



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft

Eine Kur für das Symptom Hate Speech?

BEGÜNSTIGENDE FAKTOREN UND MÖGLICHE LÖSUNGSANSÄTZE

Sonia Kappel
Medienwissenschaften BA

eine Hausarbeit im Seminar
„Game Studies. Einführung in die medienwissenschaftlichen Ansätze der Computerspielforschung“
bei Serjoscha Wiemer (Institut für Medienwissenschaften)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Hate Speech und Toxic Behavior in Spiele-Communities.....	1
2.1. Hate Speech.....	2
2.2. Toxic Behavior	3
3. Online-Communities und ihr Einfluss auf Toxic Behavior	4
3.1. Disinhibitionseffekt	6
3.2. Frauen in Online-Communities	8
3.3. Clans und Gilden.....	10
4. Ausblick.....	11
Literaturverzeichnis.....	14
Digitale Spiele	15

1. Einleitung

Onlinespiele erfreuen sich hoher Nutzerzahlen, Quandt et al. fanden 2014 heraus, dass 32% der Gamer in Deutschland ihrem Hobby im digitalen Netz nachgehen (S. 39f). Gleichzeitig wird der harsche Umgang in dieser virtuellen Umgebung immer wieder thematisiert und erlangte mit der GamerGate-Debatte (vgl. Baio, 2014) einen öffentlichkeitswirksamen Höhepunkt. Was also passiert genau, wenn Menschen im Cyberspace aufeinandertreffen und in Konflikt geraten?

Diese Hausarbeit soll erörtern, inwiefern Online-Spiele wie Multiplayer Online Battle Arenas (kurz: MOBAs) aggressive Beleidigungen und schädliches Spielerverhalten untereinander ermöglichen oder sogar begünstigen. Es stellt sich die Frage, ob die Ursachen dieser als Toxic Behavior und Hate Speech bekannten Phänomene in der Natur des Mediums liegen, wie Schrader es in einer Untersuchung von 250 Chat-Transkriptionen anhand der Chat-Forschung von Luginbühl zu belegen versucht (2011, S. 76f). Wenn eine Online Spiele-Community als eine weiterentwickelte Art von Cybercommunity verstanden wird, können andere Erklärungen in der Disinhibitionstheorie nach Suler (2004) gesucht werden. Andere Forscher untersuchen aktuell das Verhalten in Spielgemeinschaften anhand feministischer Theorien (vgl. Fox & Potocki, 2015; Salter & Blodgett, 2012) und versuchen das Phänomen in einen größeren, gesellschaftlichen Zusammenhang zu stellen.

Im Weiteren soll der positive Einfluss von Clans und Gilden auf das Spielklima betrachtet werden, dem sich besonders Geisler (2009) widmet. Unterstützt werden seine Annahmen durch die Theorien des sozialen Kapitals von Mallaby (2006) und Williams (2006). Schließlich sollen weitere mögliche Gegenmaßnahmen zu Toxic Behavior und Hate Speech skizziert werden, die auf mehr Verantwortung seitens Publisher und Entwickler, aber auch der Spielgemeinschaft selbst abzielen (z.B. Maher, 2016; Switkes & Wittels & Baldauf, 2015).

2. Hate Speech und Toxic Behavior in Spiele-Communities

Wenn Menschen mit verschiedenen Motiven im kompetitiven Kontext aufeinander treffen, kommt es häufig zu Konflikten. Schrader (2011) analysiert in dem

Zusammenhang insgesamt 250 Chat-Mitschriften, die zu gleichen Teilen von Online-Spielpartien aus dem MOBA-Begründer „Defense of the Ancients“ (Eul, Guinsoo, IceFrog, 2003) und dem Echtzeit-Strategiespiel „Warcraft III: The Frozen Throne“ (Blizzard Entertainment, 2003) stammen. Er versucht zu erklären, warum es im Spielverlauf häufiger zu Streit als zu konstruktiven Streitgesprächen kommt. So seien die beschränkte Zeit und das vordergründige Ziel, das andere Team zu besiegen, ausschlaggebend für sparsame Kommunikation. Die Anonymität der Begegnung trage ebenso zu den Beleidigungen bei wie die Unverbindlichkeit, die aus der Spielmechanik hervorgeht. Denn zwar hätte eine Klärung des Konflikts einen positiven Effekt auf die Beteiligten, jedoch erst für ein künftiges Aufeinandertreffen. Dieses sei aber durch die systembedingt zufällige Zusammenstellung der Teams unwahrscheinlich, daher lohne sich ein konstruktives Streitgespräch nicht (Luginbühl, 2003, zitiert nach Schrader, S. 57).

Außerdem stellt Schrader aus den Chatlogs eine Liste aus den häufigsten Beleidigungen zusammen, die mindestens 15 Mal verwendet wurden. Auffällig ist dabei, dass „noob“, eine beleidigende Wendung für Anfänger, mehr als zehn Mal so häufig verwendet wird wie die zweithäufigste Beleidigung, „fu“ – also ein Kürzel für „fick dich“. Damit ist „noob“ eins der häufigsten Wörter der mitgeloggtten Chatkommunikation überhaupt (S. 55). Schrader sieht darin einen Beweis dafür, dass die Beleidigungen sich explizit auf das Spielverhalten des Empfängers beziehen. Dies erklärt jedoch nicht, warum die dritthäufigste Beleidigung „gay“ lautet, die er ohne weitere Erklärung als eine „Sanktion insbesondere feigem oder hinterhältigem Spielverhalten“ (S. 55) codiert.

