

Gaming und Hate Speech

Computerspiele in
zivilgesellschaftlicher
Perspektive

AMADEU ANTONIO STIFTUNG

INITIATIVEN FÜR ZIVILGESELLSCHAFT UND DEMOKRATISCHE KULTUR



Gaming und Hate Speech

Computerspiele in
zivilgesellschaftlicher
Perspektive


AMADEU ANTONIO STIFTUNG

INITIATIVEN FÜR ZIVILGESELLSCHAFT UND DEMOKRATISCHE KULTUR

Inhalt

Gaming – ein Thema für die Zivilgesellschaft? <i>Johannes Baldauf, Malte Switkes vel Wittels</i>	4
Grußwort der Stiftung digitale Spielekultur <i>Peter Tscherne</i>	6
Das Computerspiel in Bildungskontexten <i>Gerrit Neundorf</i>	7
Gender – (k)ein Thema in digitalen Spielwelten? <i>Maike Groen</i>	12
Bessere Videospiele-Communities durch Teamwork und Fairplay <i>Martin Fischer</i>	15
Jugendschutz bei Computerspielen <i>Felix Falk</i>	18
Rassismus als Designproblem in Computerspielwelten <i>Jan Rathje</i>	21
Rechtsextremismus und Revisionismus im Kontext von Computerspielen <i>Malte Switkes vel Wittels</i>	24
Handlungsempfehlungen	27
no-nazi.net zum Nachlesen: Die Broschüren	28

Herausgeberin
Amadeu Antonio Stiftung
Novalisstraße 12
10115 Berlin
Telefon: + 49 (0)30 240 886 10
Fax: +49 (0)30 240 886 22
info@amadeu-antonio-stiftung.de
www.amadeu-antonio-stiftung.de

Redaktion: Johannes Baldauf, Malte Switkes vel Wittels
Autorinnen und Autoren: Johannes Baldauf, Felix Falk, Martin Fischer, Maike Groen,
Gerrit Neundorf, Jan Rathje, Malte Switkes vel Wittels
Gestaltung:  Design
Fotos, soweit nicht anders angegeben: Amadeu Antonio Stiftung

© Amadeu Antonio Stiftung 2015
Alle Rechte bleiben bei den Autorinnen und Autoren.

Druck: Druckzone, Cottbus
Gedruckt auf Envirotop Recycling 100% Altpapier



Wir danken dem Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz
für die freundliche Unterstützung.

Gefördert durch:



Gaming – ein Thema für die Zivilgesellschaft?!

Seit dem Sommer 2015 ist in der Öffentlichkeit eine Debatte über Hassreden und Hass-Kommentare in sozialen Netzwerken zu beobachten. Angestoßen von Justizminister Heiko Maas sollte der immer erdrückender wirkenden Dominanz von Hate Speech Einhalt geboten werden. Dabei war die Problematik keinesfalls neu und eigentlich kein digitales, sondern ein gesellschaftliches Problem, welches im Web 2.0 konzentriert sichtbar wurde. Doch endlich wurde es auch ein Thema der Politik und der öffentlichen Debatte.

Die Amadeu Antonio Stiftung widmet sich schon seit vielen Jahren mit Projekten, Plattformen und Kampagnen den Ausformungen menschenverachtender Haltungen im Netz und kann so kompetent beraten und Lösungen aufzeigen. Doch die Stiftung will weiter denken: Soziale Netzwerke sind nur ein Teil des Internets, und das Internet ist auch nur ein Teil des digitalen Raums. Ein weiterer Teil dieses Raums ist das Gaming. Ein Thema, das öffentlich eher mit Debatten über seinen schädlichen Einfluss bedacht wurde, als dass man es wirklich ernst nahm und akzeptierte.

Computer- und Videospiele sind für einen Großteil der Gesellschaft Teil des Alltags geworden – ob mit der Konsole auf dem heimischen Fernseher, auf dem Gaming-Rechner oder unterwegs auf dem Smartphone. Alle Welt spielt. Aus einem Nischenhobby wurde eine der global größten Unterhaltungsindustrien, die schon lange gleichberechtigt neben anderen medialen Formaten wie TV und Kinofilmen steht. Durch die rasanten technologischen Entwicklungen ziehen uns die künstlichen Welten der Spiele immer neu in ihren Bann und lassen uns an Geschichten und Rätseln teilnehmen. Im Internet entstehen dabei Communities, in denen sich ein reger Austausch und ganz neue kommunikative Räume entwickeln.

Doch dort zeigen sich auch Schattenseiten. Im gleichen Maße wie Gaming zum Massenhobby wird, treten auch Vorurteilsstrukturen der Gesellschaft in all ihren Facetten auf. Rassismus, Sexismus und allgemein Hate Speech beschränken sich leider nicht auf Einzelfälle. Daher will die Amadeu Antonio Stiftung sich in Zukunft stärker auch diesem Bereich widmen. Nicht, weil wir den Communities sagen wollen, was sie zu tun haben, sondern weil wir Erfahrung im Umgang mit Hate Speech und Gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit besitzen.

In dieser Broschüre wird ein erster Versuch gewagt, Themen aus der klassischen zivilgesellschaftlichen Arbeit in einem Bereich zu beleuchten und zu analysieren, zu dem sonst eher eine gewisse Distanz gewahrt wird. Gaming und Demokratiewerk – passt das zusammen?

Zivilgesellschaftliche Akteure belächeln oftmals das von ihnen unverstandene Hobby dieser »Zocker_innen«. Es erscheint nicht wenigen als infantiler Zeitvertreib, und die massiven Chancen für die demokratische Bildung und die Relevanz gerade für junge Menschen werden verkannt. Auf der anderen Seite sind die Spiele-Communities oft argwöhnisch gegenüber zivilgesellschaftlichen und politischen Themen, da eine Stigmatisierung im Stile vergangener »Killerspieldebatten« befürchtet wird und Gaming angeblich nichts mit Politik zu tun habe.

Dazwischen sitzen die Entwickler_innen und Publisher der Games, die häufig auch die Online-Plattformen bereitstellen. Hier hat sich in den vergangenen Jahren einiges geändert, mehr und mehr öffnet man sich dafür, eigene Konzepte zu überdenken und diskriminierungsfreie Räume zu schaffen. Aber der Prozess ist zäh und schleppend, und nicht wenige setzen

weiterhin darauf, in ihren Spielen Stereotype zu präsentieren, um so einen vermeintlichen Massengeschmack zu bedienen. Oft stellen diese auch wirkmächtige Erzählungen dar, die prägend wirken und Teil des popkulturellen Kanons werden. Entsprechend können Games aber auch mehr, als nur Stereotype zu wiederholen: Sie können Werte vermitteln und zeigen, wie Gleichwertigkeit gelebt wird.

Die Debatte muss also in viele Richtungen gehen und darf sich nicht nur auf den Umgang miteinander in den sozialen Netzwerken beschränken. Wir stehen erst am Anfang davon, in gegenseitiger Wertschätzung an Communities und Spielwelten zu arbeiten, in denen jegliche Formen der gruppenbezogenen Menschenfeindlichkeit keinen Platz mehr haben.

In dieser Broschüre versammeln wir dafür Expert_innen aus Pädagogik und Wissenschaft, Theoretiker_innen und Praktiker_innen. Sie geben einen ersten Einblick darin, mit welchen Hürden wir zurzeit zu kämpfen haben und wo noch Baustellen bestehen. Wir wenden uns aber auch vielversprechenden Kampagnen und dem Jugendschutz zu, welcher in Deutschland einen ganz besonderen Stellenwert genießt. Die Amadeu Antonio Stiftung freut sich, diese Herausforderung anzunehmen und sich in die Debatte über einen spannenden Teil des digitalen Raums einzubringen. Wir hoffen, damit einen Anstoß für weitere Auseinandersetzungen mit dem Thema zu geben, und wünschen beim Lesen der folgenden Seiten das eine oder andere »Aha-Erlebnis«.

*Malte Switkes vel Wittels und Johannes Baldauf
Amadeu Antonio Stiftung*



*Malte Switkes vel Wittels
Foto: privat*



*Johannes Baldauf
Foto: Carlotta Cardana, London*

Grußwort der Stiftung Digitale Spielekultur

Verbissener Kampf, angespannte Gesichter, höchste Konzentration. Den Zergling-Rush hat der Protoss-Spieler im StarCraft II-Turnier abgewehrt. Jetzt gehen seine Pixel-Kämpfer zum Gegenangriff über. Bald stehen sie in der ungesicherten gegnerischen Basis. Der Zerg-Spieler gibt sich geschlagen, ihm bleibt nur das »gg«. Die international gebräuchliche Floskel steht für »good game« und zeigt, dass – wie auch im Sport – in digitalen Spielen Fairness und Respekt zum guten Ton gehören.

Die digitale Spielekultur ist heutzutage ein Raum sozialer Interaktion. In ihm gelten letztlich dieselben Regeln wie auf der Straße, dem Schulhof und generell in der Öffentlichkeit. Aber die Grundlagen sozialen Miteinanders sind andere: Teils stehen Spieler_innen in sportlichem Wettstreit miteinander, teils kooperieren sie. Spiele ermöglichen gefahrloses Probehandeln und manche_r wird übermütig, einmal »alles rauszulassen«, ohne Rücksicht auf die Gefühle anderer. Die relative Anonymität tut hier ihr Übriges. Manchmal geht das bis hin zu diffamierenden Beleidigungen oder gar rassistischer Diskriminierung.

Dass verbale Ausfälle reale Konsequenzen haben und keinesfalls als Petitesse abgetan werden dürfen, zeigen Beispiele aus den USA: Die sog. #Gamergate-Bewegung nahm dort bald Züge einer digitalen Hetzjagd auf Andersdenkende an, und kritische Journalist_innen aus dem Gaming-Bereich und Entwickler_innen wurden nicht bloß diffamiert, sondern auch real mit Gewalt bedroht. Für solche Auswüchse bereitet verächtliche Sprache den Boden. »Hate Speech« schafft ein Klima der Angst und unterdrückt den freien Austausch von Meinungen.

In der internationalen Welt der digitalen Spiele ist für verachtende Äußerungen kein Platz. Es ist die Verantwortung aller Spieler_innen, gegen Diskriminierung und Menschenfeindlichkeit einzuschreiten. Zivilcourage ist gefragt, im Chat genauso wie auf der Straße. Viele Spieler_innen-Gemeinschaften werden von erfahrenen Community-Manager_innen betreut. Zudem übernehmen viele Spieler_innen Clan-intern Verantwortung für ein angstfreies und respektvolles Miteinander. Das ist sehr zu begrüßen. Auch die meisten Spiele-Entwickler_innen engagieren sich gegen Hate Speech und fahren eine Null-Toleranz-Policy gegen Diskriminierung. Ein abgestuftes Set von Sanktionen erlaubt es, Spieler_innen zu maßregeln – das geht bis hin zur Verbannung Unbelehrbarer, dem Ausschluss aus der Community. Voraussetzung dafür ist, dass Spieler_innen Übergriffe sichtbar machen und diese melden. Die meisten Spiele bieten hierfür entsprechende Melde-Funktionen, damit Verstöße geahndet werden können. Gerade Games sollten ein »Safe Space« sein, in dem sich jede_r wohlfühlt.

