

VON MATTHIAS KREIENBRINK

Zum Beispiel „The Last of Us 2“. Ein Videospiel, das nicht nur weibliche Protagonisten hat, sondern auch eine lesbische Liebesgeschichte erzählt. Streamerinnen, die über das Spiel sprachen, wurden beleidigt und bedroht, Wertungs-Plattformen mit negativen Bewertungen bombardiert und sogar die Entwickler des Spiels angegangen. Doch zwischen dem Getöse gab es auch Stimmen, die sich wehrten.

Im Gaming gibt es toxische Communities. Fans, die Foren, soziale Medien oder Online-Spiele nutzen, um sich zu organisieren und andere Spieler und Spielerinnen auszuschließen – oft weil sie Frauen sind, nicht weiß oder queer. Freilich gibt es solche Communities nicht nur im Gaming. Und der größte Teil der Menschen, die Videospiele spielen, stehen dem fern. Und doch sind diese toxischen Gamer laut, bestimmen oft den Diskurs. Aber es gibt Menschen und Institutionen, die dagegen laut werden.

### Ein Community Manager sagt, er habe gekündigt, als er Morddrohungen erhalten habe

Markus Schoof hat drei Jahre lang als Community Manager beim Videospiel-Studio Activision gearbeitet. Die Firma ist vor allem für die Shooter-Reihe „Call of Duty“ bekannt. „Als ich Morddrohungen bekommen habe, war für mich der Zeitpunkt gekommen, aufzuhören“, sagt der 34-Jährige. Von 2013 bis 2016 war es Teil seiner Arbeit, Diskussionen in Foren und auf Facebook zu verfolgen, auf Feedback der Spieler einzugehen. Er habe das eigentlich als produktive und wichtige Arbeit empfunden, konstruktive Diskussionen zu fördern, aber: „Die Community wurde zu toxisch“. Das sei nicht nur bei Activision und „Call of Duty“ so, sondern bei den meisten Online-Spielen.

Neben Kritik an den Spielen selbst seien ihm immer wieder homophobe und frauenfeindliche Kommentare aufgefallen. „Es passiert zum Beispiel, dass Gamer die Profile anderer Spieler aufsuchen, deren Bilder speichern, private Details rausuchen, sich lustig machen“, sagt er. Und auch wenn das Thema Community Management in vielen Studios immer wichtiger werde, wurde es doch lange Zeit vernachlässigt. „Community Manager sind das Ende der Nahrungskette. Du bist nicht der, der Geld reinholt, nicht der PR-Manager. Oft sind das Junior-Mitarbeiter, die in die Industrie reinschnuppern.“ Selten seien das ausgebildete Menschen, die auch mit Hate Speech oder anderen Problemen umgehen könnten.

# Wenn es beim Spielen toxisch wird

Beim Gaming erleben Minderheiten oft rassistische und sexistische Beleidigungen und werden ausgegrenzt. Doch es gibt auch mutige Gegenrede und Moderatoren, die einschreiten



Gut 34 Millionen Menschen zählt die Gamer-Szene in Deutschland. Die Zahl wächst schnell – und damit die von Mitspielern, die andere beleidigen und ausgrenzen.

FOTO: GETTY IMAGES

Im Fall von „The Last of Us 2“ waren es auch die Entwickler des Studios Naughty Dog selbst, die sich gegen Anfeindungen gestellt haben. Neil Druckmann ist Director des Spiels und äußerte sich Anfang Juli auf Twitter: „Ihr könnt das Spiel lieben oder hassen und euch frei dazu äußern. Leider waren viele der Nachrichten, die ich bekommen habe, voller Hass und Gewalt.“ Darunter Screenshots von Nachrichten, die transphob, homophob und antisemitisch sind – Druckmann ist jüdisch.

Auch Laura Bailey, Sprecherin von einem der Protagonisten in „The Last of Us 2“, teilte auf Twitter die Beschimpfungen, mit denen sie konfrontiert wurde. „Ich werde dich finden und ich werde dein Kind tö-

ten“, steht da etwa. Der Grund? Die Videospiel-Figur, der sie ihre Stimme verlieh, gefiel einigen Gamern nicht. Doch mittlerweile wird solchen Beleidigungen immer häufiger öffentlich widersprochen. Entwickler und Entwicklerinnen selbst melden sich zu Wort – und finden Unterstützung von anderen Mitgliedern der Branche.