2.1. Hate Speech

Eine mögliche Erklärung, warum „gay“ als Beleidigung genutzt wird, können Groen und Schröder (2014) liefern. Sie untersuchen diskriminierende Verhaltensformen, die das Spielerleben in Online-Spielen negativ beeinträchtigen (S. 145). Ihre Kritik gilt der Normalisierung von aggressivem, xenophobem Verhalten, das als Teil der Spielkultur hingenommen wird:

Derartige Verhaltensweisen sind in Multiplayer-Spielen ein verbreitetes Phänomen, das von vielen als vermeintlich normale Aggression relativiert wird. Insbesondere bei Wettkämpfen handele es sich bei den Ausbrüchen um Rituale, in deren Rahmen auch die Reaktionsgeschwindigkeit verbessert werde. Das

erklärt jedoch nicht den notorischen Rückgriff auf rassistische, homophobe und sexistische Handlungen. (S. 146)

Sie erfassen dieses Phänomen als Hate Speech, einen unter anderem aus der Politik bekannten Begriff (vgl. Butler, 1997, zitiert nach Groen & Schröder, 2014). Hate Speech stellt einen verbalen Angriff auf eine Person dar, die aufgrund ihrer (angenommenen) Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe diskriminiert wird. Im Zuge dessen wird eine bestimmte Rhetorik und Vokabular verwendet: „[...] die Beleidigungen nehmen Bezug auf in der Gesellschaft vorherrschende Machtverhältnisse und reproduzieren entsprechende Diskriminierungs- und Gewalterfahrungen“ (Groen & Schröder, 2014, S. 145). Auch in Online-Spielen können Spieler das gesellschaftliche Machtgefälle perpetuieren, und das nicht nur über verbale Attacken. Als Beispiel nennen Groen und Schröder das teabagging, „das zusätzliche Erniedrigen des bewegungsunfähig geschossenen Gegners in First-Person-Shootern [...], indem an ihm oral-sexuelle Gewalttaten angedeutet werden“ (S. 146). Ein weiteres Beispiel ist der häufig verwendete Begriff des „rapes“, also einer Vergewaltigung, mit dem unter Spielern ein besonders spektakulärer Sieg über den Gegner bezeichnet wird.

Dass Hate Speech häufig von den Verursachern nicht als solche erkannt wird, sehen Groen und Schröder in deren Zugehörigkeit zu der privilegierten Gruppe; sie erfahren in ihrem Alltag die Konsequenzen der Diskriminierung nicht (S. 145). Die xenophoben Beleidigungen, die mit Hate Speech einhergehen, sehen die Forscher als Teil des „System[s] von Dominanzkulturen, von denen viele betroffen sind“ (S. 146). Insgesamt kann Hate Speech also als ein die Spielatmosphäre schädigendes Verhalten gesehen werden und ist damit als Teilaspekt von Toxic Behavior zu verstehen.

2.2. Toxic Behavior

Toxic Behavior stellt einen Sammelbegriff dar, um schlechtes Verhalten von Spielern zu benennen. Eine genaue Definition fällt schwer, da ein bestimmtes Verhalten je nach den in einer Community geltenden Werten und Normen als schlecht gewertet wird. Toxic Behavior kann also nur im Kontext eines konkreten Spiels und der zugehörigen Spielergemeinschaft bestimmt werden. Blackburn & Kwak (2014) verstehen Toxic Behavior als eine Unterform von Cybermobbing, „defined as repetitive intentional

behavior to harm others through electronic channels.” (S. 879).¹ Bei dem MOBA „League of Legends“ (Riot Games, 2009) gibt es vom Entwickler vorgegebene Kategorien, nach denen jemand von seinen Mitspielern als Toxic Gamer gemeldet werden kann. In den Spielepartien treten zwei meist zufällig vom System zusammengestellte Teams aus jeweils fünf Spielern gegeneinander an und versuchen die Basis des gegnerischen Teams zu erobern. Wenn einer der Spieler also das Vorankommen seines eigenen Teams behindert oder absichtlich dem Gegner team zum Sieg verhilft, wird sein Verhalten im Kontext von „League of Legends“ als toxisch bewertet.

Die Vermutung liegt nahe, dass es sich bei Toxic Gamern um einen sehr geringen Anteil der Online-Spieler handelt. Interessanterweise jedoch stamme das Toxic Behavior bei „League of Legends“ – nach den von Riot Games gesammelten und veröffentlichten Daten – nicht hauptsächlich von regelmäßig als „toxic“ auffallenden Spielern, die in etwa 1% der Spieler ausmachten. Stattdessen sollen 95% des Toxic Behaviors von Spielern generiert werden, die sonst nicht als besonders aggressiv aufgefallen waren, sondern beispielsweise wegen eines schlechten Tages ausfallend wurden (Maher 2016). Inwiefern alle Teilnehmer einer Gemeinschaft, unabhängig von ihren Prädispositionen, zum Toxic Behavior neigen, soll anhand der folgenden Theorien betrachtet werden.

