

# Transkript: „Gaming – Wo der Spaß aufhört“

## Einleitung

In der digitalen Welt ist vieles möglich. Man kann sich mit Menschen treffen, Meinungen austauschen, Informationen erhalten, allein oder gemeinsam mit anderen digitale Spiele spielen. Das macht Spaß! Doch an einigen Stellen hört der Spaß tatsächlich auf. Welche dies sind, schauen wir uns jetzt mal genauer an!

## Eintauchen

Gaming hat in der Gesellschaft eine breite Akzeptanz gefunden. Es spielen sowohl Männer als auch Frauen, Jüngere und Ältere.

Gaming ist mittlerweile nicht nur ein Freizeitvergnügen, sondern auch ein bedeutender Wirtschaftszweig. Und der Markt wächst und wächst. Deutschland ist dabei ein sehr großer Markt für Videospiele und generiert jährlich einen erheblichen Umsatz.

## Verstehen

Gaming steht für Spaß, Interaktion und Teamfähigkeit. Die digitale Welt hat aber auch Schattenseiten. Das ist für Viele beim Thema Gaming unerwartet, vor allem, wenn man glaubt, es gehe nur ums Spielen. Wie sich Gaming auch negativ auf unsere Gesellschaft auswirken kann, möchte ich mit Marike Mehlmann-Tripp von der Deutschen Telekom AG besprechen. Sie arbeitet als Cluster Lead Social Engagement und engagiert sich hier besonders im Bereich der Digitalen Teilhabe.

## Interview

**Teachtoday:** Hallo Marike, schön, dass du heute dabei bist.

**Marike Mehlmann-Tripp:** Hallo Inga, Dankeschön für die Einladung.

**Teachtoday:** Sag mal, warum sind digitale Spiele denn so relevant geworden?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Ja, jetzt hast du schon die richtige Frage gestellt, nämlich relevant geworden. Gaming ist lange schon kein Nischenthema mehr. Das ist einfach eine Freizeitbeschäftigung, die wirklich, wirklich viele Menschen in Deutschland nutzen. Mittlerweile sagen wir eigentlich fast die Hälfte der Deutschen. Das sind also über 34 Millionen Menschen. Und man könnte ja jetzt denken, vielleicht ein kleiner Bias, was Männer und Frauen angeht, auch das ist ein Vorurteil und lange nicht mehr so. Das heißt, Frauen spielen genauso oft wie Männer und auch ältere Menschen spielen zum Beispiel die sogenannten „Silver Gamer“. Und dazu kommt dann natürlich auch noch, dadurch, dass so viele Menschen spielen, haben wir auch eine deutlich größere wirtschaftliche Relevanz. Das heißt, Gaming ist wirklich auch ein Wachstumsmarkt und mittlerweile eine ernstzunehmende Industrie. Also wir können davon sprechen, dass so ungefähr ein Umsatz von 6 Milliarden Euro generiert wird im Jahr. Das ist natürlich schon eine Summe und auch 30.000 Menschen in Deutschland arbeiten schon in der Gaming Branche. Und da ist noch gar nicht



davon zu sprechen, dass es ja auch die Pro-Gamer gibt, die wirklich Millionen verdienen mit ihren Turnieren.

**Teachtoday:** Ganz schön was los in der Branche also. Und wo ja viele Menschen sind, da entstehen ja auch oft mal Unstimmigkeiten und Konflikte. Welche Herausforderungen können denn jetzt in digitalen Spielen entstehen?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Also erst mal gibt es natürlich total viele positive Aspekte, gerade auch bei Online-Games, aber eben doch auch ein paar Schattenseiten. Positiv ist natürlich auf der einen Seite, du hast das Teamerlebnis, Kooperation, es geht in den Austausch. Zum Beispiel während des Lockdowns wurden Games richtig als Kommunikationsmedium genutzt und da haben sich Menschen virtuell getroffen und ausgetauscht und so auch dann Zeit miteinander verbracht. Aber auf der negativen Seite, da wo Menschen spielen, da wo Menschen sich austauschen, da wo Menschen sich unterhalten, da kommt es natürlich auch zu Beleidigungen, es kommt zu Konflikten, es kommt zu Mobbing oder eben auch andere Formen von unangemessenem Verhalten. Und gerade Hass und Abwertung, zum Beispiel aufgrund von dem Geschlecht oder sexuellen Orientierung oder der Hautfarbe oder auch der Religion finden auch im Gaming statt und auch in den Foren, die da drumherum sich damit beschäftigen.

