

Konstanze Marx

WARUM DISKRIMINIERUNG IN ONLINE-SPIELWELTEN KEIN NISCHENTHEMA IST

Die Autorin war bis zum 31.3.2019 wissenschaftliche Mitarbeiterin der Abteilung Pragmatik des IDS und Professorin für „Linguistik des Deutschen“ an der Universität Mannheim. Seit 1.4.2019 ist sie Professorin für Germanistische Sprachwissenschaft an der Universität Greifswald.

Im November letzten Jahres entwickelte sich unter #GamerLeaksDE eine Debatte, die zur Einführung in die Thematik dieses Artikels an zwei typischen Tweets illustriert werden soll. So postet @AntifaTraeumer:

- (1) Leute: Ok die Gaming Community hat ein massives Problem mit Frauen- & Queerfeindlicher und Rassistischer Scheisse.
Gamer: Das sind nur einige wenige du hässliche fette Schwuchtel.
TW, @AntifaTraeumer, 2018-11-13, 3:00, K: 20, RT: 145, L: 898

@KathiVain nimmt hingegen einen konträren Standpunkt ein:

- (2) Ich bin eine COD Spielerin, die schon seit Jahren aktiv spielt und auch LAN-Events besucht. Wenn ich mir #GamerLeaksDE anschau, kann ich nur den Kopf schütteln. Ich habe noch nie ernstgemeinten Sexismus oder Rassismus erlebt. Ein Hashtag, der Hass gegen Gamer unterstützt. Wow.¹
TW, @KathiVain, 2018-11-12, 23:07, K: 48, RT: 101, L: 728

In (1) wird die Debatte also quasiquotativ adressiert, es wird aufmerksam gemacht auf Sexismus, Rassismus und Homophobie im Kontext von Computerspielen, seien sie jetzt online oder offline.

Die Verfasserin von (2) vertritt eine andere Auffassung. Zunächst legitimiert sie sich als Person, die Sexismus beurteilen kann, weil sie sich als Spielerin mit jahrelanger Erfahrung auch in Multiplayer-Umgebungen identifiziert. Zwar negiert sie nicht, dass es Sexismus und Rassismus gibt, behauptet aber, dieser sei ‚nicht ernst gemeint‘. In einem zweiten Tweet wird das – aufgrund einiger Rückmeldungen zu diesem Tweet – expliziert, sie sagt:

- (3) „Ich habe noch nie ernstgemeinten Sexismus oder Rassismus erlebt. Damit meine ich, dass unreife Leute vielleicht sexistische oder rassistische Kommentare ablassen, aber diese man nicht ernst nehmen kann/sollte. Das sind trotzdem keine Sexisten oder Rassisten, sondern Idioten.“
TW, @KathiVain, 2018-11-13, 3:04, K: 19, RT: 5, L: 114

Welche Parameter sie zu dieser Einschätzung führen, bleibt ungeklärt. Aber es zeichnet sich hier schon eine typische Beobachtung ab: Ob eine Beleidigung eine Beleidigung ist, beurteilt der oder die Adressat*in (ich verweise hier auf Meier 2007, S. 32). Für @KathiVain mögen sexistische und rassistische Angriffe kein Problem darstellen, schließlich werden sie von ihr als nicht ernst zu nehmen gerahmt. Möglicherweise kann sie für sich als Frau sprechen, sie kann jedoch nicht für alle anderen Frauen sprechen und als Person, die Rassismus ausgesetzt ist, ebensowenig. In diesem Zusammenhang sei an Anatol Stefanowitschs Feststellung in seinem im März 2018 erschienen Büchlein „Eine Frage der Moral“ erinnert: „Im Fall von potenziell diskriminierender Sprache fehlen uns aber die Erfahrungen der Betroffenen, die den Perspektivwechsel gelingen lassen können.“ (ebd., S. 34), etwas, worauf sich auch @ArkhamChronic bezieht, wenn er @KathiVain antwortet:

- (4) „Danke. Allerdings bist du weiß und ganz ansehnlich also ist klar dass du weniger Hass abkommst. Lol“
TW, @ArkhamChronic, 2018-11-13, 1:30, K: 1, RT: 0, L: 2

Wesentlich scheint mir zudem, dass selbst @KathiVain nicht bestreitet, dass Sexismus, Rassismus und Homophobie in Games existieren, auch wenn sie die Problematik als unbedeutend einstuft. Im Hinblick auf die Dynamik digitaler Gewalt konstituiert sich hier offenbar ein für die Linguistik hochrelevantes Forschungsfeld, das im vorliegenden Artikel skizziert werden soll.

