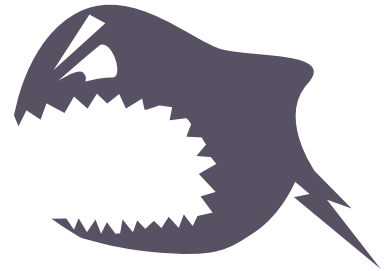


## Nur ein Spiel? Hate Speech im Gaming

„Du kannst doch eh nicht spielen, du bist doch eine Frau.“  
Das sind nur einer der Hasskommentare, die Gnu in ihrem Gaming-Leben schon bekommen hat. Als erste deutsche Gaming-Youtuberin hat sie über eine Millionen Abonnenten gewonnen, ist also ausgesprochen erfolgreich – und ständigen Angriffen ausgesetzt. Viele davon sind offen sexistisch, greifen sie als Frau an. Offenbar typisch für die Gaming-Szene: „Ich finde, als Frau hat man sehr viele Nachteile, weil man nicht ernst genommen wird“, sagt sie selbst. Und fordert die Community auf: „Wenn euch was stört an der Person, dann versucht, konstruktive Kritik abzugeben.“<sup>1</sup>



### Wer spielt, erlebt auch Hass

Fast die Hälfte aller Frauen und mehr als die Hälfte aller Männer in Deutschland spielen Video- und Computerspiele. Besonders unter den 16- bis 29-Jährigen sind die Gamerinnen und Gamer mit 91 % stark vertreten. Doch das gemeinsame Spielen online, ob mit Freunden oder Unbekannten, bringt nicht nur Spaß. Für 77 % steht zwar der Spaß im Vordergrund, doch auch der Erfolg beim Spielen und der Abbau von Aggressionen sind einigen Spielerinnen und Spielern wichtig. Dabei ist Computerspielen kein einsames Hobby. Der Großteil der Spielenden spielt in Multiplayer-Spielen gemeinsam mit anderen. Das können Freundinnen und Freunde, aber auch fremde Menschen sein, die im Team gegen andere antreten. Im Gaming kommen also viele Menschen zusammen und kommunizieren miteinander – es ist ein Teil unserer Gesellschaft. Und überall, wo Menschen aufeinandertreffen, gibt es auch Raum für Hate Speech.

### Was ist Hate Speech?

Hate Speech ist, wenn jemand – online oder offline – Personen wegen ihrer Identität angreift oder abwertet, z. B. durch Worte, Bilder, Memes oder Gesten. Im Gegensatz zu „gewöhnlichen“ Beleidigungen greift Hate Speech Identitätsmerkmale wie Religion, Nationalität, Hautfarbe oder Geschlecht auf. Hate Speech liegt der Gedanke zugrunde, dass nicht alle Menschen gleich viel wert sind. Man spricht auch von *gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit*.

### Exkurs: Online-Gaming – nicht nur Spielerei

Im Online-Gaming sind Spiele, in denen mehrere Spielerinnen und Spieler online miteinander spielen (so genannte Mehrspieler-Spiele), beliebt. Man kann sie im Freundeskreis spielen oder der Zufall entscheidet, welche Spielerinnen und Spieler in einem Team sind und welche Teams gegeneinander spielen. Häufig kennen sich die Spielenden also untereinander nicht persönlich, und es treffen Menschen mit verschiedenen Erfahrungsgraden und Fähigkeiten im Spiel aufeinander.

Auch innerhalb des Teams lernen sich die Spielerinnen und Spieler nicht persönlich kennen, sondern stellen sich selbst mit so genannten *Avataren* dar, mit selbstgestalteten Spielfiguren.

<sup>1</sup> vgl. GNU (2019): [Auf diese Kommentare war ich nicht vorbereitet.](#)

Man kann einen Avatar in der Regel männlich, weiblich oder neutral gestalten, mit verschiedenen Hautfarben, Kleidungsstücken und Ausrüstungsgegenständen. Meistens hat die Wahl des Aussehens nichts oder wenig mit dem echten Aussehen der Spielerin oder des Spielers zu tun – Rückschlüsse lassen sich daraus meist nicht ziehen. So kann man im Spiel anonym bleiben.