Games als globales, interkulturelles Medium haben großes Potenzial für Inklusion und Emanzipation. Gamer_innen, Entwickler_innen und Produzent_innen digitaler Spiele haben eine gemeinsame Verantwortung dafür, dieses Potenzial nicht von hasserfüllten Protagonisten zerstören zu lassen. Zivilgesellschaftliche Akteure wie die Amadeu Antonio Stiftung halten den Spiegel vor, tragen zur Sensibilisierung bei und mahnen, wo nötig. Dafür gebührt ihnen großer Dank.

Peter Tscherne

Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur



Das Computerspiel in Bildungskontexten

Bildung wird heute als dynamischer und ganzheitlicher Prozess verstanden, welcher sich unter anderem an der Lebenswelt der jeweiligen Zielgruppe orientiert, im besten Fall daran andockt, sie konstruktiv bereichert, Kompetenzen vermittelt und damit Impulse für Selbstwirksamkeit und Selbstverwirklichung gibt.

Betrachtet man nun das Computerspiel als eines der wesentlichen (Leit-)Medien heute aufwachsender Kinder und Jugendlicher, kann man feststellen, dass die oben dargestellte Interpretation des Bildungsbegriffes insbesondere in den schulischen, aber auch in vielen außerschulischen formalen Kontexten wenig bis keine Bedeutung hat. Dabei bietet in einer zusammenwachsenden Medienwelt das Computerspiel mit all seinen Facetten und u. a. als medialer Gesellschaftsspiegel Potenziale, gerade im Kontext von schulischer und außerschulischer Bildung Fuß zu fassen.

Nachdem die jahrzehntelang geführte Debatte um Chancen und Risiken (wobei zumeist die Risiken im Fokus der Diskussion lagen) sich immer mehr in Richtung einer Kulturgutdebatte entwickelt hat, scheint nunmehr der Weg frei zu sein, das Computerspiel auch in formale Bildungskontexte einfließen zu lassen. Dass es sich hierbei auch um gesellschaftsrelevante Themen wie ein konstruktives und positives Miteinander drehen kann und wie dies geschieht bzw. geschehen sollte, wird im Folgenden angerissen.

Das Computerspiel als Medium und Kulturgut

Etablierte und neue Massenmedien erreichen und beeinflussen seit der zunehmenden Digitalisierung immer mehr Menschen. Nun würden viele das Medium Computerspiel (zumindest gefühlt) bei den »neuen Medien« einordnen, auch wenn es tatsächlich schon über 60 Jahre alt ist. Aber welchen Einfluss, ob nun als Wissensvermittler oder als Gegenstand der Betrachtung, hat es heute in der Bildung? Obwohl hier Milliardenumsätze gemacht werden und die Nutzungszahlen z.B. bei den 12-19-Jährigen laut JIM-Studie bei über 90% liegen, wobei ca. 70% dieser Altersgruppe täglich spielen, spielt das Medium Computerspiel selbst, wenn überhaupt, nur eine untergeordnete Rolle als Mittler und Gegenstand von Bildung. Stattdessen werden Schwarz/Weiß-Debatten über Gewalt und Sucht geführt. Hier lässt sich vortrefflich ansetzen.

Lassen sich Lehrende auf den Gegenstand Computerspiel ein, bieten sich mannigfaltige Möglichkeiten, es in verschiedenen Kontexten zu hinterfragen und zu verorten. Fragen nach der Rolle im Alltag, dem Vergleich mit anderen Medien und dem sozioökonomischen Einfluss lassen sich jederzeit und vor allem ohne das Medium Computerspiel selbst »in die Hand zu nehmen« thematisieren und bearbeiten. Daraus lassen sich Themen ableiten, welche durchaus am Medium selbst bleiben können, aber vor allem Potenzial bieten, um gesellschaftliche Herausforderungen wie Rassismus, Sexismus und Mobbing in all ihren Formen zu hinterfragen. Wenn z.B. in der Szene der Spielenden über zu wenige weibliche Hauptcharaktere diskutiert wird oder darüber, dass vornehmlich weiße Entwicklerteams auch vornehmlich hellhäutige Protagonist_innen im Computerspiel einbauen, sind wir sehr schnell bei Diskussionen um Frauenquote und Alltagsrassismus, wie sie am Stammtisch und in der Politik geführt werden.

Weiterführend kann aktive Medienarbeit einen Beitrag dazu leisten, das Medium Computerspiel besser zu verstehen, dessen Entwicklung nachzuvollziehen und damit in der Reflexion auch besser einzuordnen. Dabei werden Methoden aufgegriffen, welche bei anderen Medien auch in der Schule schon längst etabliert sind. Hier werden Webseiten gestaltet, Audiobeiträge erstellt, Kurzfilme gedreht und Geschichten geschrieben, also warum nicht auch mal ein Computerspiel programmiert? Was auf den ersten Blick aussieht, als wäre viel technisches Know-how erforderlich, wird entzaubert, wenn Tools wie beispielsweise der Level-Editor des Spiels Portal 2 oder der Gamebaukasten Project Spark ins Spiel kommen. Sie bieten einen einfachen, kostengünstigen und vom technischen Anspruch sehr überschaubaren Einstieg in die Welt der Computerspielentwicklung.

Serious Games

»Games in Bildung – da war doch mal was? Ach ja, Lernspiele!« So, oder so ähnlich wird es vielen gehen, die die Themen Bildung und Computerspiele in Verbindung bringen. CD-ROM-Games mit »Mathe in der Grundschule« oder »Englisch für Klasse 5-7« in der Ramschkiste des örtlichen Supermarktes kommen einem da in den Sinn. Und ja, natürlich gibt es diesen Bereich der spielbasierten Wissensvermittlung auch heute noch, jedoch zusammengefasst unter dem Begriff »Serious Games«. Wie der Name schon suggeriert, handelt es sich hierbei um Spiele mit einem ernsthaften bzw. klar auf Bildungskontexte ausgelegten Hintergrund. D.h. diese Spiele wurden von den Entwickler_innen so angelegt, dass im Idealfall der Spielspaß klassischer Computerspiele dabei hilft, die Wissensinhalte so zu transportieren, dass sich die Schüler_innen oder Projektteilnehmer_innen gerne mit diesen auseinandersetzen. Zudem erhofft man sich, dass das Wissen aufgrund der spielerischen und interaktiven Auseinandersetzung besser verinnerlicht wird.

Die vermeintlichen Vorteile dieser Art des Lehrens sind offensichtlich. Die Herausforderungen lassen sich auf der anderen Seite meist erst bei genauer Betrachtung oder durch eigene Erfahrungen erkennen. Derzeit sind es vor allem 3 Aspekte, welche berücksichtigt werden sollten:

1. Die Entwicklung eines Serious Games stellt die Macher_innen vor besondere Herausforderungen. Das Material muss nicht nur inhaltlich und didaktisch gut aufbereitet sein, es muss zudem viel Wert auf das Spielerlebnis als solches gelegt werden. Letzteres fällt regelmäßig bei spielenden Kindern und Jugendlichen durch, da sie durch professionelle und aufwendig erstellte Games Ansprüche haben, die von zumeist kleinen und schlecht geförderten Serious-Games-Entwicklerteams oftmals nicht zu erfüllen sind. D.h. im schlechtesten Fall kommen die besten Inhalte nicht an, weil das Game Design die Spielenden nicht am Thema hält.

2. Serious Games müssen für jedes Thema gesondert entwickelt werden. Genau wie Schulbücher und Projektmaterial mit viel Aufwand konzipiert und regelmäßig überarbeitet werden, müssen auch Games den hohen Standards in der Bildungsarbeit gerecht werden. Das wiederum bedeutet, dass es viele oder große Entwickler geben müsste, die das Thema bearbeiten. Hier stehen ganz klar wirtschaftliche Interessen dem Ideal, zeitgemäße und lebensweltbezogene Lehr- und Lernmittel auf Basis von Computerspielen zu etablieren, entgegen. Es bedarf einer Förderpolitik, welche zum einen kleine, innovative Entwicklerteams unterstützt, aber auch Anreize für etablierte globale Publisher schafft, sich im Bereich Serious Games zu engagieren.

3. Serious Games sind keine Selbstläufer! Ähnlich wie andere Arbeitsmaterialien müssen auch Bildungsspiele immer in Kontexte eingebettet werden. Dies bringt sowohl für die Gestaltung von Angeboten in und außerhalb der Schule als auch für die Pädagog_innen entspre-



Lernen im Spiel Minecraft (Quelle: Screenshot Minecraft: Pocket Edition, Mojang AB 2011)

chende Herausforderungen mit sich. Zum einen muss das neue didaktische Material adäquat eingebunden werden und zum anderen müssen sich die Lehrenden intensiv mit dem Medium auseinandersetzen, um die Möglichkeiten voll auszuschöpfen.

Gamification

Das Schlagwort der letzten Jahre, wenn es um (Computer-)Spielkontexte außerhalb des eigentlichen Mediums geht, lautet »Gamification« oder auch Spielifizierung. Auf den ersten Blick begegnet uns dieser Trend vor allem in der Wirtschaft. Die Grundidee ist so einfach wie genial: Man verbindet Arbeits- und Produktionsprozesse mit spielerischen motivationssteigernden Elementen. Diese sind immer stärker an Computerspiel-Vorbildern orientiert. Hier treffen Fließbandarbeiter_innen auf Highscores und Ranglisten, in denen sie sich mit dem Team einer anderen Schicht messen können. Es werden Erfahrungspunkte vergeben, wenn Kolleg_innen andere dabei unterstützen, Fehler auszumerken und ihre Leistung zu verbessern. Spielerische Elemente sollen zudem die Laune mittels Spaßfaktoren heben, um mit mehr Motivation an die Arbeit zu gehen und sich einfach besser zu fühlen, denn dass Spielen positive Gefühle hervorruft, ist auch in der Arbeitswelt angekommen.

In Bildungskontexten greift dieses System auch und zwar schon viel länger, als es auf den oben schon erwähnten ersten Blick scheint. Mit Konzepten wie Classcraft (bit.ly/class-craft) können Rollenspielelemente, wie sie den Schülern aus Computerspielen bekannt sind, in den Klassenraum einziehen. Schüler_innen treten hier als Magier_in, Heiler_in oder Krieger_in auf. Dabei können sie für sich selbst, aber auch für die ganze Klasse Erfahrungspunkte erspielen, indem sie ihre Hausaufgaben machen, sich überdurchschnittlich viel am Unterricht

beteiligen, oder schwächeren Schüler_innen bei Aufgaben helfen. Die erspielten Punkte können dann u.a. für Belohnungen wie mehr Zeit bei Leistungskontrollen, Essen im Unterricht, keine Hausaufgaben oder die Ankündigung der Themengebiete der nächsten Klassenarbeit eingesetzt werden. Natürlich funktioniert das System auch über Sanktionen und Punktabzug im Falle von weniger adäquaten Leistungen in sozialen und fachlichen Themenbereichen. Konzepte wie Classcraft sind jederzeit auch auf außerschulische Bedürfnisse anpassbar, und es gibt mit Apps wie HabitRPG auch für Familien oder Einzelpersonen Motivationshilfen, die einen lästige Alltagsaufgaben »spielend« erledigen lassen.