Gamer*innen? Ist die Zielgruppe überhaupt relevant genug?

Die Annahme, dass nur ein verschwindend geringer Teil von Personen „(online) spielt“, scheint mir noch recht verbreitet. Die Zahlen sprechen jedoch eine andere Sprache. Games sind ein sehr ernstzunehmender Markt, allein in Deutschland ist er im ersten Halbjahr 2018 um 17 Prozent gestiegen. Dabei entfällt den Angaben auf <game.de> zufolge ein großer Teil auf Gebühren für Mikrotransaktionen, also den Kauf von virtuellen Gütern und Zusatzinhalten. Das sind Items, die im Spiel nützlich sind und für die dann tatsächlich jede

Menge Geld ausgegeben wird. Von etwa 42% der Deutschen, die regelmäßig oder gelegentlich spielen, sind 47% Frauen und 53% Männer (vgl. <game.de>). Das Durchschnittsalter von Gamer*innen liegt bei 36,1, der Graphik in Abbildung 1 aber ist zu entnehmen, dass alle Altersgruppen präsentiert sind und die Gruppe 50+ anscheinend in besonderem Maße wächst (siehe Abb. 1).

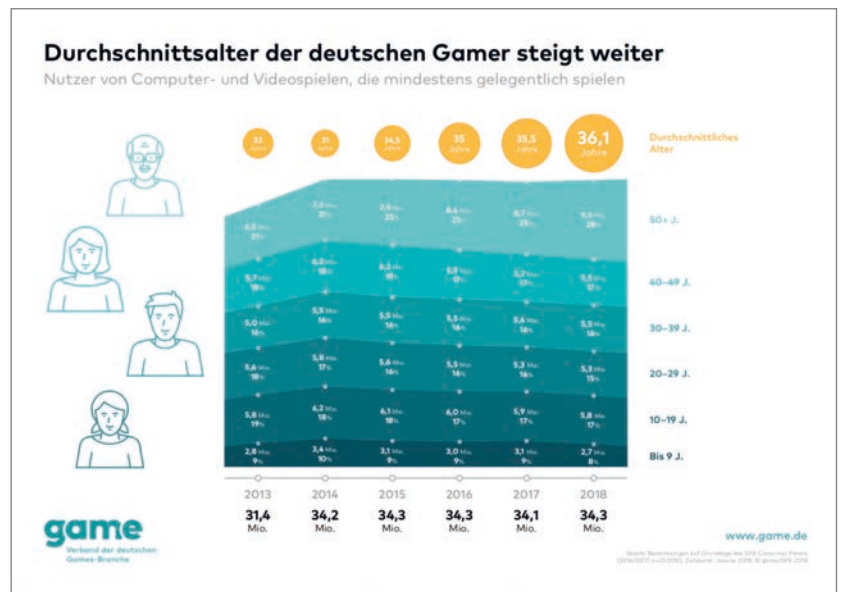


Abb.: 1: Durchschnittsalter der deutschen Gamer*innen

Darüber hinaus hat sich in den letzten Jahren eine große Community entwickelt, die vorgeführtes Gaming (sogenannte *Let's Plays*, dazu u. a. Hale 2013) konsumiert. Um die Popularität dieses Genres zu verdeutlichen, sei lediglich darauf verwiesen, dass z.B. der deutsche LPer Gronkh aktuell etwa 4,7 Mio. Abonnent*innen seines Kanals auf YouTube verzeichnen kann (siehe Marx / Schmidt 2019).

Über YouTube werden Game-Inhalte für alle zugänglich

Hier nun zeigt sich, dass spielinhärentes Geschehen plötzlich diskursrelevant wird, nämlich genau dann, wenn es für die Präsentation auf YouTube aufgenommen und damit einem breiten Publikum zugänglich gemacht wird.

Ich habe eingangs den Hashtag #GamerLeaksDE erwähnt, der Resultat von auf diese Weise publik gewordenen Spielhandlungen ist. Worum ging es genau?

Im Oktober letzten Jahres veröffentlichte der YouTuber Shirrako einen Ausschnitt aus dem zum damaligen Zeitpunkt neu erschienenen Spiel „Red Dead Redemption 2“. Es handelt sich hierbei um ein Open-World-Spiel aus dem Action-Adventure-Genre für Spielkonsolen wie PlayStation4 und Xbox One. Das Spiel hat eine Altersfreigabe ab 18. Szenerie des Spiels ist der Wilde Westen, in dem der Outlaw Arthur Morgan, der Hauptprotagonist, sein Tagwerk mit Verbrechen und einer Bande von Verbrechern zubringt. Open-World-Spiele gewähren Spieler*innen überdurchschnittlich viele Handlungs- und Bewegungsfreiheiten im Spiel, so kann die Reihenfolge der Spielereignisse selbst festgelegt werden, Spieler*innen können selbst darüber entscheiden, wann welche Mission gespielt wird.

