einen Ruf als infantiler Zeitvertreib innehat. Doch ist Gaming alles andere als eine Nische. Allein in Deutschland spielen über 34 Millionen Menschen Videospiele. Ebenso ist Hate Speech alles andere als selten im Online-Gaming. In der Online-Befragung von „Behind the Screens“ gaben rund 90% der 269 Teilnehmenden an, beim Spielen persönlich angegriffen worden zu sein. Ebenso gaben über die Hälfte der Jugendlichen in der JIM-Studie 2021 an, mit Hassbotschaften im letzten Monat konfrontiert worden zu sein. Hierbei ist es wichtig zu unterscheiden, aus welcher Motivation heraus Hate Speech geäußert wird. Generell kann man hier zwischen einer emotionalen oder einer ideologischen Motivation unterscheiden.

Von einer emotionalen Motivation kann ausgegangen werden, wenn Gründe wie Frustration, Wut oder Enttäuschung in verbale Angriffe ausarten. Diese sind oft unreflektierter Art und dienen als Ventil für den Angreifenden.

Als ideologische Motivation können Kommentare angesehen werden, welche bewusst diskriminierender Natur sind und die tatsächliche Überzeugung des:der



Verfassers:in widerspiegeln und mit der Intention verfasst werden, eigene Meinungen und Ideologien zu verbreiten bzw. ein Sprachrohr für diese zu finden. Beide sind nicht strikt voneinander trennbar, zeigen aber eine grundsätzliche Tendenz auf.

Aber wie genau äußert sich Hate Speech im Bereich Online Gaming und welche Gruppen sind besonders betroffen? Zumeist handelt es sich um allgemeine Beleidigungen. Ein nicht unwesentlicher Teil der Hasskommentare besteht jedoch aus diskriminierenden Äußerungen, welche aus Formen von Rassismus, Homophobie, Frauenhass, Sexismus, Rechtsextremismus und Antisemitismus bestehen. Dazu kommen Kommentare mit direkten Gewaltandrohungen, welche teilweise mit diskriminierenden Elementen Hand in Hand gehen. Betroffene Gruppen sind hier meistens Angehörige marginalisierter Gruppen wie nicht-weiße Menschen oder die LGBTQI+-Community, aber auch Frauen trifft es häufig. Dabei passiert es unter anderem, dass die diskriminierende Äußerung Teil einer Beleidigung ist, also nicht eine Person aufgrund ihrer wirklichen Identität angreift, sondern eine Identität zur Beleidigung wird (z.B. „schwul“).

Warum sich gerade im Online Gaming eine solch extreme Kommunikationskultur entwickelt hat, lässt sich nicht abschließend feststellen. Sicher ist, dass auch hier dieselben Faktoren wie bei Social Media zum Tragen kommen. Anonymität sowie auch die zu großen Teilen vorherrschende Konsequenzlosigkeit von Handlungen, tragen hier einen wesentlichen Teil zu dem Problem bei. Die besonders im Gaming vorherrschende Emotionalität, wie Frustration oder Ärger wirkt hier als verstärkender Faktor. Hinzu kommt, dass Phänomene wie „Trash Talk“ oder „Toxicity“ heute zum Alltag von Online Gaming gehören und oftmals als integraler Bestandteil dessen angesehen werden. Dabei schwingt zugleich die Erwartung mit, dass dieses Verhalten als zu akzeptieren oder zumindest zu erdulden gilt. Aktive, konstruktive Gegenwehr ist nur selten zu finden.

Die Folgen einer Hate Speech-Kultur sind vielfältig. Soft-Consequences sind dabei erstmal, dass sich diskriminierte Gruppen und Personen aus den jeweiligen Gaming Communities zurückziehen, bzw. versuchen sich anzupassen oder nicht als Teil einer marginalisierten Gruppe aufzufallen. Ein typisches Beispiel hier wäre eine Frau, welche sich online als Mann ausgibt, um sich nicht antifeministischen Ressentiments aussetzen zu müssen. Doch können wiederholte Diskriminierungserfahrungen nicht nur das Wohlbefinden negativ beeinflussen, sondern auch die psychische Gesundheit durch Selbstzweifel, Minderwertigkeitsgefühle, Selbstwahrnehmungsstörungen bis zu selbstverletzendem Verhalten erheblich beeinträchtigen.