3. Online-Communities und ihr Einfluss auf Toxic Behavior

Bereits 2001 beschäftigte sich Bell mit Cybercultures des frühen Internets und suchte nach Parallelen zwischen dem in der Sozialpsychologie gebrauchten Begriff der „Community“ und den neu entstehenden Gemeinschaften im Cyberspace. Dabei legte sich Bell nicht auf eine Definition von Gemeinschaft fest, sondern lotete die Grenzen des Begriffs mithilfe verschiedener Theorien aus.

Im Zuge der Globalisierung beobachte er die Wandlung der früher intimen Gemeinschaften des Vororts in die zunehmend heterogenen Gesellschaften einer Stadt (S. 94). Die Vernetzung der Menschen im Internet könne also als eine Suche nach

¹ Eine andere Art des unerwünschten Verhaltens ist das sogenannte Griefing. Ein Griefing Player (Griever) versucht seinen Mitspielern das zu erreichende Spielziel zu erschweren oder zu verwehren. Griefing verstehen Blackburn & Kwak ebenfalls als eine Form des Cyberbullings, die andere verärgern oder ermüden soll (S. 879) – was wiederum Parallelen zu Internet-Trollen aufweist. Diese Hausarbeit konzentriert sich jedoch auf den Begriff Toxic Behavior, auch in Anlehnung an den 2004 von Suler geprägten Begriff der „toxic disinhibition“ (S. 321).

konservativen Gemeinschaften verstanden werden (S. 104). Nicht alle Menschen locke zwangsläufig ein positives Gefühl zu Online Communities. Vielmehr könnten einige – „sick of *otherness*“ (S. 106) – Flucht vor der Vielfalt der sie umgebenden Städte ergreifen und sich im virtuellen Raum mit ihresgleichen umgeben wollten.

In einem Gedankenexperiment fragt Bell sich, ob er als Autofahrer auch Teil einer Autofahrer-Community ist. Gleichzeitig hinterfragt er, ob es einen Unterschied zwischen einer Community und einer Konsumschicht gibt – er sich also eher als Autobesitzer in einem Zusammenhang mit anderen Autofahrern setzen würde (S. 101). Dennoch scheinen Menschen ein starkes, wenn auch defensives Zugehörigkeitsgefühl zur Autofahrerzunft entwickeln, wenn zum Beispiel die Spritpreise erhöht werden. Daraus folge, dass eine Gemeinschaft entstehen kann, wenn Menschen sich in der Ausübung ihrer Identität bedroht fühlen: „[I]n that kind of context community is a *defensive* concept, bringing people together only when they feel under collective threat.“ (S. 102). Andererseits räumt Bell auch der Idee von Baym (1998) Platz ein, dass eine Online Community ganz ohne äußere Einwirkung entstehen kann, einfach indem sich die Teilnehmer als Teil einer Community begreifen (Baym, paraphrasiert nach Bell, S. 102).

Obwohl seine Erkenntnisse über den Begriff der Community fruchtbar sind, müssen Bell's Ausführungen über Cybercultures in ihrer Relevanz für die heutige Zeit kritisch betrachtet werden. Dass Bell vor 15 Jahren eine andere Internet-Landschaft vor Augen hatte, lässt sich an seiner Vermutung erkennen, dass Genderfragen in der Zukunft keine Konflikte mehr auslösen würden: “[...] gender will cease to carry its RL [Real Life, Anm. d. Verf.] ideological loadings in cyberspace, or might cease to matter or even exist there.” (S. 122). Dabei muss Bell zugestanden werden, dass bereits in LambdaMOO (Curtis, 1991), einem Multi-User Dungeon (MUD) und damit einem Vorläufer der heutigen MMOs (vgl. Mortensen, 2006), der Spieler für seinen Avatar aus einem von zehn Geschlechtern wählen konnte – eine Diversität, die sich in heutigen Titeln nicht mehr finden lässt und die sich ein Großteil der Spieler nicht mehr zu wünschen scheint (siehe Debatte um einen transsexuellen Charakter bei Baldur's Gate, Campbell, 2016). Trotz der damaligen Inklusion warnte Bell vor möglicher Ausgrenzung von marginalisierten Gruppen im Internet: „While Internet use may hold out the possibility of

emancipation, we must at the same time be aware of how it might create new mechanisms of suppression.“ (S. 108).

Die Mechanismen der Unterdrückung könnten bereits vor dem Einstieg in eine Online Community greifen. Es verlangt eine bestehende Infrastruktur, um Zugang zum Internet zu erhalten, Geld für die notwendige Hardware sowie technisches Know-How, um diese anzuschließen. Dazu kommt noch, dass ein Teilnehmer sowohl Lesen und Schreiben beherrschen als auch körperlich in der Lage sein muss, sich im Cyberspace zu bewegen – abgesehen davon, dass zumindest zu Bell's Zeiten die sprachliche Barriere auch eine Zugangsbeschränkung darstellte, da die meisten Communities in Englisch kommunizierten. Abschließend braucht es sowohl Zeit als auch die Fähigkeit, ein soziales Netzwerk aufzubauen (S. 108f). Damit stellt sich der demokratische, gleichberechtigte Zugang zu Online-Communities als Illusion heraus.