Auf den berühmten zweiten Blick entpuppen sich viele Gamification-Ansätze jedoch als simple Belohnungssysteme, wie sie insbesondere in Bildungskontexten schon seit langem praktiziert werden. Denken Sie beispielsweise an die Sternchen, Blümchen oder Smileys Ihrer Grundschulzeit, die es für gute Leistungen und/oder angepasstes Verhalten gab – oder eben nicht. Natürlich funktionieren solche motivierenden Ansätze vom Prinzip her. Die Schwachstellen im System offenbaren sich häufig in der fehlenden Langzeitmotivation von Lernenden und Lehrenden, insbesondere wenn das Game Design nicht ausdifferenziert und nicht leicht übertragbar/anpassbar ist. Gerade in Bildungskontexten wäre es fatal, wenn die Lernenden irgendwann nur noch für die Erfahrungspunkte, aber nicht wirklich für die Inhalte lernen, und die Gefahr, dass die Motivation zu lernen drastisch sinkt, weil z. B. das Spiel beendet wurde, ist doch sehr hoch.

Nutzt man Gamification in Bildungskontexten, welche sich z.B. mit Menschenrechten, Ausbeutung oder auch Ausgrenzung beschäftigten, wird schnell ein weiterer Kritikpunkt an diesem System offenbar. Sollte Bildung auf ein System zurückgreifen, welches sich rein auf Belohnungs- und Sanktionsstrukturen sowie wettbewerbsfördernde Mechanismen beruft? Welches Menschenbild wird hierbei eigentlich gefördert und im negativsten Fall nicht mal hinterfragt? Noch viel mehr als im Fall der Serious Games bedarf es beim Einsatz von Gamification Bildungspartner, welche es schaffen, die Spielimpulse so zu nutzen, dass auch außerhalb des Spiels ein positiver Lerneffekt anhält und verinnerlicht wird.

Digital Game-based Learning

»Digital Game-based Learning« (DGBL) könnte, wenn man es frei als »auf digitalen Spielen beruhendes Lernen« übersetzt, zusammenfassend für alle bereits genannten Ansätze zum Thema Games in der Bildung stehen. Folgende Darstellung soll aber eher einen eigenständigen, weiteren Zugang zum Thema skizzieren, welcher natürlich auch Anleihen aus den genannten Methoden nutzt, doch dabei andere Wege geht.

Ein erster Grundansatz von DGBL ist es, dass ganz »normale« Computerspiele genutzt werden. Ein Vorteil liegt sofort auf der Hand: Kinder und Jugendliche, aber auch Erwachsene kennen in der Mehrzahl diese Games und fühlen sich direkt angesprochen. Dabei kann prinzipiell zwischen dem Einsatz von »geschlossenen Spielsystemen« und von solchen unterschieden werden, welche partizipative Möglichkeiten per »User-generated Content« zulassen, also Inhalte, welche erst im Spiel durch die Spielenden erstellt werden.

Geschlossene Systeme erscheinen, wiederum auf den ersten Blick, als schwieriger einsetzbar im pädagogischen Alltag. Dies liegt vor allem daran, dass diese Spiele zumeist eine Geschichte erzählen oder starr auf eine konkrete Spielweise ausgelegt sind. Daher sollten sich die Lehrenden mit verschiedenen Spielen intensiver auseinandersetzen, um für das jeweilige Bildungsthema ein adäquates Spiel zu finden. In der Grundschule kann z.B. im Deutschunterricht mit dem Spiel Scribblenauts gearbeitet werden. Ein klassisches Beispiel aus dem Mathe- oder Physikunterricht ist es, die Flugbahn eines Vogels im Spiel Angry Birds

zu berechnen. Die Themen Einwanderung, Menschenrechte und -würde sowie Rassismus lassen sich sehr gut am Beispiel von Papers Please bearbeiten, in dem die Spielenden die Rolle eines Grenzbeamten übernehmen.

Beim Thema offene Spielsysteme in der Bildung muss allen voran ein Titel besonders erwähnt werden: das Sandboxgame Minecraft. Kein Spiel der letzten Jahre hat so eine große Anziehungskraft auf Spielende aller Altersgruppen und zugleich so viel Potenzial für den Einsatz im Bildungsbereich wie dieses Klötzchen-Bau-Spiel. Es gibt kein schulisches und außerschulisches Thema, welches sich nicht bearbeiten ließe. Ob nun als Vorlage für ein eigenes Gedicht im Religionsunterricht (bit.ly/mc-religion) oder als Entwurf für »Die faire Stadt der Zukunft« (die-faire-stadt.de), zu jedem erdenklichen Thema lassen sich Assoziationen finden, welche mit diesem Spiel bearbeitet werden können.

Ausblick

Modellprojekte zum Thema Games und Bildung lassen sich mittlerweile viele finden. U.a. auf der Seite digitale-spielewelten.de werden Projekte und Materialien verschiedenster Institutionen und Akteure gesammelt und bereitgestellt. Die größte Herausforderung in Bildungskontexten ist aktuell noch der Zugang der Lehrenden. Hier braucht es einen Blickwechsel, welcher diesen erlaubt, das Computerspiel als Ressource wahrzunehmen und zu nutzen. Hilfreich wäre hier zum einen, dass die Etablierung als Kulturgut im Sinne einer Wertschätzung erfolgt, welche natürlich auch den kritischen und reflexiven Blick auf Spiele und Spieler_innen zulassen muss. Zudem muss in der Ausbildung von Pädagog_innen und anderen in der Bildung Aktiven ein Fokus auf dieses Medium gelegt werden, welcher thematische, aber auch technische und methodische Kompetenzen vermittelt. Zu guter Letzt sollte sich Bildung noch mehr für die partizipative Einbindung von Kindern und Jugendlichen öffnen und auch »Peer-to-Peer«-Projekte in und außerhalb der Schule forcieren, um die vorhandenen Kompetenzen der eigentlichen Zielgruppe zu hinterfragen und einzusetzen.

Abschließend muss natürlich erwähnt werden, dass Games auch in ihrer eigentlichen Ausrichtung als rein intrinsisch motivierte Systeme vor allem Spaß machen sollen. Dieser Spaß kann sich aber auch in Bildungskontexten wiederfinden.

Gerrit Neundorf

Leiter des Instituts für Computerspiel – Spawnpoint

Gender – (k)ein Thema in digitalen Spielwelten?

Diskriminierung als Alltag

Belästigungen von Frauen im Bereich digitaler Spiele sind keine Einzelfälle, denn sexistische Strukturen der Gesellschaft spiegeln sich auch hier wider. Dies geschieht zunächst auf der Ebene des Programms: sowohl in Form von Geschichten, in denen Frauen negiert, an den Rand gedrängt oder ausgebeutet werden, als auch auf der ästhetischen Ebene, die Frauen hypersexualisiert darstellt. In den um Online-Multiplayer-Spiele entstehenden Gemeinschaften (Communities) sind sexistische Äußerungen dann fester Teil der Ausdrucksformen und als Norm etabliert. Die Fragen, welche Rolle Frauen im Gaming-Bereich – im wahrsten Sinne des Wortes – spielen (sollen), welche Realitäten in Spielen wie repräsentiert werden sollten und wie mit Kritik an Spielen und der Szenekultur umzugehen ist, wird in der Community kontrovers diskutiert.

Die Ebene der Repräsentation

Zu Beginn der Ausbreitung des Internets vertraten einige Pädagog_innen und Wissenschaftler_innen die hoffnungsvolle Utopie, aufgrund der möglichen Anonymität und seiner breiten Zugänglichkeit werde das Internet ein offener und freier Ort werden. Insbesondere Avatare, also die fiktiven Charakterdarstellungen von Spielenden, erschienen als einfache Möglichkeit, mit den eigenen Identitäten zu spielen, über den eigenen Horizont hinauszublicken und neue Perspektiven zu entwickeln. Diese Erwartungen wurden nicht erfüllt, denn schon die im Spiel angelegten Designs sind geprägt und begrenzt durch rigide zweigeschlechtlich normierte Vorstellungen der Entwickler_innen. Avatare sind nur bedingt modifizierbar und folgen oft bekannten sexistisch und rassistisch konnotierten Mustern, was Aussehen und Attraktivität betrifft. Es entsteht ein normierter Körper, der meistens weiß und attraktiv ist, mit männlich und weiblich stark verschiedenen Charakteristika, die den gängigen Klischees folgen: Männer werden stark und raumeinnehmend präsentiert, Frauen fragil und emotional.

Ohnehin folgen die Mechanismen und Geschichten populärer Spiele fast immer gängigen Geschlechterstereotypen: Der Mann ist der (einzig spielbare) Held und Frauen sind bestenfalls passives Beiwerk, das gerettet werden muss.

Eine eindrucksvolle, wenn auch logischerweise selektive Übersicht zu Frauenrollen in digitalen Spielen liefern die kurzen Videos von Feminist Frequency auf YouTube (<http://bit.ly/FFrequ>). Feminist Frequency ist eine Webserie, die 2009 von Anita Sarkeesian gegründet wurde und sich kritisch mit der Repräsentation von Frauen in Medien auseinandersetzt. Die englischen Videos sind durch ihre Untertitel leicht zugänglich und für die pädagogische Nutzung gedacht.



YouTube-Serie zu Frauenbildern in Games (Quelle: Screenshot www.youtube.com/user/feministfrequency)

Die Ebene der Spielgemeinschaften

Diese Probleme zeigen sich nicht nur auf der Ebene der Repräsentation, sondern auch in verschiedenen Gemeinschaften von Computerspieler_innen, in denen die in den Spielen gezeigten sexistischen Muster und Rollenstereotype übernommen werden. Einen Höhepunkt – zumindest der internationalen medialen Aufmerksamkeit – hatte dieses Phänomen im Sommer 2012, als die feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian ankündigte, digitale Spiele mit Blick auf die Rolle von Frauen untersuchen zu wollen. Die offene Wut einiger Spieler_innen gipfelte in einer Flut von Todes- und Vergewaltigungsdrohungen. Seit August 2014 gab es ähnliche Angriffe unter dem Twitter-Hashtag »Gamergate« auch gegen andere Frauen. Diese Aggression trifft nicht nur Frauen, die sexistische Verhältnisse im Gaming-Bereich thematisieren, sondern durch den verschwörungstheoretischen und misogynen Hintergrund dieser losen, anonymen Gruppe sind auch viele andere davon betroffen. Die Frauen werden dabei angegriffen als Sinnbild für einen inklusiven Wandel der Spieleindustrie, die langsam aber zunehmend diversere Spielaspekte entwickelt. Betroffene sehen sich neben klassischen »Shitstorms« im Bereich ihrer Auftritte in sozialen Netzwerken wie Twitter und Facebook immer wieder auch »Doxxing«, dem Veröffentlichenden privater Informationen wie Adressen und Fotos im Internet, ausgesetzt.