Extremere Formen, wie „Doxxing“ (die Offenlegung persönlicher Daten einer Person im Internet) kommen nur selten vor, können aber schwerwiegende Folgen für die Betroffenen haben. Des Weiteren zeigen Vorfälle, wie die „Gamergate Bewegung“ (ein massiver Shitstorm gegen eine Spieleentwicklerin, welcher in massiven Gewaltdrohungen, Veröffentlichungen von privaten Informationen, wie der Heimatadresse und schließlich der Notwendigkeit des Umzugs von mehreren Personen unter Polizeischutz mündete) auf erschreckende Art, wohin sich Hasskampagnen entwickeln können. Doch stellt nicht nur der Inhalt an sich ein Problem dar, sondern auch besonders, welche treibende Kraft hinter den jeweiligen Aussagen steht. Dies wird im folgenden Abschnitt genauer betrachtet.

» Fokus Rechtsextremismus

Eine gesonderte Betrachtung gilt beim Thema Hate Speech im Online Gaming rechtsextremistischer und rassistischer Agitation. Während die vorangegangenen Ausführungen sich größtenteils auf die emotionale Motivation beziehen, widmet sich dieser Abschnitt Hate Speech aufgrund einer ideologischen Motivation oder politischen Agenda.

Wie in den Sozialen Medien, ist auch im Gaming Sektor zu beobachten, wie rechte Gruppierungen die neuen Technologien und Räume nutzen, um neue Anhänger zu rekrutieren und rassistische, antisemitische, antiislamistische und andere menschen- und demokratiefeindliche Inhalte zu verbreiten. Wichtiges Merkmal ist, das in diesem Fall strategisch, schrittweise und kontinuierlich vorgegangen wird, konträr zur affektiven, emotionalen Hate Speech. Dafür werden wiederholt bestimmte toxische Narrative bedient, um Angst und Ressentiments zu verbreiten.

Die Methodik und Medienstrategien sind dabei vielfältig. Im Mittelpunkt steht regelmäßig die Normverschiebung, also das Ziel, Rassismus, Sexismus, Homophobie und Demokratiefeindlichkeit zunehmend akzeptabel erscheinen zu lassen. Humor ist dabei eine effektive Methode, da normalerweise als unvertretbar geltende Inhalte unter dem Deckmantel von Witzen und Memes verbreitet werden können. Zudem kann bei Kritik an den Inhalten jederzeit auf die scherzhafte Absicht des Kommentators sowie die Humorlosigkeit des Kritisierenden verwiesen werden. Ähnlich dem können rechtsextreme Inhalte als eine Andeutung oder durch eine Neubelegung von Ausdrücken verschleiert werden, sodass diese einerseits nur für Wissende als solche erkannt werden können und zudem nicht eindeutig genug sind, um Verursachende dafür zu belangen bzw.

bei den jeweiligen Plattformen zu melden. Durch ein konstantes inhaltliches und sprachliches Framing wird versucht, gewünschte Abbildungen und Assoziationen zu etablieren und Erklärungsangebote zu liefern, die komplexe gesellschaftliche Probleme mit menschen- und demokratiefeindlichen Inhalten verbinden. Auf diese Weise verschiebt sich zunehmend die gesellschaftliche Akzeptanz diesbezüglich und zuvor deutlich als rassistisch, rechtsextrem, antimuslimisch, antisemitisch usw. wahrgenommene Inhalte finden Eingang in den alltäglichen Sprachgebrauch.

Die Räume, in welchen all dies stattfindet, decken so ziemlich die gesamte Bandbreite ab, wo sich Gaming-Communities bilden und interagieren. Eine unter anderem auf der Spieleplattform Steam oder auf Computerspiele spezialisierte Chatplattformen wie Discord häufig anzutreffende Form sind Nutzer:innen- oder Gruppennamen mit nationalsozialistischen Assoziationsbegriffen, wie zum Beispiel GasMannAH88 (Benutzername) oder TheGasChamber (Gruppe). Dabei bewegen sich die Namen häufig in einem Graubereich, der es erschwert effektiv dagegen vorzugehen, da die Bezüge durch Codes ausgedrückt werden, die von Insidern verstanden werden, aber nicht so eindeutig sind, dass sie gegen Community-Standards oder sogar Strafgesetze verstoßen (so wird in rechtsextremen Kreisen AH als Code für Adolf Hitler und 88 als Code für Heil Hitler verwendet). Doch auch besonders, dessen Nutzer:innen hauptsächlich aus der Gaming-Community stammen, haben sich zu Organisationsräumen rechter Gruppierungen entwickelt.

Neben der Schwierigkeit entsprechende Nutzer:innen und Gruppen zu melden, spielen vor allem schwach ausgebaute Moderationsstrukturen eine wesentliche Rolle, weshalb rechte Bewegungen oder Personen sich nahezu ungehemmt in dem Umfeld bewegen, organisieren sowie ihre rechten Narrative verbreiten können.