Grob skizziert Bell außerdem die Entwicklung von sozialen Codes in den Communities der MUDS, also der frühen Online-Spiele, und wie sich nach und nach die Netiquette bildete (S. 103). Doch auch hier warnt er, dass dieses Regelwerk und die sozialen Normen online leichter gebrochen werden könnten – durch das Einsetzen der Disinhibition (S. 103).

3.1. Disinhibitionseffekt

Suler hält 2004 fest, dass sich Menschen im Cyberspace anders als sonst verhalten – sie scheinen entspannter mit den in der realen Welt verankerten, gesellschaftlichen Restriktionen umzugehen. Er beschreibt diese Veränderung als den „online disinhibition effect“ (S. 321), der sich sowohl positiv („benign disinhibition“) als auch negativ („toxic disinhibition“) ausdrücken kann. An der Ausbildung des Disinhibitionseffektes sieht er sechs Faktoren beteiligt, die in verschiedenen Anteilen auf das Verhalten der Menschen im Cyberspace wirken. Diese seien jedoch nicht allein für das Verhalten eines Individuums im Cyberspace verantwortlich, das von persönlichen Attributen geprägt und so mehr oder weniger für die Einflüsse empfänglich sei (S. 324). Obwohl sich seine Argumentation auf Sprachkanäle wie Emails, Foren und Chats richtet, können die Wirkweisen einzelner Faktoren im Hinblick auf die Kommunikation in Online-Spielen untersucht werden.

Das erste und stärkste Argument für den Disinhibitionseffekt ist die dissoziative Anonymität. Das Verstecken hinter einem Pseudonym ermöglicht ein Verhalten, das nicht mit der realen Person in Verbindung gebracht werden kann und somit muss sie keine Verantwortung für ihre Aktionen tragen. Auch in den meisten Online-Spielen melden sich die Spieler mit ihrem Alias und nicht ihrem richtigen Namen an. Sie können sich so der Verantwortung für ihre Handlungen im realen Leben entziehen, was Toxic Behavior begünstigen kann. Als zweiter Faktor kommt die Unsichtbarkeit hinzu. Suler erklärt, dass selbst im realen Leben das Abwenden des Blickes Menschen in ihrer Kommunikation enthemmt. Diese Tatsache sei früher auch in klassischen Psychotherapie-Sitzungen genutzt worden, in denen der Therapeut hinter seinem Patienten saß, sodass dieser die Reaktionen des Gegenübers in Gestik und Mimik nicht sah und sich in seinen Schilderungen nicht zurückhielt. Im Cyberspace sei mit dem Kanal der Texteingabe diese Option des Nicht-Anschauens automatisch eingebaut (S. 322). Dieser Faktor lässt sich teilweise auf die Kommunikation in Online-Spielen übertragen, wenn sich in Chats unterhalten wird. Inzwischen bieten viele Spiele jedoch einen Voice Chat an und gerade bei kompetitiven Spielen wird in der Community ein hoher Wert auf Sprachkommunikation gelegt. In diesem Falle dürfte die Unsichtbarkeit etwas eingeschränkt sein, da eine Reaktion des Gegenübers zwar nicht gesehen, aber anhand von Stimmlage gehört werden kann.

Aus dem gleichen Grund haben die Faktoren Asynchronität und Solipsismus-Introjektion nicht die gleiche Wirkung wie in der von Suler betrachteten Online-Kommunikation (S. 322ff). Da die asynchrone Kommunikation seltener und meist nur außerhalb des relevanten Spielgeschehens geschieht, beispielsweise in spielbezogenen Wikis oder durch einen Ingame-Nachrichtendienst, muss mit der Reaktion des Gegenübers sofort gerechnet werden, die eine womöglich nicht erwünschte Auseinandersetzung nach sich ziehen kann². Solipsismus-Introjektion kommt bei Online-Spielen ebenfalls eher in Chat-Gesprächen vor. Dabei handelt es sich um die Vorstellung, das Gespräch würde nur im Kopf geführt und die eigenen Erwidern seien dadurch

² Andererseits könnte die Asynchronität einen Disinhibitionseffekt erklären, der auf Portalen wie „Fat, Ugly or Slutty“ (2011) zu erkennen zu sein scheint, wo angegriffene Spielerinnen die vulgären und radikalen Nachrichten online stellen, die ihnen nach Spielpartien zugeschickt wurden.

freier, wie beispielsweise eine imaginäre Unterhaltung, in der man seinem Chef die Meinung sagt (S. 323). Die Verwechslung könnte eventuell durch eine grafisch dargestellte, externe Welt eines Spiels weniger naheliegend sein.