Die Ideologie der Gleichheit

An derartig aufsehenerregenden Fällen zeigt sich deutlich, wie stark die digitale Spielwelt sich als Männerdomäne wahrnimmt und Weiblichkeit darin abgelehnt bzw. abgewertet werden. Dabei hat die Spieleindustrie schon lange andere Entertainment-Zweige überholt, was Umsätze und Gewinne angeht – und das auch, weil Frauen nicht wesentlich weniger spielen als Männer. Dennoch bleibt das Bild des männlich-heterosexuellen Spielers nicht nur in den Medien, sondern auch bei Gamenden selbst vorherrschend. Die als Netzphänomen weit verbreiteten sogenannten »rules of the internet« greifen gängige Vorurteile auf, indem sie als Regel 30 »there are no girls on the internet« und Regel 31 »TITS or GTFO« (»tits or get the fuck out«) beinhalten. Dies, so erklären anonyme User auf in der Szene beliebten Websites, stehe nicht für Ignoranz, sondern für Gleichberechtigung, denn die Anonymität des Internets lasse alle User geschlechtslos erscheinen. Wenn Frauen als solche identifizierbar seien, wollen sie nur Männer manipulieren, um die gleichen Vorteile zu erhalten, die sie im Offline-Leben durch ihre sexuelle Machtstellung hätten. Um ihnen diese wieder zuzugestehen, solle man dafür zumindest ihre Brüste sehen dürfen. Diese extreme Form der Objektivierung von Frauen und die Relativierung von alltäglichem Sexismus dienen als moralische Grundlage für (sexuelle) Belästigung. Die Sichtweise, Männer seien gesellschaftlich unterprivilegiert, zieht sich ebenso zynisch durch einen Großteil der Argumentationen wie die Orientierung an einer männlichen Norm. Die mangelnde Einsicht in die eigenen Privilegien bringt auch Unverständnis darüber mit, was Herrschaftsverhältnisse und Sexismus kennzeichnet und verhindert so eine reflektierte Debatte.

Sexismus als Alltag im Spiel

Diese ideologische Grundlage verdeutlicht, warum ein Großteil der Frauen in Online-Multiplayer-Spielen von (sexueller) Belästigung berichtet. Viele Frauen sind beim Eintritt in die Szene besonders stark von Sexismus betroffen, weil sie sich wie alle Neulinge zuerst beweisen müssen und zusätzlich gegen gängige Vorurteile kämpfen. So zum Beispiel, dass sie nur als »attention whore«, d.h. um die Aufmerksamkeit von Männern zu erhalten, Computerspiele spielen würden. Denn der Diskurs innerhalb der Szene positioniert Jungen als »natürlich«

innerhalb dieses technischen Rahmens und Mädchen als marginalisierte Teilnehmerinnen ohne Wissen und Können.

Dabei manifestiert sich geschlechterdiskriminierendes Verhalten in der digitalen Spielwelt nicht immer direkt. In Clans, den Zusammenschlüssen von Spielenden, finden sich geschlechtskodierte Verhaltensweisen, in denen beispielsweise Jungen eher die Team-Leader sind und Mädchen sozial konnotierte Zusammenkünfte in der Offline-Realität planen.

Selbstverständlich lässt sich diskriminierendes Verhalten innerhalb von Computerspielen nicht pauschalisieren. Multiplayer-Spiele-Gemeinschaften entwickeln wie alle Szenen abhängig vom Spiel-Modus und den Kommunikationsmöglichkeiten unterschiedliche Verhaltensweisen, in denen sich spezifische Normen und Werte etablieren. Es ist ein Irrglaube, dass diese sozialen Praktiken nicht in die »reale Welt« hinübergetragen, sondern Teil der Spielwelt bleiben würden. Es existiert die Vorstellung, »Trash Talk« oder »Hate Speech« hätten keinerlei Auswirkung auf Betroffene und Aggression sei normaler Teil kompetitiven Spiels. Diese Idee zeigt sich in Foren, in denen zahlreiche Gamer_innen argumentieren, Betroffene sollten Angriffe und Verletzungen einfach ignorieren und sich »ein dickes Fell zulegen«. Die Verantwortung für den Umgang mit diskriminierenden Äußerungen wird somit den Opfern und nicht den Täter_innen zugeschoben.

Widerstand ist möglich und nötig

Die von den Entwickler_innen eingebauten technischen Lösungsansätze zur Begrenzung von Hate Speech innerhalb von Spielen sind oft nahezu nutzlos. Deshalb greifen viele Betroffene, insbesondere Frauen, auf defensive individuelle Lösungen zurück. Dies sind in der Regel Vermeidungsstrategien, also sich aus digitalen Spielen zurückzuziehen oder – soweit möglich – nicht als Teil einer diskriminierten Minderheit aufzufallen (z.B. männliche Avatare und Nicks benutzen, Sprach-Chats vermeiden). Daneben gibt es aber auch organisierte Ansätze von Frauen für Frauen, sich gegen Aggressionen und Diskriminierungen zu wehren sowie die Ineffizienz der im Spiel vorhandenen technischen Umgangsmöglichkeiten bloßzustellen. Community-Sites wie www.notinthekitchenanymore.com sammeln anonym sexistische Kommentare und veröffentlichen diese. Durch die Menge an Daten widerlegen sie dann auch die Argumentation, Übergriffe im Gaming-Bereich seien Einzelfälle. Auf anderen Websites organisieren sich Frauen zum gemeinsamen Spielen und solidarischen Austausch, um dem sexistischen Alltag etwas entgegenzusetzen. Insofern bieten Computerspiele als Plattform ebenfalls die Möglichkeit, Solidarität zu erleben und patriarchal strukturierten Raum zu hinterfragen.

Es ist, was es ist

Obwohl klar ist, dass digitale Spiele gesellschaftliche Herrschaftsverhältnisse (re-)produzieren, müssen auch die Potenziale gesehen werden. Spiele und ihre Szenen sind gesellschaftlich geprägt und bieten dennoch die Möglichkeit, sich relativ unabhängig vom Aufenthaltsort zu erfahren, auszuprobieren und sozial zu vernetzen. Die Lösung der beschriebenen Probleme kann folglich keine pauschalisierende Kritik, sondern muss eine differenzierte Auseinandersetzung sein.

Maike Groen
Universität Göttingen

Bessere Videospiele-Communities durch Teamwork und Fairplay

Nach Hause kommen, auf die Couch lümmeln, Headset auf, Controller in die Hand, Start drücken und einfach abtauchen. Videospiele sind unser liebster Zeitvertreib und sie sind gekommen, um zu bleiben. Als erfolgreichstes Segment im Entertainmentmarkt sind sie aus kaum einem Haushalt wegzudenken, egal ob Konsole, Handheld oder PC. Unabhängig von Bildung und Einkommen findet man Videospiele_innen in allen Altersgruppen, allerdings sind die 14-29jährigen besonders aktiv. Hinzu kommt, dass viele Videospiele_innen ihrem Hobby verwachsen bleiben. Einmal angefixt, spielen sie bis ins hohe Alter. Langzeitbindung wird zunehmend über Online-Communities und gemeinsames Spielen hergestellt. Die meistverkauften Titel lassen sich online zocken, gemeinsam oder gegen andere. League of Legends, Hearthstone, World of Warcraft und Counterstrike gehören zu den populärsten Spielen am Markt und haben enorme Communities von bis zu 30 Millionen Usern.

Nicht nur das Spielen an sich geschieht online. In Foren wird sich über die Spiele ausgetauscht, Newsseiten berichten über aktuelle Geschehnisse in der Gaming-Szene, und »Let's Plays« sowie Livestreaming stellen bereits einen nicht unerheblichen Teil des Contents der großen Videoplattformen. Mittlerweile sind die meisten Konsolen online und werden auch für das digitale Fernsehen genutzt. Videospiele und das Internet sind kaum noch voneinander zu trennen.

Insbesondere bei kooperativen Spielen entwickeln sich aktive und kreative Communities. Es werden in den offenen Kanälen neben Diskussionen zu den Spielen auch FanArt und Videoschnipsel ausgetauscht. Auf den Conventions, großen Messen zu einzelnen Spielen oder Herstellern, treffen tausende Fans aufeinander, lernen sich kennen, fachsimpeln über zukünftige Spieleinhalte und verkleiden sich teilweise sogar wie ihre Lieblingscharaktere.

Herabwertung von Menschen

Leider stehen all diesen großartigen Aktionen auch einige Schattenseiten gegenüber. Im letzten Jahr machte die Gaming Community international durch Vorfälle von Swatting (dabei wird dem Gegenspieler die Polizei ins Haus gerufen und vor der Gewaltbereitschaft der Person gewarnt) und Doxxing (Veröffentlichung privater Daten, z.B. Kontodaten, Privatadresse, Telefonnummer) auf sich aufmerksam. In manchen Gruppierungen gehören auch Mord- und Vergewaltigungsdrohungen zum alltäglichen Umgang. Durch diese Einzelaktionen werfen Einzelpersonen ein schlechtes Licht auf die Spieler_innengemeinschaft.

Doch auch im allgemeinen Umgang herrscht oftmals ein rauer Ton in den Communities. Insbesondere Sexismus, Homophobie und Islamophobie sind weit verbreitet. Hinter ihrem Pseudonym versteckt, widmen sich die streitlustigsten und lautesten Mitglieder in Spielechats, Foren und Kommentarspalten am liebsten der Selbstdarstellung und Herabwertung anderer. Passiv Zuschauende nehmen Spieler_innengemeinschaften oft als homogene Masse wahr und werden vom kruden Umgang abgeschreckt. Grundsätzlich wird vermutet, das Gegenüber sei männlich, weiß und jugendlich. Weicht jemand vom Profil ab, wird er oder sie schnell als Sonderling behandelt.

Die Webseite Fatuglyorslutty.com beispielsweise dokumentiert den Umgang mit Spielerinnen. Aufbauend auf dem Grundprinzip des »Slut-Shaming«, wobei Frauen stets in zwei Kategorien eingeteilt werden, entweder »fett und hässlich« oder »Schlampen«, zeigt diese Seite den



Dokumentation von »Slut-Shaming«
in der Community (Quelle: Screenshot
www.fatuglyorslutty.com)

Alltagssexismus aus der Frauenperspektive. Dass es sich dabei nicht um Einzelfälle handelt, beweist die schiere Menge an Beispielen und Berichten im Netz.