**Teachtoday:** Und inwiefern spielen jetzt Spiellogik und Setting eine Rolle bei der Verbreitung von Hass? Spielen sie überhaupt eine Rolle?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Also zumindest ist es natürlich erst mal so die Grundlage, auf der die ganze Interaktion stattfindet. In Games werden neben dem reinen Spaß und Spielvergnügen natürlich auch Botschaften und Werte mit vermittelt. Also das heißt, es gibt eine Story, du hast Charaktere und da können schon bestimmte Stereotypen angelegt sein oder es können auch Vorurteile transportiert werden. Es können auch teilweise diskriminierende Inhalte da stattfinden. Und wenn zum Beispiel bestimmte Gruppen oder auch Individuen ständig negativ dargestellt werden, dann macht das was mit einem. Das ist ein Narrativ, das sich wirklich reinbohrt und das dann möglicherweise auch dazu führt, dass wir eine andere Wahrnehmung der Realität haben und tatsächlich auch gegebenenfalls unser Verhalten anpassen.

**Teachtoday:** Und was können wir da jetzt tun, diesen negativen Auswirkungen von Hass und Diskriminierung in der Gaming Welt so ein bisschen entgegenzuwirken, also die so ein bisschen einzudämmen?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Das eine ist natürlich wirklich erst mal für das Thema zu sensibilisieren. Also klar ist, dass die Menschen, die sich in Games aufhalten, die Gaming-Communities, ein Verständnis dafür haben müssen, was okay ist und was nicht okay ist. Und dafür ist auch der offene Dialog wichtig. Und da muss ganz klar sein: Hass darf nicht geduldet werden. Das heißt aber auch, es ist erst mal wichtig natürlich Regeln aufzustellen und nicht nur aufzustellen, sondern auch konsequent durchzusetzen. Das heißt, es muss ein Monitoring System geben, es muss Moderationssysteme geben, es muss Reporting Systeme geben. Nur dann können halt wirklich solche Verstöße auch geahndet werden. Das Ganze darf aber auch nicht ohne die Gaming Communities passieren, weil da sind natürlich auch die Vorbilder drin, die dann halt eben auch einen großen Einfluss auf ihre Follower haben. Und da gibt es zum Beispiel ganz tolle Initiativen wie zum Beispiel den FIFA Fair Play Guide von der „eSports Player Foundation“. Da geht es wirklich gezielter darum, ein Gaming Umfeld zu schaffen ohne Vorurteile und ohne Diskriminierung.

**Teachtoday:** Cool. Du hast jetzt schon so ein paar Maßnahmen genannt. Was können denn jetzt vielleicht die Plattformbetreiber\*innen selber machen, die Verbreitung von Hass einzudämmen?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Genau. Es ist mir total wichtig, zu sagen, es geht natürlich nicht darum, alleine die Plattform in die Pflicht zu nehmen. Die Communities haben vielleicht noch einen größeren Hebel, ihr



Umfeld selbst zu gestalten. Aber trotzdem, wenn wir mal darauf gucken, was können die Plattformanbieter tun, das auch zu unterstützen, ist zum einen die Moderation der Plattform. Es ist wichtig, dass man starke Regeln hat und Richtlinien, klar zu sagen: Hass und Diskriminierung haben hier keinen Platz. Und dann geht es natürlich auch darum zu gucken: Was für Spiele werden denn da da geboten? Hat man eben Spiele, die positive Werte vermitteln, die Vielfalt unterstützen oder vielleicht auch eher das Gegenteil? Und dann kann man auch natürlich noch mal gezielt die Gaming Communities mit einbeziehen, ein Bewusstsein dafür schaffen und die dann auf dem Weg auch mitnehmen.