### **Kommunikation im Spiel**

Um innerhalb des Teams zu kommunizieren, werden Chatmöglichkeiten bereitgestellt – per Stimme über ein Mikrofon und schriftlich per Chat parallel zum Spiel. In beiden Formen der Chats können die Spielenden im eigenen Team kommunizieren, mit den Gegnerinnen und Gegnern meist nur über Text-Chat. Solche Kommunikationsmöglichkeiten sind für die Spiele unerlässlich, etwa zur Konsensfindung, zur Strategiebesprechung und zum Anfeuern. Aber: Wo kommuniziert wird, gibt es auch Raum für menschenfeindliche Kommunikation und Hass.

### **Hate Speech im Gaming**

Hate Speech innerhalb der Gaming-Szene ist vielfältig. Einerseits gibt es emotionale Aktionen während eines Spiels, die von Anfeuerungen und Coachings über Beleidigungen bis hin zu Hate Speech reichen. Andererseits gibt es gezielte Angriffe aufgrund von Avataren, Spielweisen und Stimmen. Dabei spielt die Anonymität der Haterinnen und Hater sicherlich eine wichtige Rolle, da sie sich nicht persönlich zeigen müssen.

Vor allem bei Profi-Streamerinnen und -Streamern kommt es zudem zu persönlichen Kommentaren, Angriffen und Drohungen gegen einzelne Spielerinnen und Spieler. Darüber hinaus beobachten Expertinnen und Experten ideologisch motivierte Hate Speech – also Hassrede, die negative Ideen und Überzeugungen verbreiten soll, mit der bewusst diskriminiert und politisch Einfluss genommen wird oder werden soll.

### **Emotionale Motive für Hate Speech**

Beim Gaming geht es häufig um einen Wettbewerb, in dem Gruppen Strategien ausarbeiten und gegen andere Teams antreten – es geht um Gewinnen und Verlieren, um Strategien, um die Leistung als Team (das aber meist nicht eingespielt ist). Wie im Sport sind Emotionen im Gaming im System verankert und nicht daraus wegzudenken. Dabei schießen manche Spielende bei Emotionen wie Wut, Ärger über falsche Entscheidungen, über die „Unfähigkeit“ von Mitspielenden etc. in ihren Aussagen über das Ziel hinaus. Dies kann zu einer Atmosphäre von *Toxicity* („Giftigkeit“), führen und kann in Beleidigungen bis hin zu Mobbing münden. Häufig wird dabei nicht zwischen tatsächlicher „Leistung“ der Einzelnen und gruppenbezogener Merkmale, die als Grundlage für Hate Speech herangezogen werden, unterschieden.

### **Gezielte gruppenbezogene Angriffe**

Ziel von Hate Speech sind besonders häufig Frauen und weiblich gelesene Spielende. Nach einer Studie von ARAG zum Thema E-Sport haben mehr als 77 % der weiblichen Spielerinnen schon Diskriminierung aufgrund ihres Geschlechtes erlebt: 43 % Hasskommentare, die in der Studie untersucht wurden, waren sexistisch.<sup>2</sup> Auch nicht-weiße Personen erleben immer wieder Anfeindungen und Hass: Häufig haben Hasskommentare rassistische und homophobe Inhalte und/oder enthalten direkte Gewaltandrohungen.

Spielerinnen und Spieler, die belästigt werden, verbal, schriftlich, durch toxisches Spielen oder durch Avatar-Bewegungen, verbergen online bewusst ihr Geschlecht oder ihre Identität.

---

<sup>2</sup> ARAG (2023): [For a good game.](#)

Frauen wählen etwa keine weiblichen Avatare; Namen werden möglichst neutral gewählt. Viele Gamerinnen nehmen auch nicht an Sprachchats teil, damit man nicht hört, dass sie weiblich sind. Das ist ein Problem, weil in der Gaming-Szene, ebenso wie in der Gesellschaft, alle willkommen sein sollten, so wie sie sind.