Das MIT GameLab hat sich in einer Studie ebenfalls mit verschiedenen Formen der Diskriminierung auseinandergesetzt (bit.ly/MIT-Lab). Innerhalb von nur zwei Tagen sammelten die Mitarbeiter_innen zahlreiche diskriminierende Äußerungen gegenüber von ihnen entworfenen Charakteren, allein aufgrund der Charakternamen (PROUD_2B_MUSLIM, GayPride90).

Niemand profitiert von solch giftigem Umgang unter den Spieler_innen. Durch die Akzeptanz solcher Verhaltensweisen werden große Teile der Community mundtot gemacht und die Herabwürdigung von Minderheiten wird in Kauf genommen. Anstatt vielfältiger, gemeinsamer Erfahrung, Team- und Fairplay sieht man Egotrips und Ausgrenzung.

Community Management

Selbstverständlich stehen die Spieleentwickler_innen und Publisher diesen Tendenzen nicht tatenlos gegenüber. Community Management steht im Zentrum ihrer Angebote und versucht im Regelfall ein Licht auf kreative und positive Aktionen der Spielenden zu werfen. Auch Conventions, Öffentlichkeitsarbeit auf allen Kommunikationskanälen und Aktionen in den Spielen selbst fallen in den Aufgabenbereich der Community Manager.

Dabei ist der Community-Aspekt noch relativ neu im Gaming-Bereich. In den letzten Jahren ist man von der Moderation zum Community Management übergewechselt. Anstatt negatives Verhalten zu überwachen, zu bestrafen und durch Moderation einzudämmen, wird heute mehr Wert auf Dialog und Unterstützung gelegt. Leider kam mit diesen Änderungen auch eine personelle Umstellung. Bei den meisten Anbietern wurde die Moderation auf ein basales Level heruntergeschraubt oder die Moderator_innen mit so vielen Zusatzaufgaben bedacht, dass das Monitoring nun zumeist der Community obliegt. Dadurch fehlt oftmals die Hilfestellung an die Community, sich auf gemeinsame Regeln für den Umgang zu einigen, den alle akzeptieren können. Abseits von grundlegenden Verhaltensregeln, welche zumeist an die nationale Rechtslage angepasst sind, fehlen klare Bekenntnisse, welche Verhaltensweisen erwünscht bzw. unerwünscht sind.

Einen besonderen Status hat Riot Games inne, Schöpfer von League of Legends, dem Spiel mit der weltweit größten Community. League of Legends ist eine »Multiplayer Online Battle Arena«, kurz MOBA, eine populäre Adaption klassischer Strategiespiele. Man spielt eine/n Heldin/en und tritt in Teams gegeneinander an, um die Basis des/der Gegners/in zu zerstören. Riot Games hat sich hervorgetan mit einem starken Einsatz für die Community und der kontinuierlichen Weiterentwicklung ihrer Regulierungsmöglichkeiten negativer Verhaltensweisen, insbesondere im kompetitiven Spiel.

Bei League of Legends gibt es daher das »Tribunal«, ein leicht verständliches, selbstregulierendes System, mit dem die Spieler_innen selbst auf das Verhalten anderer Spieler_innen Einfluss nehmen können. Am Ende jeder Runde von League of Legends können die Spielenden einander bewerten, positiv und negativ, sowie Kommentare und Reports abgeben über Spieler_innen, welche durch besonders schlechtes Verhalten aufgefallen sind. Wenn ein_e Spieler_in häufiger negativ in Erscheinung tritt, dann wird sein/ihr Fall dem Tribunal vorgelegt.

Das Tribunal ist ein Spieler_innengericht. Daran können alle freiwillig teilnehmen, so nicht derzeit eine Entscheidung über sie gefällt wird oder eine Strafe gegen sie verhängt wurde. Nachdem mehrere Tribunalsmitglieder abgestimmt haben, wird verglichen und beschieden, ob es eine zu ahndende Handlung war, und falls dem so ist, welche Strafe dafür angemessen ist. Diese können von einfachen Verwarnungen bis zum dauerhaften Ausschluss vom Spiel reichen. Durch dieses System können die League of Legends-Spieler_innen sich direkt bei der Auslegung der Verhaltensregeln, dem sogenannten »Weg der Beschwörer«, beteiligen. Insgesamt ist durch dieses Vorgehen das aggressivste Verhalten aus der Community verschwunden, und alle werden darin bestärkt, sich mit den Verhaltensregeln auseinanderzusetzen.

Einen ganz anderen Ansatz fährt hingegen ArenaNet bei der Moderation des Spiels Guild Wars 2. Schon zur Veröffentlichung wurde aktiv auf den öffentlichen Pranger gesetzt. Bei Guild Wars 2 handelt es sich um ein Multiplayer Rollenspiel (MMORPG). Spieler_innen erstellen sich ihren eigenen Charakter und erkunden eine Welt, die nur so wimmelt von anderen Spielenden. Zu den Einstellungsmöglichkeiten des Spiels gehören das Aussehen, aber auch der Name der Spielfigur. Das führte insbesondere zu Spielstart oft zu reichlich anstößigen Namen, welche dann oftmals aufgrund nationaler Rechtslage geändert werden mussten. Spieler_innen mit unzulässigen Namen konnten öffentlich auf Reddit, einer populären Foren-Plattform, Einspruch gegen die Entscheidung einlegen. Der Kundenservice erläuterte dann die Entscheidung. Da dies in einem öffentlichen Posting geschah, konnten andere Nutzer_innen ebenfalls kommentieren. Generell blieben die Strafen allerdings als berechtigt stehen.

Die Methode des »öffentlichen Prangers« erlaubt der Community, ihr Verständnis oder Unverständnis über bestehende Regeln zum Ausdruck zu bringen. Als Playerfeedback scheint diese Methode allerdings wenig Einsicht hervorzurufen.

Mehr Zivilgesellschaft ist nötig

Den Gaming Communities scheint der moralische Kompass zu fehlen. Lange Zeit strebten Gamer nach öffentlicher Akzeptanz für ihre liebste Freizeitbeschäftigung. Nun sind Videospiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen, die Gemeinschaft ist drastisch gewachsen und viele Spieler_innen versuchen nun sich abzugrenzen, anstatt die erweiterte Gemeinschaft aufzunehmen. Viele neue Gesichter sind hinzugekommen, die Vielfalt wächst und gedeiht, doch fehlen die zugehörigen Werte. Die Zivilgesellschaft, welche sich in der analogen Gesellschaft als Instanz zur Verteidigung individueller Freiheiten und dem gleichzeitigen Schutz von Minderheiten etabliert hat, findet unter Videospiele_innen bisher nur wenig Zugang.

GameOverHate verbindet Aktivismus mit Videospiele. Ein kritischer Diskurs des Mediums, dem wir so verwachsen sind, liegt uns am Herzen. Daher bieten wir Spieler_innen die Möglichkeit, ins Gespräch zu kommen, sich zu engagieren und einzubringen. Ziel sind inklusive Videospielegemeinschaften, welche für jede_n ein Zuhause sein können und wollen. Mehr Informationen zu unserem Projekt gibt es auf www.gameoverhate.org.

Martin Fischer
GameOverHate

gameoverhate

Jugendschutz bei Computerspielen

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielewirtschaft. Sie ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen. Darüber hinaus vergibt die USK Alterskennzeichen auch innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps. Zahlreiche Unternehmen haben sich der USK als Mitglieder angeschlossen, um beim Thema Jugendschutz dauerhaft und besonders eng zu kooperieren. In diesem Artikel soll darauf eingegangen werden, wie die USK arbeitet und ihre Kennzeichen vergibt.

Die weltweit verbindlichsten Regeln

Deutschland hat weltweit die verbindlichsten gesetzlichen Regeln für die Prüfung und beim Verkauf von Computerspielen. Die Alterskennzeichnung von Computerspielen nach dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) ist eine Aufgabe der Jugendministerien der Länder. Mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) stellt die Computerspielewirtschaft diese international anerkannte Testeinrichtung für das Verfahren zur Verfügung. Damit trägt die Branche zwar die Kosten der USK, jedoch nicht die Verantwortung für die Alterskennzeichnungen. Seit 1994 wurden rund 40.000 Verfahren bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) durchgeführt.

Die USK

Die USK verfügt über langjährige Erfahrung und Kompetenz beim Prüfen von Spielen. Sie organisiert den Prüfprozess, an dessen Ende die staatlichen Altersfreigaben erteilt werden. Seit 2011 ist die USK zusätzlich nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) anerkannt und arbeitet mit zahlreichen angeschlossenen Mitgliedern besonders intensiv an der Entwicklung von individuellen Jugendschutzlösungen im Online-Bereich. Zudem ist die USK Gründungsmitglied der International Age Rating Coalition (IARC), die ein globales System bereitstellt, mit dem Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps vergeben werden. Die USK berät Anbieter von Spielen wie auch Veranstalter. Darüber hinaus informiert sie die Öffentlichkeit über den in Deutschland geltenden Jugendschutz bei Computerspielen und die Prüfverfahren. Bei der USK werden die Neuerscheinungen im Rahmen eines der mit über 20.000 Titeln größten Archive für Computer- und Videospiele weltweit dokumentiert.

Die Verfahrensgrundsätze

Über die Grundsätze und Leitkriterien bei der Prüfung von Computerspielen nach dem JuSchG entscheidet ein Beirat, der sich aus 14 Vertretern gesellschaftlich bedeutsamer Gruppen zusammensetzt. Darunter sind die Kultusministerkonferenz, die Kirchen, die Jugendverbände, die Forschung, der Bund und die Jugendminister der Länder. Die Branche selbst hat zwei Stimmen im Beirat. Alle Entscheidungen werden mit den Jugendministerien der Länder abgestimmt.

Die Sichter der USK

Bei ca. 2.000 Verfahren im Jahr braucht eine Spieleprüfung eine präzise Vorarbeit, damit die Prüfungsgremien später überhaupt eine Alterseinstufung vornehmen können. Die Präsentation eines Spiels erlernt man bei der USK. Sie erfordert spezielles Handwerk, genaue Kenntnis der weltweiten Spielekultur, der Entwicklung digitaler Technik, der Spieleproduktion und des Jugendschutzes. Deshalb gehören die Sichter der USK zu den bestqualifizierten Experten dieses Bereichs in Deutschland. Ähnlich wie Sachverständige vor einem Gericht stehen sie dem Gremium so lange zur Verfügung, bis dessen Mitglieder ihre begründete Entscheidung fällen können. Die Sichter werden im Rahmen einer Probezeit für diese anspruchsvolle Tätigkeit von der USK qualifiziert und vom Beirat berufen.