Der oben erwähnte YouTuber Shirrako nun wählte für eine kurze YouTube-Sequenz u. a. eine Szene aus, in der der Protagonist in Saint Denis auf eine Suffragette trifft. Es ist das Jahr 1899, etwa 20 Jahre bevor Frauen in den USA wählen durften. Die Suffragette ist ein sogenannter NPC, ein Non-Play-Character. Das Spiel lässt einem die Wahl: Mit NPCs kann freundlich oder aggressiv gesprochen werden, man kann sie ausrauben, zusammenschlagen, erschießen etc.

Der kurze Clip „Red Dead Redemption 2 – Beating Up Annoying Feminist“ zeigt, dass Shirrako den Hauptprotagonisten so steuert, dass dieser die Frauenrechtlerin nach einem kurzen Dialog brutal niederschlägt. Zum Zeitpunkt der Erhebung war dieser kurze Film 1.799.499 mal aufgerufen und 19.687 mal kommentiert worden. Vermutlich motivierte dieser Zuspruch den YouTuber zu einer zweiten drastischeren Version, in der Arthur Morgan die Frau mit einem Lasso einfängt, sie auf einem Pferd sitzend hinter sich her schleift, sie einem Krokodil zum Fraß vorwirft, um der auf dem Boden liegenden Frau letztlich Tritte auf den Kopf zu versetzen.

Wie ist nun derartiges Material einzuordnen?

Mit Blick auf die Spielebene lässt sich sagen, dass es sich hier aller Wahrscheinlichkeit nach um ein ganz übliches Szenario in Videospiele handelt, in denen Gewalt konstitutiv ist. Es gehört zum Beispiel zu den Anforderungen der Vorgängerversion von RDR2, eine Frau zu fesseln und vor einen Zug zu werfen. Gewalt ist im Spiel strukturell angelegt, was nicht untypisch



Abb. 2: Bildschirmfotos der spielbegleitenden Interaktion in Lord of the Rings Legends (links) und Arcane Empires (rechts)

für den Computerspielpublisher „Rockstar Games“ ist, der ja auch Grand Theft Auto (GTA) entwickelt hat. In GTA III ist es z. B. möglich / erwünscht, Prostituierte nach dem Beischlaf zu töten und ihnen das gezahlte Geld wieder abzunehmen.

Warum in Spielen derartige Szenarien integriert werden, darf und muss hinterfragt werden, die Effekte dessen sind bereits seit Jahren Gegenstand zahlreicher Studien (z. B. Hartmann 2006; Koglin / Witthöft / Petermann 2009; Kühn et al. 2018; Przybylski / Weinstein 2019).

Mir soll es hier jedoch um die diskursive Verarbeitung gehen, denn durch die Veröffentlichung der ausgewählten Szenen auf YouTube erreichen die Spielhandlungen eine Reich- und Tragweite, die berücksichtigt werden muss. So entsteht eine Datenkette, deren einzelne Glieder nachfolgend genauer in den Blick genommen werden. Solche Phänomene sind – das sei an dieser Stelle noch erwähnt – auch Gegenstand unseres Projekts „Medienketten“ am Leibniz-Institut für Deutsche Sprache.

Das Spiel und spielbegleitende Interaktion

Am Anfang steht das Spiel: gespielt von einem / einer Gamer*in und unzugänglich für die Öffentlichkeit.

Die weitverbreitete und bei Nutzer*innen überaus beliebte Praxis, das Spielen von Video-Games zu zeigen, in *Let's Plays* unterschiedlicher Art aber, macht das Spielgeschehen und das Verhalten der Spieler*innen einsehbar und damit zugänglich und diskursfähig.

Weil gerade bei *Let's Plays* die für Spiele entscheidende Ebene der Interaktivität aufgelöst wird, kann es durchaus sein, dass der Kommentarbereich, der die Partizipation ja weiter ermöglicht, als Spielebene mitkonzeptualisiert wird. Das wäre auch deshalb nicht verwunderlich, weil diese Ebenen auch in den Spielen existieren. So gibt es eine gespiegelte Komponente des Datums in Online-Spielen, wo die Kommentarebene konstitutiv integriert ist, gemeinsames Spielen bleibt hier nicht nur interaktiv, weil man eben miteinander oder gegeneinander spielt, sondern auch, weil parallel Interaktion im Chat oder mündlich über Teamspeak möglich ist. Beispiele dafür finden sich in der Abbildung 2.