### **Ideologische Motive**

Expertinnen und Experten gehen davon aus, dass im Gaming zudem auch bewusst Meinungen und Ideologien verbreitet werden, vor allem aus dem politisch rechten Spektrum, das Online-Gaming zunehmend als Agitations- und Rekrutierungsplattform nutzt. So werden innerhalb von Spielen etwa bewusst nationalsozialistisch assoziierte Namen gewählt und entsprechende Botschaften versendet, häufig getarnt als Witz oder Ironie. Expertinnen und Experten warnen davor, dass neurechte und rechtskonservative Accounts die Hasswellen nutzen, „um Menschenfeindlichkeit zu feiern und zu normalisieren“<sup>3</sup>.

### **Vorgehen gegen Hate Speech im Gaming**

Den Anbietern von Computerspielen ist die Problematik von Hate Speech durchaus bewusst. Mittlerweile gibt es viele Ansätze, dem entgegenzuwirken. Zunächst sind Selbstregulierung und Eigeninitiative gefragt: Wer Hassrede erkennt, sollte sie melden – in vielen Spielen gibt es direkte Möglichkeiten, dies zeitnah oder in Echtzeit zu tun. Wichtig ist hier, dass diese Option einfach nutzbar und bekannt ist. Für viele Plattformen ist das Community-Feedback auch eine wichtige Orientierungshilfe beim Entfernen von Inhalten oder Sperren von Nutzerinnen und Nutzern. Deswegen ist es wichtig, dass jede und jeder einzelne auf Hate Speech reagiert und sich dagegen stark macht. Das gilt auch für direkte Gegenrede, sogenannte *Counterspeech* – eine Strategie, sofort und gezielt mit positiven Kommentaren auf Hate Speech zu reagieren. Wer sich nicht in öffentlichen Chats äußern will, kann den Betroffenen auch positive Privatnachrichten schicken.

In manchen Spielen werden mittlerweile eine Moderation oder ein Community-Management eingesetzt, um Hassrede entgegenzuwirken und Einhaltung zu gebieten. Die Moderatorinnen und Moderatoren haben dabei zum Beispiel die Möglichkeit, Spielende, die negativ auffallen, zu sperren oder auf andere Art und Weise zu sanktionieren. In Livestreams greift die Moderation in Echtzeit ein, um Hate Speech zu unterbinden. Teilweise werden die Streams auch mit einer Verzögerung von wenigen Sekunden gesendet, um mündlich vorgetragene Hassbegriffe mit einem Ton zu übertönen. Für schriftliche Chats schließlich werden in manchen Spielen und Streams Begriffe aus dem diskriminierenden Bereich automatisch gesperrt – allerdings gibt es regelmäßig Versuche, dies zu umgehen, etwa indem die Begriffe mit Leerzeichen oder bewusst falsch geschrieben werden. Moderatorinnen und Moderatoren treten allerdings häufig erst in Erscheinung, wenn Inhalte gemeldet werden. Deshalb ist das Melden (auch engl. ‚reporten‘) besonders wichtig. Zum Teil muss die Moderation vom Host eines Streams auch erst bestimmt werden und geschieht nicht automatisch.

---

<sup>3</sup> Amadeu Antonio Stiftung (2023): [Gamergate 2.0](#).

## Fazit

Im Gaming geht es um ein Zusammenspiel von sich häufig nicht bekannten Personen in Wettbewerbssituationen, in denen Emotionen eine wichtige Rolle spielen. Aus verschiedenen Gründen werden diese Emotionen allerdings häufig zu Hate Speech – sei es aus dem Affekt, als bewusste Diskriminierung oder zu politischen Agitation. Wichtig ist deshalb, Spielerinnen und Spieler dafür zu sensibilisieren und ihnen Reaktionsmöglichkeiten an die Hand zu geben, um sich selbst wehren und Hassrede eindämmen zu können. Auch die Gaming-Anbieter sind gefragt, Hate Speech einzugrenzen und zu sanktionieren – und die gesamte Gesellschaft, um diesen Tendenzen insgesamt keinen Raum zu geben.

Gaming verbindet – und sollte nicht trennen. Es liegt an uns allen, eine Umgebung zu schaffen, in der jeder Spaß haben und sich sicher fühlen kann, ohne Angst vor Angriffen oder Diskriminierung. Nur gemeinsam können Gamerinnen und Gamer ein respektvolles Miteinander in der Gaming-Welt erreichen.