Der Ansatz der dissoziativen Imagination trifft hingegen besonders gut auf Online-Spiele zu. Die Kommunikation findet in diesem Fall losgekoppelt von gesellschaftlich erlernten Normen statt, da die Akteure einen Charakter kreieren, der nur in der Online-Welt existiert und somit das Verlassen des Online-Raums auch die Verbindung zu dem Online-Ich trennt: „[O]ne’s online persona along with the online others live[s] in an make-believe dimension, separate and apart from the demands and responsibilities of the real world“ (S. 323). Dieser Effekt lässt sich besonders gut mit der Diskussion um Eskapismus bei Online-Spielen verknüpfen. Als letztes spricht Suler an, dass Status und Autorität im Online-Raum keine große Gültigkeit mehr hätten, da die visuellen Hinweise fehlten und das Internet allgemein als gleichberechtigter Raum angesehen sei (S. 324). Im vorangehenden Abschnitt konnte Bell feststellen, dass allein durch die Zugangsvoraussetzungen ein Filtermechanismus besteht. So kann nur unter den bereits Teilnehmenden eine Gleichberechtigung bestehen – und die Annahme, dass die von der Gesellschaft vorgegebenen Machtstrukturen keinen Eingang in die Online-Communities finden, widerlegen Groen und Schröder in ihrer Aufschlüsselung von Hate Speech.

3.2. Frauen in Online-Communities³

Wie das Verhältnis zwischen Frauen und digitalen Spielen ist, wurde schon vielfach untersucht (vgl. Riatti, 2016; Wilhelm, 2015). Dabei wurden viele feministische Theorien als Erklärungsmodelle herangezogen, wie zum Beispiel die Rape Myth Acceptance (vgl. Fox & Potocki, 2016) und das Konzept der Hypermaskulinität (vgl. Salter & Blodgett, 2012)⁴. Auch gibt es vielfältige Studien, die belegen, dass sexistische Spielinhalte einen kurzfristigen Effekt auf sexistische Einstellungen und Verhalten der Rezipienten haben (z.B. Yao, Mahood & Linz, 2010). Mit dem Konzept von Hate Speech wird klar, dass ein

³ In einigen Studien wird auch der Einfluss hypersexualisierter Darstellung männlicher Figuren auf das Selbstwertgefühl von Männern gemessen (vgl. Sylvia, King & Morse, 2014). Da die Hausarbeit mit Ausrichtung auf Hate Speech die marginalisierten Gruppen behandelt, wird hier nicht darauf eingegangen, doch auch hier ist eine feministische Kritik an den Praxen seitens Entwickler und Publisher angebracht.

⁴ Auf diese Theorien wird hier nicht näher eingegangen, um den Fokus auf das Konzept Hate Speech beizubehalten.

bestimmtes Machtverhältnis in der Gesellschaft ins Spiel übernommen und dort weiter perpetuiert wird. Es gibt wenige Studien, die sich außerhalb von Laborbedingungen mit der tatsächlichen Kommunikation beschäftigt haben, die Frauen in Online-Spielegemeinschaften erfahren.

Eine davon führten Kuznekoff & Rose 2012 durch, als sie die Reaktionen der Spieler bei „Halo 3“ (Bungle Studios, 2007) auf weibliche Teilnehmerinnen ermittelt haben. Bei dem Experiment wurde in 245 Spielpartien des First Person Shooters über den integrierten Voice Chat bei 82 Spielen ohne Stimmeinsatz, bei 82 mit weiblicher Stimme und bei 81 mit männlicher Stimme kommuniziert. Das Geschlecht der tatsächlich Spielenden war dabei irrelevant und die Stimmeinsätze wurden über alle Fertigkeitenstufen verteilt abgespielt. Die Sprachnachrichten waren bereits vorher aufgenommen worden und enthielten nicht kontroverse, spieltypische Kommentaren wie "hi everybody", "that was a great kill you just had" und "thanks for the game, bye" (S. 547). Die Sprachkommunikation existiert innerhalb des eigenen Teams, sodass nur die Reaktionen der Verbündeten gemessen wurden. Obwohl das Team bei den Spielpartien ungefähr genauso häufig gewonnen wie verloren hatte, erhielt die Bedingung mit der weiblichen Stimme drei Mal so viele negative Kommentare wie die männliche. Gleichzeitig reagierten die Spieler auf die weibliche Stimme mit mehr Nachrichten und Freundschaftsanfragen über das Ingame-Spielsystem (S. 552).

Diese Studie kann nur beispielhaft aufzeigen, inwiefern sich Kommunikation je nach gesellschaftlichen Normen und Vorstellungen unter den Spielern unterscheidet. Die Autoren räumen selbst ein, dass dieser Ausschnitt durch die Wahl der Community – die eines kompetitiven Ego-Shooters – eine verzerrte Darstellung sein kann. Weitere Einblicke in Toxic Behavior und wie Spielerinnen damit umgehen geben Fox & Tang (2016). So berichteten Frauen, dass sie ihr Gender hinter neutralen Namen verstecken, nicht an sozialer Interaktion mit anderen Spielern teilnehmen oder sexuelle Belästigung zu ignorieren versuchen (S. 9ff).