Hier sind Clan-Namen zu sehen, die höchst brisant sind, es gibt Referenzen auf Sexualpraktiken und Rassismus. Es finden sich zudem auch klar antisemitische und vulgär-sexistische Kommentare, die an dieser Stelle nicht re-publiziert werden sollen. Die Altersfreigabe der hier dargestellten Spiele ist nicht zu ermitteln, weil es zum Zeitpunkt ihres Erscheinens noch keine Altersfreigabe durch USK nach IARC gab. Aber auch für Spiele, wie Clash of Clans (freigegeben ab 6) oder Habbo-Hotel (empfohlen ab 12) liegen vergleichbare Belege vor. Das liegt einfach daran, dass die Interaktionsmöglichkeit als relevanter Aspekt bei der Alterseinstufung derzeit noch ausgeblendet wird.

Das ist die Seite, die für uns verborgen bleibt, zu der man nur Zugang hat, wenn man auch spielt. Hier kann also nur interne Diskurskontrolle erfolgen, wir sehen das hier an einem Beispiel:



Abb. 3: Taz, 9.11.2018

(5) Eure Usernamen sind manchmal an Geschmacklosigkeit nicht zu übertreffen.

Das re-publizierte Spiel und Social-Media-Reaktionen

Wenn man nun die Social-Media-Reaktionen auf die beiden oben genannten Clips von Shirrako anschaut, die – oben habe ich es bereits beziffert – sowohl über die Anzahl der Views als auch der Kommentare ein breites Interesse an dem gezeigten Material offenbaren, wird deutlich, dass die Vorgehensweise des Gamers goutiert wird, wie in (6). Kommentator*innen plakatieren sexistische Stereotype geradezu (7), knüpfen die Gewaltdarstellung an sexuelle Lust (8) oder markieren den brutalen Umgang mit dem NPC aufgrund „her being annoying“ als unausweichlich (9).

- (6) This makes me want to buy Red Dead Redemption.
- (7) This wouldn't happen if she stayed in the kitchen or was with her husband in public.
- (8) I almost ejaculated!
- (9) Exactly this! I haven't made it this far in the game yet, but if you can still hear her from a shop literally 30 feet away, then her being annoying was intentional. Of course people would want to punch her for the fun of it.

In Kommentar (9) wird im Grunde wiederholt, was Shirrako selbst zu dieser Szene geäußert hat: „The NPC is made to be rather annoying, when you try to shop for clothing in the game, your dialogue with the shopkeeper keeps being interrupted by her shouting, so I

simply wanted to shop in peace.“ Er bezeichnet den Umgang mit der Feministin als „[...] joke, not political“ und nimmt auch von sexistischen Kommentaren Abstand, die die Clips hervorgerufen haben. Dass er unpolitisch agiert, möchte man ihm angesichts dessen, dass er häufig Gewaltszenen (etwa gegen Politiker oder Mitglieder des Ku-Klux-Clans) postet, gern glauben. Die sexistischen und Gewalt verherrlichenden Kommentare blieben dennoch unangetastet unter seinen Videos, denn er wollte Meinungen nicht zensieren; ganz im Gegensatz zu dem von ihm gesteuerten Hauptprotagonisten, den er Intoleranz gegenüber einer Frau, die ihr Recht zu wählen einfordert, brutal performativ ausagieren lässt.

Die Videos wurden kurzzeitig gesperrt, daraufhin wurden in einigen Artikeln zum Thema und anderen Kommentaren (z. B. 10) der Effekt, den eine solche *Let's Play*-Publikation haben kann, verharmlost.

- (10) I love how people are getting so mad about killing a bunch of pixels

„Since when is writing about hateful YouTube comments worth anyone's while?“ fragt etwa Eric Kain auf forbes.com und kategorisiert die „Punching Controversy“ als „so silly“. Auch wenn die Frage hier rhetorisch intendiert zu sein scheint, erlaube ich mir eine Antwort: YouTube-Kommentare sind deshalb relevant, weil sie sexistische Denkmuster offenbaren (11, 12) und Gewalt anzeigen, verharmlosen und / oder legitimieren auf einer zugänglichen Plattform – insbesondere