Die Vorbereitung einer Prüfung

In den Räumen der USK steht alles für die Prüfung eines neuen Computerspiels bereit. Alle Titel werden von der USK zunächst auf technische Lauffähigkeit sowie Vollständigkeit des Prüfauftrages und aller Unterlagen überprüft. Die Sichter der USK erhalten alle komplexen Titel bereits Tage vor der eigentlichen Prüfung. Sie spielen die Titel komplett durch, speichern Spielstände und bereiten eine Gesamtpräsentation des Spiels gemäß den Richtlinien der USK vor. Die Spielerichter verfügen über alle notwendigen Zusatzinformationen des Anbieters. Bei der vollständigen Sichtung des Titels müssen sie sich auch alle für den Jugendschutz relevanten Details erschließen. Sie verfassen im Vorfeld einen neutralen schriftlichen Bericht. Diese umfassende Vorbereitung ist notwendig, um den Spielen technisch und inhaltlich gerecht zu werden. Nun übergibt die USK den Prüfauftrag an das Prüfungsgremium, in dem der Sichter das Spiel präsentiert. Weder die USK noch die Sichter geben eine Altersbewertung ab.

Die Jugendschutzsachverständigen sind unabhängig

Ein Prüfungsgremium besteht aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB). Insgesamt sind es über 50 Jugendschutzsachverständige, die vom Beirat der USK ernannt wurden. Sie haben beispielsweise als Pädagogen, Journalisten, Sozialwissenschaftler oder Mitarbeiter in Jugendämtern Erfahrung in der Kinder- und Jugendarbeit, sind am interaktiven Medium interessiert und weder in der Hard- noch der Softwareindustrie beschäftigt. Sie verbindet das Interesse am Computerspiel und am Jugendschutz.

Bei der USK wird gespielt

Oberster Grundsatz aller Prüfverfahren ist: Bei der USK wird gespielt – jeder Titel. Dieses Verfahren ist weltweit einmalig. Im Prüfungsgremium hat jederzeit jedes Gremienmitglied die Möglichkeit, selbst in ein Spiel einzusteigen. Aufgrund der Präsentation des Sichters erschließen sich die Jugendschutzsachverständigen das Spiel, diskutieren und bewerten es nach den Kriterien der USK im Hinblick auf den Jugendschutz. Die Kriterien der Bewertung von Computerspielen sind unter allen Bundesländern abgestimmt und werden ständig in Kooperation von USK und den OLJB sowie vom Beirat der USK überprüft und weiterentwickelt. Die Gutachtenden beziehen Handbücher und Zusatzmaterialien in die Diskussion ein. Am Ende müssen sie das Spiel in eine der fünf Altersgruppen des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) einstufen und die Entscheidung in einem Gutachten begründen. Wenn vermutet wird, dass ein Spiel die Indizierungskriterien der BPjM erfüllt, wird das Alterskennzeichen verweigert.



Testraum der USK (Quelle: Bildmaterial USK)

Der staatliche Vertreter erteilt die Kennzeichen

Das für die Alterseinstufung von Computerspielen federführende Bundesland, Nordrhein-Westfalen, hat zwei ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden benannt, von denen im Begutachtungsverfahren jeder Prüfung jeweils einer bzw. eine mitwirkt. Am Ende empfehlen die Jugendschutzsachverständigen eine Altersfreigabe, die dieser staatliche Vertreter übernimmt oder gegen die er ein Veto einlegt. Die USK nimmt das Prüfergebnis entgegen und teilt es dem Antragsteller mit. Wenn dieser nicht seinerseits in Berufung geht und so eine erneute Prüfung auslöst, erhält das Spiel das Alterskennzeichen durch den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK.

Eine Entscheidung mit starken Rechtsfolgen

Das Ergebnis der Prüfung ist eine Altersfreigabe, die rechtlich einen hoheitlichen Verwaltungsakt mit Rechtsfolgen (gemäß §14 JuSchG) darstellt. Dazu zählt zum Beispiel die Abgaberegulierung für den Handel. Jedes Spiel darf nur gemäß der Altersfreigabe in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Die Sanktionen gegenüber Händlern, die gegen diese Regelungen verstoßen, sind weltweit einmalig. Ihnen drohen Bußgelder bis zu 50.000 Euro.

Eltern entscheiden zu Hause

Während der Verkauf von Computerspielen an Kinder und Jugendliche staatlichen Beschränkungen unterliegt, müssen letztlich die Eltern zu Hause entscheiden, was ihre Kinder spielen dürfen. Die Alterskennzeichen, die im Prüfverfahren der USK vergeben werden, sind ein wertvolles Hilfsmittel für diese Entscheidung. Sie geben jedoch keine Auskunft darüber, ob das Spiel für Kinder schon beherrschbar oder verständlich ist. Stattdessen garantieren die Alterskennzeichen, dass das Spiel aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich ist.

Felix Falk

Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)



Rassismus als Designproblem in Computerspielwelten

Carl »CJ« Johnson lebt seit fünf Jahren in Liberty City. Der Mord an seiner Mutter zieht ihn zurück in sein altes Lebensumfeld einer afroamerikanischen Gang. Bevor ihn jedoch das Taxi vom Flughafen im »Ghetto« der fiktiven westamerikanischen Stadt San Andreas absetzen kann, wird er Opfer einer rassistischen Polizeikontrolle. Gewalt zählt von nun an zu seinem Alltag – mit Gewalt werden fast alle Konflikte im »Ghetto« von San Andreas gelöst. CJ, der diesem Leben eigentlich abgeschworen hatte, wird wieder Teil dieser Lebenswelt: Fastfood und Baggy Pants, Gangster Rap und Sturmgewehr – so und nicht anders ist das Leben der Afroamerikaner_innen im San Andreas des Jahres 1992, zumindest im Computerspiel Grand Theft Auto: San Andreas (2004). Es greift soziale Probleme von Minderheiten in den USA auf und hat darüber hinaus einen schwarzen Protagonisten. Was kann daran rassistisch sein?

Um diese Frage zu beantworten, muss ein Blick auf die Entwicklung von Computerspielen und auf deren gesellschaftliches Umfeld geworfen werden. Rassismus entstand im Europa des 15. Jahrhunderts. Darunter ist die Vorstellung zu verstehen, dass Menschen aufgrund bestimmter Merkmale in unterschiedliche Gruppen eingeteilt und ihnen unveränderliche Eigenschaften zugeschrieben werden können. Beispiele für die alltägliche rassistische Diskriminierung finden sich in allen Bereichen der Gesellschaft – Computerspiele bilden dabei keine Ausnahme. Sie werden von Menschen aus dieser Gesellschaft entwickelt und gespielt. Somit beinhalten sie auch deren Probleme, seien es nun Rassismus, Sexismus oder Antisemitismus. Darin unterscheiden sich Computerspiele nicht von anderen Medien. So wie es rassistische Bücher, Lieder und Filme gibt, so existieren auch rassistische Computerspiele.

Seit Mitte der 1970er Jahre zählen Computerspiele zu den Massenprodukten. Die ersten erfolgreichen Spielekonsolen, etwa von Atari, wurden in dieser Zeit entwickelt. Aufgrund der begrenzten technischen Möglichkeiten gestaltete sich die Charaktererstellung für die Entwickler_innen als schwierig. Es standen nur wenige Bildpunkte (Pixel) zur Verfügung, aus denen Figuren gebaut werden mussten. Dies änderte sich in den darauffolgenden Jahren mit der Steigerung der Leistungsfähigkeit von Computern und Software. Die steigende Komplexität von Computerspielen führte jedoch nicht automatisch zu einer Steigerung der Komplexität der Charaktere abgesehen von der grafischen Darstellung.

Rassistisches Design

Allgemein lassen sich grob zwei Möglichkeiten unterscheiden, Menschen durch das Design von Computerspielen rassistisch zu diskriminieren. Beide haben mit ihrer Darstellung, ihrer Repräsentation zu tun. Die erste Variante rassistischer Diskriminierung besteht darin, nur weiße Charaktere abzubilden. In der zweiten Variante gibt es auch nicht-weiße Charaktere, sie existieren jedoch nur als Ansammlungen von Klischees und Stereotypen.

Bereits im Jahr 2001 stellte eine Studie der Organisation Children Now fest, dass weiße Charaktere in Computerspielen dominieren. Gleichzeitig waren Nicht-Weiße mehrheitlich keine spielbaren Charaktere und auf bestimmte Rollen wie etwa Athlet_innen, Gewalttäter_innen und Opfer begrenzt. Acht Jahre später, 2009, führte ein Forscher_innen-Team der University of Southern California eine Art »Volkszählung« in den 150 meistverkauften Games der Jahre 2005/06 durch. Sie fanden heraus, dass der Anteil der Afroamerikaner_innen in zwischen ihrem Bevölkerungsanteil in den USA entsprach. Hispanoamerikaner_innen dage-

gen wurden weiterhin zu wenig repräsentiert. Allerdings beschränkte sich die Darstellung der meisten Minderheiten-Charaktere noch immer auf Sportspiele und solche, die andere Stereotype wie Gewalttätigkeit bedienen (bit.ly/GamingZensus). Im Bereich der Computerspiele liegen Probleme zunehmend in der Darstellung nicht-weißer Charaktere und ihrer Möglichkeit, als Protagonist_in zu fungieren. Hier zeigen sich Überschneidungen zu anderen Formen von Diskriminierung wie etwa geschlechterspezifischen Zuschreibungen. Diese stereotypen Darstellungen werden inzwischen von Spieler_innen, Journalist_innen und Wissenschaftler_innen kritisiert.

Rassismus als Thema in Games

Inzwischen greifen auch Computerspiele Rassismus als Thema auf. Welche aktuelle Relevanz das Problem des Rassismus in Computerspielen besitzt, soll das Beispiel BioShock Infinite (2013) verdeutlichen. Die Spieler_innen steuern darin einen weißen Privatdetektiv in einem fiktiven 1912. Die Suche nach einem entführten Mädchen führt ihn in die fliegende Stadt Columbia, deren Bewohner_innen in Frieden und Glückseligkeit zu leben scheinen. Hinter dieser Fassade verbirgt sich jedoch das wahre Gesicht dieser Gesellschaft: Dort werden vornehmlich Schwarze rassistisch diskriminiert und ausgebeutet. Die Ausgegrenzten leben in Slums – gezwungen, die Unterhaltungsartikel des weißen Columbias an Fließbändern unter schlechtesten Arbeitsbedingungen herzustellen. Rassistische Plakate hängen in der gesamten Stadt. Gegen diese Unterdrückung führt die schwarze Arbeiterin Daisy Fitzroy ihre Leidensgenoss_innen in eine soziale Revolution, die dazu führt, dass die Unterdrückten ihre Unterdrücker und deren Kinder auslöschen wollen.