3.3. Clans und Gilden

Geisler (2009) beschäftigte sich mit den Zusammenschlüssen wie Gilden und Clans innerhalb eines Spiels, die er am ehesten als Peer Groups bezeichnen würde (S. 61).

In seiner Forschung führt Geisler Interviews mit Clanangehörigen. Dabei bezeichneten viele der Befragten ihren eigenen Clan als familienartig. Geisler erwägt den Vergleich von Spielergemeinschaften mit Primärgruppen nach Cooley (1909), wie Familien, Spielgruppen für Kinder oder Nachbarn. Die Mitglieder seien „emotional miteinander verbunden“ und stünden in „häufigem und direkten Kontakt zu einander“ (S. 61, vgl. auch „bonding social capital“ nach Williams, 2006).

Zudem betont Geisler, dass sich bei den Interaktionen innerhalb der Spielergemeinschaften Verhaltensregeln und Aufgaben entwickeln und die Befolgung beziehungsweise Ausführung von Mitgliedern kontrolliert und bei Missachtung sanktioniert werde (S. 63). Gilden übernehmen also die Rolle von Normengebern und -wächtern. Wenn die Regeln eingehalten würden, schaffe das „soziale Kohärenz und Verbindlichkeit“ (S. 188), argumentiert Geisler mit Becker (2000). Negatives Verhalten innerhalb der Gilde hingegen werde bestraft, im schlimmsten Fall mit dem Ausschluss aus der Gemeinschaft (S. 232ff). Auf diese Weise ähnele eine Spielgemeinschaft in ihrer Struktur und Bedeutung einer Primärgruppe, doch möchte Geisler diese Betrachtungsweise nur als ein „qualitatives Merkmal der hohen Verbundenheit ihrer Mitglieder mit Sozialisationsfunktion“ (S. 61) verstehen.

Eine solche Zusammenstellung wirkt sich auf „die Bedeutung des Spiels, auf die Kommunikation, auf die Motivation der Spieler, auf Lern- und Sozialisationsprozesse“ (S. 59) aus und hat damit möglicherweise Einfluss auf Toxic Behavior. Das kann jedoch sowohl positiv als auch negativ verstanden werden, denn je nach den von der Gemeinschaft festgelegten Werten können sowohl prosoziale Verhaltensweisen, als auch Sexismus und Rassismus gefördert werden (S. 234).

Wenn jedoch eine prosoziale Einstellung von den Mitgliedern einer Spielgemeinschaft getragen wird, bietet der Clan eine Plattform, in der sich Mitglieder über verschiedene Ansichten und Probleme austauschen können, die Gruppe wird zu einem „soziale[n] Kontrollsystem, in dem Spieler auf eventuelle Missverhältnisse

aufmerksam gemacht werden, in dem sie andere Sichtweisen und Weltanschauungen erfahren und austauschen können, in dem sie in gewisser Weise sozialisiert werden und in dem sie ggf. mit Reaktionen und Sanktionen rechnen müssen, wenn ihr Verhalten innerhalb der Gruppe auffällig wird.“ (S. 233).⁵

Die Errichtung von Spielgemeinschaften, in denen diskriminierte Gruppen sich sicher fühlen können und einen gemeinsamen Verhaltenskodex entwickeln, sehen Groen und Schröder auch als einen begrüßenswerten Schritt (S. 150). Doch es gibt noch weitere Ansätze, wie sich das Spielklima in Online-Communities verbessern kann.

4. Ausblick

Online spielen gewinnt immer mehr an Bedeutung sowohl für junge als auch alte Spieler aller soziokulturellen Hintergründe, Gender und sexueller Orientierungen. Um den Spielraum für alle zugänglich und sicher zu gestalten, müssen Gegenmaßnahmen zu Toxic Behavior getroffen werden. Die Notwendigkeit dieser Maßnahmen wurde bereits vom Bundesministerium für Justiz und Verbraucherschutz erkannt, das eine Broschüre zu „Gaming und Hate Speech“ (2015) gefördert hat. Darin geben beispielsweise Switkes und Wittels und Baldauf „Handlungsempfehlungen“, wie sowohl Publisher als auch Spieler mit dem Thema Hate Speech umgehen können (S. 27).

Die Entwickler bei Riot Games, einem Publisher, dessen Titel besonders für seine toxische Spielgemeinde bekannt ist, streben ebenfalls eine Eindämmung des Toxic Behaviors in ihrem Spiel „League of Legends“ an. Anders als viele Spieleunternehmen sprechen sie relativ frei über die von ihnen erhobenen Daten und teilen ihre Ergebnisse und Lösungsvorschläge sowohl mit Wissenschaftlern als auch der Öffentlichkeit (Maher 2016). Seit 2012 beschäftigen sie dafür den kognitiven Neurowissenschaftler Jeffrey Lin, der mit seinem Forschungsteam experimentelle Maßnahmen in die Spiele einpflegt, und die daraus hervorgehenden Resultate in besseres Game Design umsetzt. Maher berichtet, wie gemäß der Theorie des Primings (vgl. Myers & Wilson, 2014) vor dem

⁵ An dieser Stelle sei auf die Ausarbeitung von Williams et al. (2006) hingewiesen, der die Gildenzugehörigkeit in „World of Warcraft“ (Blizzard Entertainment, 2005) untersucht hat. Er unterstreicht, dass die Spielmechaniken einen großen Einfluss auf das Spielverhalten haben, da manche Handlungen als besonders lohnend dargestellt und von anderen wiederum entmutigt wird. Gilden können also nur innerhalb dieser Mechanismen ihre Kontrolle ausüben.