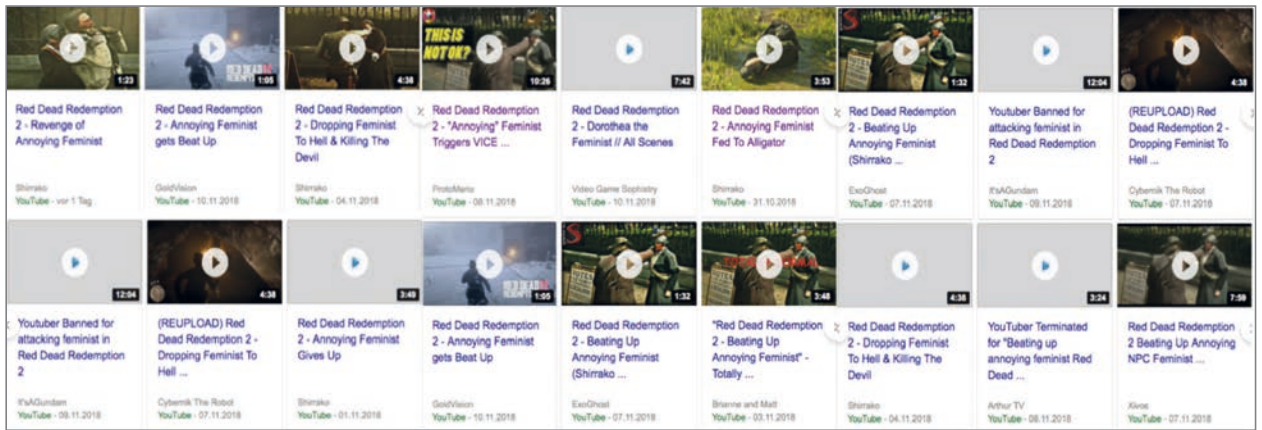


Abb. 4: Diskursive Repetition, Modifizierung und Eskalation einer Spielszene

re bei einem so populären Spiel – , ja sogar das gewaltvolle Spielgeschehen in die Alltagswelt projizieren, wie in (13):

- (11) Women have made this country a mess.
- (12) Women are biologically predetermined to see things in the short-term majorly. They make decisions vastly based on how they feel towards things. They wouldn't vote differently.
- (13) I would do that in real life.

Hier zeigt sich bereits, wie das Verschwimmen der Ebenen von den Kommentator*innen diskurswirksam provozierend selbst thematisiert wird. Auch an den Kommentaren (11) und (12) wird deutlich, wie fiktionale Ebene und Realitätsebene miteinander verschränkt werden, wenn der Diskurs auf eine Plattform verlagert wird, auf der beide Räume zu konvergieren scheinen, wie es beim Kommentarbereich bei YouTube der Fall ist. Hier kann rezeptionsbegleitend kommentiert werden, aber auf einer Ebene, die selbst nicht notwendigerweise als real, sondern medial vermittelt und durchaus auch als virtuell wahrgenommen wird / wahrgenommen werden kann.

Von YouTube in den Diskurs

So geriert sich eine scheinbar um die Ebene des Austauschs erweiterte, aber gefühlt geschlossene Welt, die jedoch zugänglich ist für nicht-involvierte Rezeption. Ich denke hier daran, dass „bento“, die „taz“ und einige andere das Thema aufgegriffen haben, nachdem der Hashtag #GamerLeaksDE auf Twitter etabliert worden war.

Und auch in der Überschrift der „taz“ sehen wir eine deutlich verkürzte Darstellung, die eine Konvergenz der Ebenen suggeriert und Spielgeschehen in die Wirklichkeit projiziert: „Gamer tötet nervige Feministin“ (siehe Abb. 3). Zwar liefert das Bild einen eindeutigen

Verweis auf das Computerspiel „Red Dead Redemption“, dennoch bedarf es einiger Kenntnisse, den kognitiven Transfer zu vollziehen von einer Überschrift in einer Tageszeitung, die gewöhnlich über Ereignisse im Alltagsgeschehen informiert, hin zu einem Ereignis, das sich an der Schnittstelle zur virtuellen Welt abspielt.

Multiplikation des Datums

Darüber hinaus multipliziert sich natürlich auch das Datum weiter: Das Video wurde zwar für kurze Zeit gesperrt, das veranlasste aber andere zur Reproduktion und Variation der Szene und natürlich auch zur Gewalt-Eskalation. Auf diese Weise kompensierte Nicht-Interaktivität (bei der Rezeption von *Let's Plays*) wird hierbei zu einer Gewalt-Spirale.