Aber auch in den Communities gibt es ein Problembewusstsein. „Es werden immer mehr Videospiele von Rechten als Rekrutierungsmittel genutzt“, sagt Philipp, Mitglied des Zusammenschlusses „Keinen Pixel den Faschisten“. Er möchte seinen Nachnamen lieber nicht nennen, „unsere Mitglieder werden immer wieder von Rechten ins Visier genommen“.

Videospiel-Foren und Game-Chats würden genutzt, um Botschaften zu verbreiten und Spieler direkt anzusprechen und zu animieren, sich anzuschließen. „Wir versuchen, darüber aufzuklären“, sagt Zimmermann. So wenden sich die ehrenamtlichen Mitglieder etwa an Spielehersteller, um ihnen deutlich zu machen, was in ihren Spiel-

len passiert. Genauso würden sie aber auch versuchen, gleich selbst einzugreifen, da die Stimme zu erheben, wo es nötig ist. „Es ist wichtig, hasserfüllte Kommentare nicht einfach stehen zu lassen, sondern sich zu solidarisieren und dagegenzusprechen“, sagt er.

Guido Gallenkamp spielt einfach nur gerne Videospiele. „Meine erste Begegnung mit solchen Äußerungen waren im öffentlichen Chat von ‚World of Tanks‘. Judenhass, Schwulenhass, Nationalismus – alles an der Tagesordnung und wird nicht sanktioniert. Es gibt Melde-Funktionen, die führen aber zu nichts.“ Daher habe er eine Strategie entwickelt: „Ich stelle im Game-Chat Fragen, um diese Leute dann

auf Basis ihrer Einstellung lächerlich zu machen. Alle anderen warten anscheinend nur darauf, dass irgendwer mal was erwidert, um dann zuzustimmen.“ Es gehe darum, sichtbar zu sein, zu zeigen, dass Beleidigungen und Ausgrenzungen nicht normal sind.

Eine Umfrage der State Michigan University aus diesem Jahr ergab, dass nur 20 Prozent der Befragten einschreiten, wenn sie in Online-Spielen Belästigungen mitbekommen. Das führe dazu, dass der toxische Kreis kaum durchbrochen werde. Vielleicht war das einer der Gründe, weshalb die US-amerikanische Politikerin Alexandria Ocasio-Cortez vor wenigen Tagen auf der Streaming-Plattform Twitch das beliebte Spiel „Among Us“ streamte und dabei auch über Politik sprach. Mehr als 600 000 Menschen schauten zu – eine sehr hohe Zahl für diese Plattform, die üblicherweise für das Streamen von Spielen genutzt wird und nicht für politische Aufklärung. Ocasio-Cortez ist Gamerin, ihr Gesicht steht für viele der Änderungen im Gaming, die einigen wenigen missfallen.

### 65 Prozent der Gamer haben schon Belästigungen beim Online-Spielen erlebt

Allein in Deutschland gibt es 34,4 Millionen Spieler und Spielerinnen. Menschen, die mit Gaming aufwachsen und es als Medium verstehen, das allen offen steht – nicht nur einem kleinen Kreis. Je mehr Videospiele das gesamte Spektrum der Gesellschaft abbilden, desto unterschiedlichere Menschen sprechen sie an. Doch ergab noch 2019 eine Studie der US-Organisation Anti-Defamation League, dass 65 Prozent der Gamer schon die eine oder andere Art von Belästigung im Online-Gaming erlebt haben. 53 Prozent dieser Menschen gaben an, dass die Beleidigungen auf ihre Herkunft, Sexualität, ihr Geschlecht oder eine Behinderung zielten.

„Wenn man genug Zeit in Online-Gaming-Communities verbringt, ist es unmöglich, nicht auf sexistische, homo- und transphobe oder rassistische Kommentare zu stoßen“, sagt Wobbly Dev. Dabei handelt es sich um den Künstlernamen eines Entwicklers, der kurzerhand sein eigenes Spiel herausgebracht hat. „Antifa“. In dem Spiel kontrolliert man einen drolligen Charakter mit Gasmaske, der sich aufmacht, den bösen Gegner Humpel Dumpty zu besiegen – eine Karikatur Donald Trumps. Das Spiel sollte ein Statement sein. Denn Wobbly Dev findet, dass es zu wenig Spiele mit antifaschistischem Inhalt gebe. Auch das könne ein Grund sein, wieso diese toxischen Communities existieren und sich bestärkt fühlen: Die Spiele selbst bauen zu selten eine kritische Distanz auf.