Beginn von Spielpartien Tipps in verschiedenen Farben eingeblendet werden, die über den Einfluss von Toxic Behavior auf den Ausgang des Spiels informierten, zum Beispiel „Teammates perform worse if you harass them after a mistake.“.

Das senkte das Toxic Behavior, doch um einen stärkeren Effekt zu erzielen, wollte Lin die Spieler selbst involvieren. So entstand 2011 das Tribunal, eine Mechanik, bei der Spieler selbst eingesandte Beschwerden beurteilen können und dafür stimmen, ob der als toxisch gemeldete Spieler sich einem Überschreiten der Community-Richtlinien schuldig oder nicht schuldig gemacht hat. Dieses Feature habe gut funktioniert, aber man wollte das Feedback an den toxischen Spieler beschleunigen, um den Effekt zu erhöhen (vgl. Mahar).

Die Wirkung und Vorgehensweise des Tribunals untersuchten Blackburn & Kwak (2014), um herauszufinden, ob sie darin eine Regelmäßigkeit in den Entscheidungen feststellen und damit einen hilfreichen Algorithmus entwickeln können, der diese Aufgabe zuverlässig übernehmen kann. Dafür analysierten sie 10 Millionen Meldungen über 1,46 Millionen Toxic Player, die beim Tribunal im Mai 2011 eingegangen sind (S. 878). Mit maschinellem Lernen konnten sie konsistent und im Großteil aller Fälle die Einschätzung des Tribunals anhand der eingegangenen Daten voraussagen und somit die Feedbackschleife durch eine Automatisierung deutlich beschleunigen.

Auch Unternehmen haben ein ökonomisches Interesse daran, wiederholte Schikanen und Belästigungen ihrer Spieler einzudämmen, um nicht Teile ihrer Kundschaft zu verlieren. Doch Groen und Schröder kritisieren, dass mit diesen Maßnahmen Toxic Behavior gemeldet und nachfolgend beispielsweise mit einer Sperrung des Accounts bestraft wird. Das geschehe erst, nachdem der Schaden für die Betroffenen entstanden ist, und diese erfahren häufig nicht einmal, ob ihre Meldung eine Wirkung hatte. Zudem würden die darunterliegenden Probleme nicht offenbart, sodass ein Toxic Gamer nicht erfahre, warum die Handlungen verletzend waren (S. 148f). Im Vordergrund stünde also die Unterdrückung des Verhaltens – eine Behandlung des Symptoms Hate Speech – und nicht der Schutz marginalisierter Spieler oder der Lernprozess für Toxic Gamer, der ohne Bewusstwerdung nicht einsetzen kann.

Für Groen und Schröder steht fest, „[d]ie Ursachen und spezifischen Artikulationsweisen von Hate Speech liegen [...] in Machtverhältnissen, die nicht auf Spielzusammenhänge begrenzt sind“ (S. 148), und als solche müssten sowohl Spielergemeinschaften als auch von den Unternehmen eingesetzte Community-Manager auf die Hintergründe aufmerksam gemacht werden (S. 149). Letztere müssten geschult werden, um als Vorbild für die Spielgemeinschaften zu fungieren (S. 150). Auch Publisher sollten sich deutlicher gegen Xenophobie positionieren.

Und zum Schluss könnten auch die Spiele ein breiteres Spektrum an Charakteren darstellen, indem Entwickler die Machtmechanismen in der realen Welt häufiger hinterfragen. Dies sei nötig, da „in vielen populären Spielen die vermeintlich positiven Identifikationsfiguren selbst sexistisch, homophob und rassistisch agieren“ (S. 150) und die selbstverständliche Normativität dieses Verhaltens innerhalb der gespielten Umgebung es dem Toxic Gamer leichtmacht, es selbst zu reproduzieren.