Es gibt diese Szene inzwischen in einigen Varianten. Mal wird die Frau zusammengeschlagen und vor einen Zug geworfen, mal verbrannt, mal an Schweine verfüttert. Ein Video, das am 16.11.2018 von CheezhOfficial veröffentlicht worden ist und das den Namen trägt „Annoying Feminist run over by train and being tortured!“ zeigt ein über dreiminütiges Martyrium: Die Frauenrechtlerin wird nicht angesprochen, sondern direkt niedergeschlagen, gefesselt und zu Bahngleisen verbracht. Der Protagonist wirft die Frau auf die Schienen und versetzt ihr insgesamt 29 Tritte gegen Kopf und Körper, sticht insgesamt 45 mal mit einem Messer in Hals, Gesicht und Körper, hackt neunmal mit einem Beil in Kopf und Körper, schießt ihr mit einem Gewehr ins Gesicht und dann noch elfmal auf Körper und Kopf, nimmt sie insgesamt dreimal wieder auf und wirft sie erneut auf die Schienen, wo sie am Ende von einem Zug überrollt wird und er sich am verbleibenden Blutfleck stehend eine Zigarette anzündet. Das Video hatte zum Erhebungszeitpunkt 133 Aufrufe und genau zwei Kommentare und eine Antwort auf den zweiten Kommentar.

- (14) First
 (15) Dude make some new stuff on red dead redemption ...
 [zwei Emojis mit Schweißstropfen]
 (15a) I will my guy :)

Diese referieren auf eine Meta-Ebene: *First* (14) etwa darauf, der oder die Erste gewesen zu sein, der / die einen Kommentar geschrieben hat, der de facto kein Kommentar ist, sondern lediglich ein Sichtbarmachen der eigenen Online-Präsenz, und der zweite Kommentar (15) ist meines Erachtens als Ausdruck der Langlebigkeit zu interpretieren, darauf, dass Gewalt gegen die Suffragette jetzt genug gezeigt wurde – möglicherweise werden damit gar die absurden Gewalthandlungen als Karikatur ihrer selbst kategorisiert. Es wird hier klar die Reflexionsebene Spiel adressiert, und es werden explizit keine ethischen, moralischen oder inhaltlichen Diskussionen aufgenommen, vielleicht auch, weil sie an anderer Stelle bereits geführt wurden und vielleicht auch, weil das Maß an Gewalt, das hier zutage tritt, quasi eine Norm in der Normüberschreitung überschreitet.

Die Datenkette ermöglicht neue Zugänglichkeiten

Zu allem haben Grundschul Kinder Zugang: Spiele, die eigentlich für Konsolen vorbehalten sind, werden über *Let's Plays* zugänglich. Gerade YouTube ist eine der beliebtesten Plattformen schon unter den jüngsten Mediennutzer*innen (siehe Abb. 5). In der Graphik werden zwar *Let's Plays* und Tutorials nicht als meist genutzte Medien benannt, wenngleich man sich fragen darf, wie das bei Sechsjährigen ermittelt wird, insbesondere dann, wenn sie von lustigen Clips (einer sehr dehnbaren Kategorie) unterschieden werden sollen.

Wenn YouTube nicht die Plattform ist, auf der Heranwachsende mit Interaktionssträngen mit extremistischem, sexistischem, homophobem Gedankengut konfrontiert werden, dann geschieht das mit Sicherheit in spielbegleitender Interaktion bei Spielen, die von Eltern aufgrund der Altersfreigabe unbesorgt gekauft werden. Vor diesem Hintergrund ist es vielleicht inter-

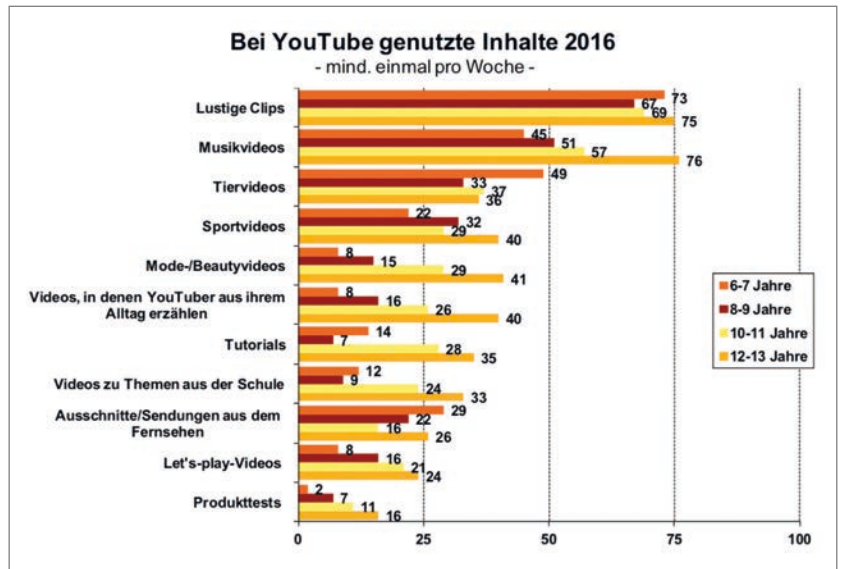


Abb. 5: Auszug aus der KIM-Studie 2016, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, die YouTube-Videos anschauen, n = 551