Zunächst einmal ist es zu begrüßen, dass ein Computerspiel mit einer großen Zahl an Fans sich des Themas Rassismus annimmt. Bei genauerer Betrachtung muss man jedoch feststellen, dass auch in diesem Spiel rassistische Vorurteile vorhanden sind: Neben dem Umstand, dass ausschließlich ein weißer Mann gespielt werden kann, liegt die Problematik von BioShock Infinite in der Art, wie Daisy Fitzroy dargestellt wird. Die schwarze Frau wird in Kontrast zum weißen Mann gesetzt. Neben dem vernünftigen Privatdetektiv ist Fitzroy eine irrationale Wilde, die, einmal entfesselt, nicht davor zurückschreckt, weiße Kinder zu ermorden. Dieses Bild jedoch ist ein rassistisches Stereotyp. Zumeist knüpft sich daran die Figur des »weißen Erlösers«/der »weißen Erlöserin«: Er/Sie verhilft in Geschichten nicht-weißen Menschen zur Freiheit. Gleichzeitig wird jedoch erzählt, dass die Diskriminierten sich nicht erfolgreich selbst befreien können und folglich von einer weißen Person geführt werden müssen; sie sind ohne den/die »weiße_n Erlöser_in« wie hilflose Kinder.

Auch Computerspiele mit schwarzen Protagonist_innen sind vor rassistischen Darstellungen nicht gefeit, wie das einleitende Beispiel von CJ in Grand Theft Auto: San Andreas (2004) verdeutlichen soll. Gerade Spiele aus der Grand Theft Auto-Reihe haben sich in vielerlei Hinsicht als problematisch erwiesen. Zwar wurden von den Entwickler_innen Widersprüche innerhalb des Charakters CJ angelegt, sie werden jedoch von der restlichen stereotypen Darstellung überschattet. Schwarze Charaktere werden mit Gewalt, Kriminalität und Armut in Verbindung gebracht. Es erscheint so, als wäre dies ihre »natürliche« Lebensweise. Auch die Handlungen, die das Spiel den Spieler_innen überlässt, sind rassistisch eingefärbt. Konflikte werden vornehmlich mit Gewalt gelöst. Die Kleidung, Sprache, Musik und das Setting sind stereotyp. Da hilft es wenig, dass diese Spiele für sich beanspruchen, sehr wirklichkeitsnah an ihren Protagonist_innen zu sein, oder bloß eine satirische Überzeichnung darstellen sollen. Auch die Darstellung rassistischer Polizeigewalt kann diese Vorwürfe nicht gänzlich entkräften. In diesen Spielen werden Klischees und Stereotype ihrer nicht-weißen Protago-



*Thematisierung einer rassistischen Gesellschaft im Spiel BioShock Infinite
(Quelle: Screenshot BioShock Infinite, 2K Games 2013)*

nist_innen nicht als solche überführt. Im schlimmsten Falle stützen oder bestärken sie diese negativen Vorstellungen der Spieler_innen.

Rassistische Darstellungen bestärken vorhandene Klischees

Davon berichtet eine Studie der Ohio State University aus dem Jahr 2014. Die Wissenschaftler_innen ließen Freiwillige unter anderem im Gangstersimulator Saints Row 2 (2008) mit einer schwarzen oder einer weißen Spielfigur unterschiedliche Aufgaben erledigen. Das Resultat war, dass weiße Spieler_innen, die eine gewalttätige Aufgabe mit einer schwarzen Spielfigur zu bewältigen hatten, auch nach dem Spielen noch dazu neigten, Schwarze allgemein abzuwerten und mit Gewalt zu verbinden (bit.ly/AvatarStudie). Es ist also nicht ausreichend, Spieler_innen nur die Perspektive einer nicht-weißen Spielfigur einnehmen zu lassen, wenn die Darstellung dieser Figur ausschließlich auf rassistischen Stereotypen basiert. Ein Schritt in die richtige Richtung könnte die Änderung der Personalpolitik von Produktionsfirmen sein. Wenn mehr Menschen mit Diskriminierungserfahrungen eingestellt würden, könnte sich ihre Perspektive auch in den Spielen niederschlagen und zur Vermeidung von diskriminierenden Stereotypen führen. Doch auch die anderen Beteiligten in der Entwicklung und dem Vertrieb von Computerspielen sollten ihre Perspektive verändern. Hierzu sollten rassistuskritische Schulungen innerhalb der Unternehmen für die Mitarbeitenden stattfinden, um auch andere dunkelhäutige Charaktere als nur Kriminelle, Spaßvögel oder Athlet_innen entstehen zu lassen.

Jan Rathje
Politikwissenschaftler

Rechtsextremismus und Revisionismus im Kontext von Computerspielen

Das Hobby der Computer- und Videospiele ist kein Einfallstor für Rechtsextreme. Soweit die gute und auch zu erwartende Nachricht. Jedoch bildet sich mit dem Einzug der digitalen Spiele als Massenunterhaltung und als kommunikativer Raum für unzählige Menschen auch diese radikalisierte Minderheit in den Chats, Foren und Boards ab. Im Monitoring des Projekts no-nazi.net der Amadeu Antonio Stiftung beobachten wir seit einigen Jahren, wie sich die rechte Szene und rechtsaffine Jugendliche im Netz verhalten. Der Fokus lag dabei stets auf dem Web 2.0, also den sozialen Netzwerken und ihrer Funktion einer starken viralen Verbreitung von beispielsweise rassistischen und antisemitischen Inhalten. Die Netztaktiken der rechtsextremen Szene sind dabei geprägt von kampagnenartigen Formaten wie den gegen Flüchtlinge gerichteten »Nein zum Heim«-Seiten, die aus den sozialen Netzwerken heraus lokal Hass gegen Asylsuchende anzetteln, oder der viral verbreiteten Forderung nach einer »Todesstrafe für Kinderschänder«. Die Betrachtung im Projekt ging aber immer auch darüber hinaus und versuchte, den digitalen Raum in all seinen Facetten zu erfassen. So konnten wir beobachten, dass auch in vielen Gaming Communities Rechtsextreme aktiv sind und dass sich analog zu unserem Monitoring in den sozialen Netzwerken ein beständiges Potenzial an gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit aufzeigen ließ.

Auf der beliebtesten Gaming-Plattform Steam fanden sich mehrere Clans, also Zusammenschlüsse von Spieler_innen, und Einzelprofile, die sich offen rechtsextrem positionierten. Darunter einige mit deutlich politischem Bekenntnis mit Namen wie »wir wählen NPD« oder »arischer Kämpfer Clan«, aber auch sprechende Profilnamen aus Vor- und Nachname, wie z.B. »Chris Tallnacht«, die auf eine Verherrlichung des NS abzielen. Glücklicherweise sind solche Vorkommnisse in der Masse gesehen Einzelphänomene, so dass rechte Kräfte im Gegensatz zu den sehr erfolgreichen Kampagnen der NPD und neurechten Gruppierungen auf Facebook hier noch keine relevante Wirkung erzielen konnten.

Der Zweite Weltkrieg in Games

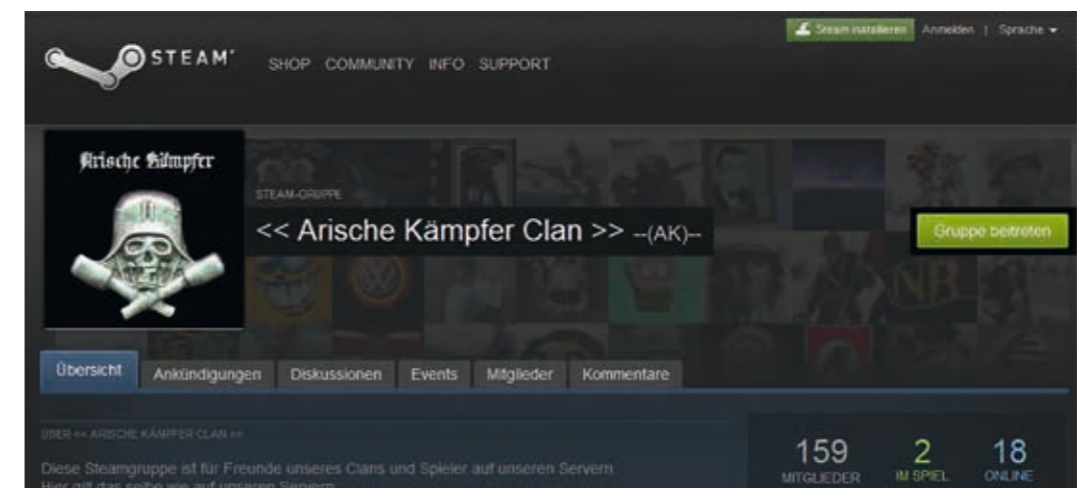
Großer Beliebtheit erfreuen sich Spiele, die vor dem historischen Hintergrund des Zweiten Weltkrieges angesiedelt sind. Ein Stoff also, der in Anbetracht des deutschen Vernichtungskrieges und des Holocaust als besonders sensibel zu erachten ist. Hier kann es problematisch werden, wenn das Spieldesign den Spielenden erlaubt, direkt in die Rolle der Nazis zu schlüpfen und deren Taten affirmativ nachzuahmen. Insbesondere Kriegsspiele wie das Strategiespiel Frontline: Road to Moscow werben damit, eine alternative Geschichte zu erfahren. Martialisch heißt es dort: »Das deutsche Heer braucht Sie! Erobern Sie Russland! Gewinnen Sie den Krieg!«. Eine Darstellung, die deutlich in Richtung Revisionismus deutet. Die Publisher ziehen sich in solchen Fällen zumeist auf die Argumentation zurück, dass es hier nur um abstrakte historische Begebenheiten gehe, die für den Markt eben sehr attraktiv seien. Und tatsächlich wäre es wohl ein zu kurzer Schluss, den Publishern und Entwicklern hier eine politische Agenda abseits von Gewinnmaximierung zu unterstellen. Jedoch wäre es wünschenswert, gerade in solch heiklen Spielszenarien ein paar Anregungen zum Nachdenken einzubauen, welche die Spieler_innen das Spielgeschehen politisch und moralisch reflektieren lassen.

Keine pauschale Verurteilung der Szene

Ebenfalls ist es keineswegs so, dass junge Menschen, die sich gerne in diesen Genres aufhalten, automatisch eine wie auch immer geartete rechtsextreme Tendenz aufweisen. Eine solch platte Zuschreibung würde nur die glücklicherweise mittlerweile abflauende »Killer-spieldebatte« der letzten Jahre wieder aufwärmen, in der oftmals Spieler_innen gewalthaltiger Spiele haltlos eine Tendenz zu realer Gewalt untergeschoben wurde. Und so gilt auch hier: Kein junger Mensch wird zum Nazi, nur weil er oder sie in Computerspielen die Rolle von Nazis einnimmt. Aber viele Spiele bedienen revisionistische Bedürfnisse von bereits radikalisierten Menschen und erlauben es diesen, ihre rassistischen und neonazistischen Sichtweisen in virtuellen Kontexten auszuleben. Eines der krassesten Beispiele dafür ist der Fall des NSU-Terroristen Uwe Mundlos, der laut Medienberichten in seiner Untergrundzeit leidenschaftlich das Spiel Panzer General (ein geistiger Vorgänger von Frontline: Road to Moscow) gespielt und sogar eigene Modifikationen programmiert haben soll, die im Spiel einschlägige Nazirock-Songs einbauten. Panzer General war bereits 1994 von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien aufgrund der Auslassung historischer Zusammenhänge und der Verharmlosung der Rolle des Nationalsozialismus indiziert worden. Das Spiel erfreute sich in der rechtsextremen Szene allgemein einer großen Beliebtheit und war auch auf dem größeren Markt relativ erfolgreich. Daneben gab und gibt es eine Reihe von Titeln, wie beispielsweise KZ-Manager, Nazi-Doom oder Ethnic Cleansing, die spielerisch und grafisch für die Masse der Gamenden zwar völlig uninteressant, aber als spielerischer Tabubruch von Rechtsextremen für Rechtsextreme gemacht sind. Dies ist jedoch keine besondere Problematik des Medienformats, so gehören rechtsextreme Filme oder Musik leider ebenso zum festen Repertoire der Szene. Interessant wäre hier eine weiterführende Untersuchung, inwiefern die unterschiedlichen szenetypischen Medienangebote in welcher Gewichtung eine Rolle für zeitgenössische Radikalisierungsprozesse spielen.