Literaturverzeichnis

- Baio, A. (2014). 72 Hours of #Gamergate. Digging through 316,669 tweets from three days of Twitter's two-month-old trainwreck. *Medium*. Verfügbar auf <https://medium.com/message/72-hours-of-gamergate-e00513f7cf5d>
- Baym, N. (1998). The emergence of an on-line community. In S. Jones (Hrsg.), *Cybersociety 2.0: revisiting computer-mediated communication and community* (S. 35-68). London: Sage.
- Becker, B. (2000). „Hello, I am new here“. Soziale und technische Voraussetzungen von Kommunikationskulturen. In U. Thiedeke (Hrsg.), *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen* (S. 113-133). Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*. London/New York: Routledge.
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014, April). STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games. *Proceedings of the 23rd international conference on World wide web (WWW '14)*, Seoul, Korea, 877-888. doi:10.1145/2566486.2567987
- Butler, J. (1997). *Excitable Speech. A Politics of the Performative*. London/New York: Routledge.
- Campbell, C. (2016). Vitriol and harassment hit developers of new Baldur's Gate expansion. *Polygon*. Verfügbar auf <http://www.polygon.com/2016/4/5/11371428/baldurs-gate-dragonspear-trans-statement>
- Cooley, C. H. (1909). *Social Organization: A Study of the Larger Mind* (S. 25-31). New York: Charles Scribner's Sons. Verfügbar auf <http://www.d.umn.edu/cla/faculty/jhamlin/4111/Blumer/Charles%20Horton%20Cooley%20-%20Primary%20Groups.htm>
- Fat, Ugly or Slutty (2011). *Fat, Ugly or Slutty* [Blog]. Verfügbar auf www.fatuglyorslutty.com
- Fox, J., & Potocki, B. (2016). Lifetime Video Game Consumption, Interpersonal Aggression, Hostile Sexism, and Rape Myth Acceptance: A Cultivation Perspective. *Journal of Interpersonal Violence, 31*, 1912-1931. doi:10.1177/0886260515570747
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*. doi: 10.1177/1461444816635778
- Geisler, M. (2009). *Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. Weinheim/München: Juventa.
- Groen, M., & Schröder, A. (2014). Crowd Control für die Gaming-Community: Formen der Begegnung mit unerwünschtem Verhalten in MMOGs. In W. Kaminski & M. Lorber (Hrsg.), *Spielwelt - Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel* (S. 145-152). München: Kopaed.
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2012). Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. *New Media & Society, 15*, 541-556. doi:10.1177/1461444812458271
- Luginbühl, M. (2003). Streiten im Chat. In E. Hentschel (Hrsg.), *Chat-Forschung. Chat Analysis* (S. 69-87). Zürich: Linguistik Online. Verfügbar auf http://www.linguistik-online.com/15_03/luginbuehl.html
- Maher, B. (2016). Can a video game company tame toxic behaviour? *Nature, 531*, 568-571. doi:10.1038/531568a

- Malaby, D. (2006). Parlaying value: forms of capital in and beyond virtual worlds. *Games and Culture*, 1(2), 141-162. doi:10.1177/1555412006286688
- Mortensen, T. E. (2006). WoW is the new MUD. Social Gaming from text to video. *Games and Culture*, 1(4), 397-413. doi:10.1177/1555412006292622
- Myers, D. G. & Wilson, J. (2014). Priming (Voraktivierung, Bahnung). In D. G. Myers (Hrsg.), *Psychologie* (S. 345-346). Springer: Berlin.
- Quandt, T., Chen, V., Mäyrä, F., & van Looy, J. (2014). (Multiplayer) Gaming around the globe? A comparison of gamer surveys in four countries. In T. Quandt & S. Kröger (Hrsg.), *Multiplayer. The Social Aspects of Digital Gaming* (S. 23-46). London/New York: Routledge.
- Riatti, M. (2016). Frauen vor und auf dem Bildschirm. Zum Genderdiskurs in den Videospieldwelten. In M. Hennig & H. Krah (Hrsg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels* (S. 347-366). Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401-416. doi:10.1080/08838151.2012.705199
- Schrader, F. (2011). *Sprachverwendung im Game-Chat: Eine empirische Untersuchung der Computerspielkommunikation*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 321-326. doi:10.1089/1094931041291295
- Switkes vel Wittels, M., & Baldauf, J. (2015). Handlungsempfehlungen. *Gaming und Hate Speech. Computerspiele in zivilgesellschaftlicher Perspektive* (S. 27). Berlin: Amadeu Antonio Stiftung. Verfügbar auf <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/gaming-internet-1.pdf>
- Sylvia, Z., King, T. K., & Morse, B. J. (2014). Virtual ideals: the effect of video game play on male body image. *Computers in Human Behavior*, 37, 183-188. doi:10.1016/j.chb.2014.04.029
- Wilhelm, C. (2015). Game Studies und Geschlechterforschung. In K. Sachs-Hombach & J.-N. Thon (Hrsg.), *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung* (S. 316-340). Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Williams, D. (2006). On and off the 'net: Scales for social capital in an online era. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 593-628. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00029.x
- Yao, M. Z., Mahood C., & Linz D. (2010). Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: examining the cognitive effects of playing a sexually-explicit video game. *Sex Roles*, 62, 77-88. doi:10.1007/s11199-009-9695-4

Digitale Spiele

- Blizzard Entertainment (2003). *Warcraft III: The Frozen Throne* [Erweiterung eines digitalen Spiels]. Vivendi: Paris.
- Bungie Studios (2007). *Halo 3* [digitales Spiel]. Washington, US: Microsoft Game Studios.
- Curtis, P. (1991). *LambdaMOO* [digitales Spiel]. Verfügbar auf <http://lambdamoo.blogspot.de>
- Eul, Guinsoo, & IceFrog (2003). *Defense of the Ancients* [Modifikation eines digitalen Spiels].
- Riot Games (2009). *League of Legends* [digitales Spiel]. Kalifornien, US: Riot Games.