essant zu erwähnen, dass einer Recherche für die ARD-Reportage „Kinderfotos im Netz: gepostet, geklaut, missbraucht“² zufolge Spiele aufgrund der inhärenten Interaktionsrisiken zunächst im Netzwerkdurchsetzungsgesetz berücksichtigt werden sollten, aber auf Drängen von Vertreter*innen der Gaming-Industrie wieder entfernt wurden.

Der Kriminologe Thomas Gabriel Rüdiger fasst die Problematik folgendermaßen zusammen:

Dabei kommt es auch in #Onlinegames tagtäglich zu #Hate-speech – was im Kern häufig auch eine strafrechtlich relevante Volksverhetzung darstellen kann. [...] Dabei spielen bereits 56 Prozent der 6-7-jährigen Onlinegames und sind nicht etwa bei Facebook oder Instagram zu finden. [...] die Kinder und Jugendlichen wachsen in den Onlinegames auch mit der Konfrontation mit Hatespeech und Co. auf – lange bevor sie klassische Soziale Medien nutzen. Wie soll aber ein 10-jähriger auf eine Gilde reagieren die ‚WaffenSS‘ oder ‚AlQaeda‘ heißt oder wenn er mit einem Gamer konfrontiert wird der ‚AdolfH‘, ‚Himmler‘ oder ‚Bin Laden‘ heißt? Oder wie soll er als Kind auf Hasskommentare generell im Spielechat reagieren – reicht hier z.B. der Hinweis auf eine Meldemöglichkeit ohne pädagogische Aufarbeitung? Teilweise haben Kinder in diesen Alterskategorien noch gar nicht in den Schulen einen historischen oder politischen Kontext vermittelt bekommen, um diese Verhaltensweisen einordnen zu können. (Rüdiger 2016, Punkt 2)

Was bedeutet das nun? Welche Schlüsse ziehen wir daraus? Der Zugang zu Gewalt, zu sprachlicher Gewalt und zu inszenierter Gewalt zeigt sich an verschiedenen Stellen, im Spiel, in der spielbegleitenden Interaktion, vorgeführt in *Let's Plays* und kommentiert im Kom-

mentarbereich. Alle diese Zugangsebenen verbindet, dass sie „Keyboard-to-Screen-Kommunikation“ (computervermittelte Kommunikation, eingegeben über eine Tastatur, rezipierbar über einen Bildschirm) verlangen. An der Kommunikationssituation ändert sich also vordergründig nichts, egal, ob ich meinen Avatar durch ein Spiel manövriere, im Chat schreibe, *Let's Plays* schaue und kommentiere oder – und das ist meines Erachtens schon wichtig – auf einer anderen Plattform, etwa Snapchat, WhatsApp usw. mit anderen interagiere. Ich muss mein Verhalten objektiv nicht ändern.

Gerade in Spielkontexten ist es sogar so, dass Jüngere zwar nicht unter ihrem Klarnamen agieren, aber genau wissen, wer z. B. in einer Gilde ist, weil das zumeist Klassenkamerad*innen sind. Das heißt, die Kommunikation in der Spielsituation ist auch eine Kommunikation unter Bekannten und unterscheidet sich gar nicht so maßgeblich von der, die auf WhatsApp stattfindet, könnte man meinen.

Online-Interaktion wird damit jedoch erlernt in einer rauen, von kompetitiven Spielsituationen gezeichneten Kommunikationskultur unter Gamer*innen. Cyber-mobbing ist damit Tür und Tor geöffnet. Es ist nämlich leicht, dieses Verhalten dann auch auf andere Online-Umgebungen zu übertragen, aber es ist nicht angemessen. Diese Ebenen auseinanderzuhalten, das muss Kindern in der Online-Sozialisationsphase beigebracht werden. Sie müssen lernen, dass selbst wenn die „Keyboard-to-Screen-Situation“ konstant bleibt und die Welt quasi weiter hinter dem Bildschirm besteht, die Herausforderung darin liegt, die wechselnden Anforderungen an unterschiedliche Kommunikationsräume zu erkennen. Das ist gerade auch unter aufmerksamkeitsökonomischen Aspekten nicht leicht.