Toxische oder diskriminierende Sprache und die Etablierung rechtsextremer Narrative stellen eine ernstzunehmende und akute Bedrohung für die Demokratie und ein den gesellschaftlichen Zusammenhalt dar. Die Auswirkungen betreffen in erster Linie Angehörige marginalisierter und diskriminierter Gruppen und reichen bis hin zu ernststen psychischen Folgen und physischer Gewalt. Darüber hinaus wirkt sich das Problem aber auch auf die demokratische Debattenkultur und die Meinungsvielfalt als solche aus.

Um die Standards der Plattformen und die vorhandenen gesetzlichen Regelungen tatsächlich effektiv umsetzen zu können, müssen zum einen die Betreiber:innen die entsprechenden technischen Voraussetzungen dafür schaffen und zum anderen mehr Ressourcen in Moderation

und community Management investiert werden. Darüber hinaus ist es jedoch unerlässlich, dass sich auch die Zivilgesellschaft dieser Entwicklung aktiv entgegenstellt. Neben Möglichkeiten, wie entsprechende Inhalte zu melden oder zur Anzeige zu bringen bedarf es vor allem konstruktiver und zielgerichteter Gegenrede der Spielenden. Mitunter erfolgt Hassrede jedoch auch entweder subtil oder unter dem Deckmantel der Ironie. Wichtig ist es daher, dass die Spielenden sowohl in der Lage sind, entsprechende Inhalte identifizieren als auch argumentativ darauf reagieren zu können.

» Das Projekt next level: democracy

Plattformen wie Discord oder Steam werden allerdings in erster Linie genutzt, um im Rahmen von Online-Gaming miteinander zu interagieren. Inhalte Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit werden in der Regel maximal als mehr oder weniger harmloses Trolling interpretiert und aktive Gegenrede erfolgt häufig nicht. Slogans, wie "haters gonna hate" sind Ausdruck der Auffassung, dass die einzige Motivation dahinter sei, Aufmerksamkeit zu generieren. In der Folge wird davon ausgegangen, dass dem Problem am besten zu begegnen ist, indem man entsprechende Inhalte einfach ignoriert. Dabei wird verkannt, dass, wenn keine aktive Gegenrede erfolgt zum einen Nutzer:innen, die entsprechende Inhalte verbreiten nicht davon ablassen werden, da sie mit keinen Konsequenzen zu rechnen haben und zum anderen andere Nutzer:innen es einfach akzeptieren, wenn sich Spielende z. B. mit den Worten "Du Jude" beschimpfen ohne dabei die Auswirkungen auf die demokratische Debattenkultur zu sehen.

Wie kann also eine Ansprache der Nutzer:innen aussehen, die sich - unreflektiert oder bewusst - in Gamingchats rassistisch, rechtsextrem, antisemitisch, antimuslimisch oder in einer sonstigen Weise diskriminierend in Bezug auf eine bestimmte soziale Gruppe äußern? Gamer:innen bewegen sich häufig in communities. D. h., es bedarf in erster Linie einer gewissen Glaubwürdigkeit hinsichtlich der Sprache als auch der Nutzung der jeweiligen Plattform und einer entsprechenden Kenntnis des gesamten Bereichs Online Gaming. Es ist daher naheliegend, dass die Ansprache und die Gegenrede nicht "von außen", sondern direkt durch die community erfolgt. Mit dem Projekt next level: democracy verfolgen wir einen Ansatz der sich am Konzept des digital Streetwork orientiert, jedoch statt der klassischen one-to-one Interaktion durch Sozialarbeiter:innen einen mehr auf community-building abzielenden Ansatz verfolgt. Ziel ist es Peers aus der Gaming Community hinsichtlich Methoden der Ansprache als auch in Bezug auf effektive Gegenrede zu

schulen und auf diese Weise eine Interventions-/Aktionsgruppe zu initiieren, die in den Gaming Chats selbst als Gruppe aktive Gegenrede betreibt. Auf diese Weise sollen zugleich auch nachhaltigere Strukturen geschaffen werden, die unabhängig von dem Projekt an sich und seines Fortgangs weiter existieren können.

Die kostenlosen Workshops können bei der Stiftung für Engagement und Bildung e. V. angefragt werden.

Kontakt:

Email: next_level@steb-ev.org

Tel: 0331/979 278 -32

Mehr Informationen zu dem Projekt unter:

www.steb-ev.org/projekte

www.instagram.com/next_level_democracy