## Koschere Gummibärchen

„Meet a Jew“: Junge Juden erzählen in Schulklassen von ihrem Alltag und ihrer Religion

Wenn Sami Wedde Schulklassen besucht, hört er jedes Mal andere Fragen. „Nur eine kommt wirklich immer: ob ich kosher esse und wie das so ist. Dann erzähle ich, dass ich Döner nie mit Soße bestelle.“ Denn nach den jüdischen Speisevorschriften dürfen Fleisch- und Milchprodukte nicht zusammen gegessen werden. Der 19-jährige Student aus Mannheim engagiert sich im Begegnungsprojekt „Meet a Jew“ des Zentralrats der Juden. Seit vier Jahren berichtet er in Schulen von seinem jüdischen Alltag zu Hause und in der Gemeinde. Obwohl bei den Begegnungen immer auch Wissensfragen zu beantworten sind, zum Beispiel zu jüdischen Feiertagen oder rituellen Gegenständen, steht der persönliche Austausch im Vordergrund. „Judentum wird oft nur über die Themen Antisemitismus, Holocaust oder israelische Politik wahrgenommen“, sagt der Geschäftsführer des Zentralrats, Daniel Botmann. „Wir wollen Gelegenheit dazu geben, Jüdinnen und Juden in einem positiven Kontext als normale Menschen kennenzulernen. Das jüdische Leben in Deutschland ist genauso bunt und vielfältig wie der Rest der Gesellschaft.“

Sami Wedde etwa hält sich zwar an Speisevorschriften und feiert sehr gern Pesach. „Und der Freitagabend steht bei mir dick im Kalender, da esse ich mit meiner Familie zusammen. Aber den Schabbat halte ich gar nicht ein.“ Dann spielt nämlich seine Fußball-Mannschaft. Andere Freiwillige wie die Osnabrücker Gymnastin Karoline Becker, ebenfalls 19 Jahre alt, befolgen religiöse Vorschriften strenger. „Ich esse kosher, bete jeden Morgen und trage Kleider, die die Knie und Ellbogen bedecken“, erzählt sie. „Am Schabbat ist mein Handy aus, ich schaue dann auch keine Serien, sondern lese und verbringe Zeit mit mei-

ner Familie. Wenn ich am Samstagabend das Handy wieder anschalte, habe ich meistens nicht viel verpasst!“ Man könne auch religiös sein, ohne sich an Vorschriften zu halten, meint Karoline Becker. Sie ist schon öfter gemeinsam mit einem Jugendlichen aus dem liberalen Judentum in Schulen gegangen. „Antworten aus zwei Perspektiven sind für die Klassen besonders interessant. Die meisten wissen ja nur sehr wenig über das jüdische Alltagsleben. Wie auch, es gibt ja meistens keine jüdischen Personen in ihrer direkten Umgebung!“

### Wenn man sich direkt in die Augen schaut, kommt man anders ins Gespräch

„Meet a Jew“ ist Anfang dieses Jahres aus zwei ähnlichen Projekten hervorgegangen: „Liktat – Jugend & Dialog“ für Jugendliche zwischen 14 und 20 Jahren und „Rent a Jew“, ein 2014 gegründetes Projekt, dessen humoristisch gemeinter Name nicht unumstritten war. Beide konnten die Vielzahl der Anfragen nicht mehr bewältigen. Das durch das Bundesprogramm „Demokratie leben!“ geförderte Nachfolgeprojekt hat zum Ziel, das Angebot weiter auszubauen. Während in den vergangenen Jahren vor allem Schulen, aber auch Kirchenkreise, muslimische Gruppen oder Volkshochschulkurse besucht wurden, sind nun Sportvereine und Hochschulen neue Schwerpunkte. Die Zahl der Freiwilligen ist auf mehr als 300 überwiegend junge Leute gestiegen. „Das Projekt ist im Januar und Februar mit jeweils mehr als 50 Begegnungen stark gestartet, dann hat uns Corona ausgebremst“, sagt Daniel Botmann. Zwar wurde ein Onlineformat entwickelt, die Zahl der virtuellen Treffen blieb