Eine gemeinsame Anstrengung

Die Gamingbranche und die Communities sind im Wandel begriffen. Mit dem Aufstieg zu einem der wichtigsten zeitgenössischen Massenmedien steigen auch die Ansprüche aus Gesellschaft und Politik an die Publisher und Entwicklerstudios. Die Erfahrungen, die mit den Betreiberfirmen im Web 2.0 gemacht wurden, können in weiten Teilen auf eine perspektivi-



Rechtsextreme Clans auf der Spiele-Plattform Steam

(Quelle: Screenshot www.steamcommunity.com)

sche Zusammenarbeit zwischen zivilgesellschaftlich tätigen Institutionen und der Branche übertragen werden. Die Amadeu Antonio Stiftung möchte ihren Teil dazu beitragen, indem sie mit pädagogischem Know-how aus dem Bereich der Radikalisierungsprävention für die Verantwortlichen zur Verfügung steht, um oftmals bestehende Kenntnislücken in Bezug auf den Umgang mit Rechtsextremismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit sowie Hate Speech zu schließen. Eine solche Anstrengung kann aber nur eine gemeinsame sein, die von allen Beteiligten mit einer angemessenen Offenheit als Chance für bessere und diskriminierungsfreiere Spielgemeinschaften verstanden wird. Solange die gesellschaftlichen Voraussetzungen für das Weiterbestehen rechtsextremer Tendenzen gegeben sind, werden auch diese Menschen mit der Zeit gehen. Dabei ist der sich unheimlich dynamisch entwickelnde digitale Raum das Propagandafeld Nummer Eins und das bedeutendste Rekrutierungsfeld des Rechtsextremismus im 21. Jahrhundert.

Malte Switkes vel Wittels
Amadeu Antonio Stiftung

Handlungsempfehlungen

Um Hate Speech und Diskriminierung begegnen zu können, bedarf es Veränderungen auf verschiedenen Ebenen. Zum einen bei den Entwickler_innen und Publisher_innen, zum anderen sind Maßnahmen nötig, die für eine gleichberechtigte und demokratische Kultur innerhalb der verschiedenen Communities sorgen.

Was Publisher und Betreiber_innen tun können

- Sensibilisierung. Schon in der Ausbildung von Entwickler_innen, Designer_innen etc. sollten Diskriminierung und Hate Speech thematisiert werden.
- Fortbildungen für Community Manager_innen. Als zentrale Personen innerhalb der Community prägen sie den Umgang miteinander entscheidend mit und können so multiplizierend auf den Rest der Community wirken.
- Meldeinstanzen. Publisher sollten darauf achten, dass User_innen die Möglichkeiten gegeben wird, diskriminierendes Verhalten anderer melden zu können. Die Meldekategorien sollten verschiedene Diskriminierungsformen berücksichtigen.
- Rückmeldesysteme. Es ist wichtig für User_innen zu erfahren, wie mit der Meldung verfahren wurde und ob es Konsequenzen für die gemeldete Person gab.

Was User_innen tun können

- Widerspruch. Hate Speech sollte nicht unwidersprochen stehen gelassen werden. Das hilft den Betroffenen wie auch der eigenen Person. Widerspruch ist jedoch kein Allheilmittel. Bei Drohungen sollte die Polizei eingeschaltet werden.
- Melden. Betreiber_innen sollten auf Hate Speech aufmerksam gemacht werden. Nur so kann solches Verhalten auch sanktioniert werden.
- Zusammenschließen. Einige Clans, Gilden etc. haben klare Richtlinien, was Diskriminierung angeht, und bieten so neben digitalen Schutzräumen auch die Möglichkeit für ein entspanntes Spielerlebnis. Gleichzeitig stellen sie Verbündete dar, wenn es gilt, Hate Speech zu widersprechen.
- Selbstschutz. Sichere und unterschiedliche Passwörter sind ebenso elementar wie eine Zwei-Faktor-Authentifizierung für den Login. Auch eine regelmäßige Überprüfung der online verfügbaren Informationen über die eigene Person ist ratsam.

Weitere wichtige Sicherheitstipps finden sich im Ratgeber »Speak Up & Stay Safe(r): A Guide to Protecting Yourself from Online Harassment« des Projekts Feminist Frequency, zu finden unter <https://goo.gl/CAZHc0>.

no-nazi.net zum Nachlesen: Die Broschüren

»Geh sterben!«

Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Internet

Die Debattenkultur im Internet ist aggressiv und nicht selten hass-erfüllt und bedrohlich. Da ist ein »Geh sterben« schneller getippt als es je gesprochen würde. Doch wie kann eine bessere Kommentarkultur etabliert werden? Und was ist genau Hate Speech? Expert_innen und Betroffene kommen in dieser Broschüre zu Wort, um das Thema genauer zu erfassen und Lösungsansätze zu diskutieren.



Viraler Hass: Rechtsextreme Kommunikationsstrategien im Web 2.0

Sie tarnen sich als besorgte Bürgerinnen und Bürger, werfen mit pseudowissenschaftlichen Argumenten um sich, posten offen rassistische Parolen oder verstecken ihre Hetze unter dem Deckmantel des Humors: Neonazis versuchen im Internet zu mobilisieren, zu rekrutieren und ihren Hass zu verbreiten. Die Broschüre klärt auf und gibt Tipps für Gegenstrategien.



Liken. Teilen. Hetzen. Neonazi-Kampagnen in Sozialen Netzwerken

Schon lange haben Neonazis die Sozialen Netzwerke als ideale Plattformen zur Verbreitung ihrer menschenverachtenden Propaganda für sich entdeckt. Mal mehr, mal minder subtil versuchen sie, nicht-rechte Userinnen und User anzusprechen und das mittels immer professionellerer Strategien. Die Broschüre, die sich direkt an Jugendliche wendet, klärt auf und gibt Gegenstrategien an die Hand.



Zwischen Propaganda und Mimikry. Neonazi-Strategien in Sozialen Netzwerken

Wenn jemand auf seinem Facebook-Profil ein Bild des Cartoon-Helden Bart Simpson postet, kann der bestimmt kein Nazi sein. Oder? Was Nazis so alles in den Sozialen Netzwerken treiben – und warum – analysiert die gemeinsame Broschüre von »Netz gegen Nazis« und no-nazi.net.



Neonazis im Web 2.0: Erscheinungsformen und Gegenstrategien

Die Broschüre fußt auf den Erfahrungen aus den Netz-gegen-Nazis-Foren, dem Projekt »Generation 50plus aktiv im Netz gegen Nazis« und der Kampagne »Soziale Netzwerke gegen Nazis«.



UNTERSTÜTZEN SIE INITIATIVEN GEGEN HATE SPEECH IM INTERNET

Mit der Amadeu Antonio Stiftung können Sie sich für eine Gesellschaft stark machen, in der Hate Speech und andere Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit keinen Platz haben. Wir glauben, dass man gegen Menschenfeinde am wirksamsten mit Initiativen und Projekten vor Ort angehen kann. Denn auch der digitale Raum braucht eine aktive demokratische Zivilgesellschaft. Dazu fördert und trägt die Stiftung Initiativen, die Aufklärung und couragierte Gegenrede betreiben, so u.a.

- das Glossar der Neuen Deutschen Medienmacher, das über diskriminierende Sprache aufklärt,
 - das Portal netz-gegen-nazis.de, das über Ereignisse und Akteure informiert,
 - das Projekt no-nazi.net gegen Rechtsextremismus in den Sozialen Netzwerken,
 - das Tool nichts-gegen-juden.de gegen Antisemitismus im Web 2.0
- und viele weitere Materialien wie die auf Seite 28 vorgestellten Broschüren.

Die Amadeu Antonio Stiftung wird unter anderem von der Freudenberg Stiftung unterstützt und arbeitet eng mit ihr zusammen. Sie ist nach Amadeu Antonio benannt, der 1990 von rechtsextremen Jugendlichen im brandenburgischen Eberswalde zu Tode geprügelt wurde, weil er eine schwarze Hautfarbe hatte. Er war eines der ersten von heute fast 200 Todesopfern rechtsextremer Gewalt seit dem Fall der Mauer.

Die Amadeu Antonio Stiftung ist Mitglied im Bundesverband Deutscher Stiftungen und hat die Selbstverpflichtung der Initiative unterzeichnet.

Kontakt

Amadeu Antonio Stiftung
Novalisstraße 12
10115 Berlin
Telefon: 030. 240 886 10
Fax: 030. 240 886 22

✉ info@amadeu-antonio-stiftung.de

🌐 amadeu-antonio-stiftung.de

📘 facebook/AmadeuAntonioStiftung

🐦 twitter.com/AmadeuAntonio


Spendenkonto

GLS Gemeinschaftsbank eG
IBAN: DE32 4306 0967 6005 0000 00
SWIFT-BIC: GENODEM1GLS

Bitte geben Sie bei der Überweisung eine Adresse an, damit wir Ihnen eine Spendenbescheinigung zuschicken können.



AMADEU ANTONIO STIFTUNG
INITIATIVEN FÜR ZIVILGESELLSCHAFT UND DEMOKRATISCHE KULTUR



Computer- und Videospiele sind ein Teil unseres Alltags geworden und bilden mittlerweile eine der größten globalen Unterhaltungsindustrien. Im Internet entstehen dabei neue Communities und kommunikative Räume. Doch im gleichen Maße, wie Gaming zum Massenhobby wird, treten auch Vorurteilsstrukturen – Rassismus, Sexismus und allgemein Hate Speech – in all ihren Facetten hier auf. Die vorliegende Broschüre analysiert Themen aus der zivilgesellschaftlichen Arbeit mit Blick auf diesen noch wenig beleuchteten Bereich des digitalen Raums. Denn mit den richtigen Ansätzen können Games mehr, als nur Stereotype zu wiederholen: Sie können Werte vermitteln und zeigen, wie Gleichwertigkeit gelebt wird.