Das bedeutet meines Erachtens für den professionellen Umgang mit solchen Beobachtungen, dass Spiele und insbesondere Online-Spiele mit Chatfunktion ernst genommen werden müssen, und zwar als eine insbesondere im Pragmatik-Erwerb äußerst relevante Komponente. Der Zugang zu Spielen sollte begleitet stattfinden und auch in den Schulunterricht integriert werden.

Gleichzeitig brauchen die Schüler*innen viel früher ein Wissensfundament, auf dem sie extremistische Äußerungen als solche identifizieren lernen, ohne dass die Gefahr besteht, dass sie das als normalen Gamertalk konzeptualisieren und damit auch die Äußerungen normalisieren und in den Alltag übernehmen. Insbesondere mit Blick auf extremistische Inhalte ist klar zu sagen, dass auch in der Grundschule die Jahre 1933 bis 1945 thematisiert werden müssen. Vor dem Hintergrund, dass das Fach Geschichte erst ab der fünften Klasse unterrichtet wird, bieten sich für jüngere Schüler*innen pädagogische Konzepte an, die in Projektphasen umgesetzt werden können, etwa das Zweitzeugenprojekt (https://heimat_sucher.de/zweitzeugen-schule-werden/), die Wuppertaler Initiative (http://wuppertaler-initiative.de/images/files/Das_Projekt.pdf) oder Plath/Richter (2009). Selbst einige KZ-Gedenkstätten halten auf Grundschüler*innen zugeschnittene Angebote bereit. Und natürlich gehört auch die Sensibilisierung für Muster struktureller Machtungleichgewichte generell früher in das Curriculum. ■

Anmerkungen

- ¹ COD steht für „Call of Duty“ – ein Ego-Shooter-Spiel, das seit 2003 auf dem Markt ist. Üblicherweise übernehmen die Spieler*innen die Rolle eines Soldaten in einem Kriegsszenario.
- ² <www.daserste.de/information/reportage-dokumentation/dokus/videos/kinderfotos-im-netz-gepostet-geklaut-missbraucht-video-100.html>

Literatur

- Hale, Thomas (2013): From Jackasses to Superstars: A Case for the Study of ‚Let’s Play‘. <www.academia.edu/5260639/From_Jackasses_to_Superstars_A_Case_for_the_Study_of_Let_s_Play_September_2013_>.
- Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression – aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfried (Hg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: KoPäd, S. 81-99.
- Koglin, Ute / Witthöft, Jan / Petermann, Franz (2009): Gewalt-haltige Computerspiele und aggressives Verhalten im Jugendalter. In: Psychologische Rundschau 60, 3, S. 163-172.
- Kühn, Simone et al. (2018): Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. In: Molecular Psychiatry. DOI: <<https://doi.org/10.1038%2Fs41380-018-0031-7>>.
- Marx, Konstanze / Schmidt, Axel (2019): Making Let’s Plays watchable: Praktiken des stellvertretenden Erlebbar-Machens von Interaktivität in vorgeführten Videospielen. In: Marx, Konstanze / Schmidt, Axel (Hg.): Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation. Heidelberg: Winter, S. 319-352.
- Meier, Simon (2007): Beleidigungen. Eine Untersuchung über Ehre und Ehrverletzung in der Alltagskommunikation. Aachen: Shaker.
- Plath, Monika / Richter, Karin (2009): ‚Holocaust‘ in Bildgeschichten. Mit einem Vorwort von Mirjam Pressler und mit dem Oscar-prämierten Kurzfilm „Spielzeugland“ auf CD. Hohengehren: Schneider.

Przybylski, Andrew K. / Weinstein, Netta (2019): Violent video game engagement is not associated with adolescents’ aggressive behaviour: evidence from a registered report. In: Royal Society Open Science Psychology and Cognitive Neuroscience 6, 2. DOI: <<https://doi.org/10.1098/rsos.171474>>.

Rüdiger, Thomas (2016): #NoHate. München & Hatespeech in Onlinegames. Wir müssen mal reden! <https://www.linkedin.com/pulse/münchen-hatespeech-onlinegames-wir-müssen-mal-reden-rüdiger> (abgerufen am 14.11.2018).

Stefanowitsch, Anatol (2018): Eine Frage der Moral: Warum wir politisch korrekte Sprache brauchen. Berlin: Duden.

Bildnachweise

Abb. 1: <<https://www.game.de/marktdaten/altersverteilung-der-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2018/>> (Stand: 17.4.2019)

Abb. 2: private Screenshots

Abb. 3: <www.taz.de/!5549460/>

Abb. 4: Collage erstellt über die Google-Suche zu den Stichwörtern „Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist“

Abb. 5: <https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf> (Stand: 17.4.2019) ■