aber bisher überschaubar, zudem könnten sie die physische Begegnung nicht ersetzen: „Wenn man sich direkt in die Augen schaut, kommt man anders ins Gespräch.“ Bei Online-Treffen fehlen auch die Objekte zum Anfassen, die die Freiwilligen sonst mitbringen: einen Leuchter, eine Kippa, eine Purim-Rassel oder – besonders beliebt – koschere Gummibärchen. Letztere werden mit Fisch- statt mit Schweinegelatine produziert.

Die meisten Freiwilligen werden in den Jugendzentren der jüdischen Gemeinden oder durch Freunde angeworben. In Wochenendseminaren werden sie auf die Treffen vorbereitet: Sie reflektieren, was Jüdischsein für sie selbst bedeutet, erwerben Basiswissen über jüdische Geschichte, Tradition und Kultur und üben das selbstbewusste Auftreten vor Gruppen. Auch Konfliktmanagement ist ein Thema, insbesondere der Umgang mit verletzenden Fragen. „Ich wurde bisher immer sehr freundlich und offen empfangen“, sagt Karolina Becker. Auch Sami Wedde hat kaum unangenehme Erfahrungen gemacht. „Einmal hat eine Schülerin den Nahostkonflikt angesprochen. Dazu habe ich gesagt: Ich kenne mich damit nicht aus, ich lebe schon immer in Deutschland und kann das auch nicht lösen. Das hat sie so akzeptiert.“

Öfter kommt es vor, dass Sami Wedde von Schülern gefragt wird, ob er selbst schon Erfahrungen mit Antisemitismus gemacht hat. „Zum Glück fast gar nicht“, sagt er. „In meiner Fußball-Mannschaft hat mal bei einem das Handy nicht richtig funktioniert und er hat in die WhatsApp-Gruppe geschrieben: ‚Judenhandy‘. Ich habe dann geschrieben, dass ich jüdisch bin. Danach hat er so was nicht mehr gemacht.“ Der Umgang mit dem Thema Antisemitismus ist für die jungen Freiwilligen ein Spagat: Einerseits werden sie bei den Begegnungen darauf angesprochen, andererseits wollen sie keinesfalls darauf reduziert werden. Schließlich ist auch ihr Jüdischsein nur eine von vielen Facetten ihrer Identität.

Das Projekt will aber natürlich auch dazu beitragen, schon die Entstehung antisemitischer Vorurteile zu verhindern. Doch selbst wenn „Meet a Jew“ im kommenden Jahr wie geplant ausgebaut werden kann, bleibt die Reichweite begrenzt. Daher fordert Daniel Botmann, das Thema gesellschaftliche Vielfalt stärker in die Lehrerausbildung zu integrieren: „Wir sind eine Minderheit und können nicht alle Menschen erreichen. Daher kann unser Projekt nur ein Baustein von vielen sein.“

MIRIAM HOFFMEYER



Was ist ein Chanukka-Leuchter? Wann wird er angezündet? Viele jüdische Bräuche sind den meisten unbekannt.

FOTO: ALESSANDRA SCHELNEGGER



\* Internetnutzer der Generation Z: Befragung durch Forschungsgruppe g/d/p, Universität Leipzig 2020.

## DESHALB KÄMPFEN WIR FÜR EIN NETZ OHNE HASS

Cybermobbing und Hate Speech können jeden treffen. Aber wir glauben daran, dass jeder Einzelne ein Recht darauf hat, sich frei von Angst im Netz bewegen zu können. Um dieses Ziel zu erreichen, tragen wir unseren Teil dazu bei und arbeiten mit Partnern wie Exclamo, Juuuport e.V. und vielen weiteren zusammen. Seid alle #DABEI gegen Hass im Netz.

#DABEI #GEGENHASSIMNETZ



ERLEBEN, WAS VERBINDET.

TOLERANZ  
Verantwortlich: Peter Fahrenholz  
Redaktion: Ingrid Brunner  
Anzeigen: Jürgen Mauker