**Teachtoday:** Du hast jetzt schon so ein paar positive Beispiele genannt, eben auch von der Gaming Community hast du gesprochen. Was gibt es denn noch für weitere positive Beispiele bezüglich digitaler Spiele?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Organisationen gibt es einige, die „eSports Player Foundation“ habe ich genannt. Die Amadeu Antonio Stiftung ist auch ein sehr gutes Beispiel, die sich auch sehr stark machen für eine positive Kultur im Gaming und vor allem auch gegen Hass und Ausgrenzung. Es gibt aber auch Spiele an sich, die wirklich ein Bildungsziel sogar verfolgen. Das heißt, da werden dann Werte, Wissen, Kreativität, Umweltbewusstsein oder zum Beispiel auch eine kulturelle Vielfalt vermittelt. Die fasst man auch zusammen unter dem ganzen Thema „Serious Games“. Und dabei werden wirklich diese spielerischen Elemente genutzt, dann ganz gezielt Werte zu vermitteln. Und dieses Spielerlebnis, was ja doch auch sehr intensiv ist, führt dann dazu, dass man auch tatsächlich Empathie fördern kann. Und man kann auch die Spielerinnen und Spieler dazu bringen, eine andere Position einzunehmen, eine andere Perspektive einzunehmen und so dann auch ein Verständnis dafür zu bekommen, was das bedeutet, in einer anderen Lebenssituation zu sein, was es bedeutet, in einer anderen Kultur zu leben oder halt eben auch ganz andere Erfahrungen zu machen. Und insofern können dann Spiele natürlich auch sehr positiv eingesetzt werden.

**Teachtoday:** Und jetzt sind wir schon fast am Ende angelangt. Aber eine Frage habe ich noch an dich. Hast du abschließend noch einen ultimativen Tipp für uns, den du uns mitgeben möchtest?

**Marike Mehlmann-Tripp:** Also erst noch mal ein ganz klares Plädoyer für Gaming und für Spiele. Ich glaube, Games sind einfach wirklich tolle Möglichkeiten, Inhalte zu vermitteln, aber auch eigentlich auch eine wirklich tolle Möglichkeit, seine Freizeit zu verbringen, weil sie eben faszinierend sind, weil sie unser Halt sein können. Und sie haben das Potenzial, Menschen zu verbinden und auch eine neue Perspektive zu eröffnen. Trotzdem ist es wichtig, die negativen Auswirkungen, die negativen Seiten nicht zu ignorieren und auch wirklich eine klare Position dazu einzunehmen. Solche Initiativen wie Teachtoday zum Beispiel sind da natürlich eine gute Möglichkeit, eine Orientierung zu vermitteln. Dann aber noch mal ganz zum Schluss: Das Wichtigste dabei ist, dass wir halt wirklich gemeinsam uns dafür einsetzen, dass wir eine sichere und positive Gaming-Umgebung haben. Dass es nicht darum geht, Einzelne zu verurteilen. Es geht nicht darum, Gaming Communities zu verurteilen oder nur halt eben die Plattformanbieter in die Pflicht zu nehmen, sondern es ist an uns allen, eben dafür zu sorgen, dass Gaming Spaß macht und dass das auch so bleibt.

**Teachtoday:** Vielen, vielen Dank Marike für das spannende Interview. Ich nehme aus unserem Gespräch mit, dass Gaming insgesamt also sowohl positive als auch negative Aspekte bietet. Spiele können nicht nur unterhalten, sondern sie können eben auch Werte vermitteln, die wiederum aber auch negative Auswirkungen wie Ausgrenzung und Hass mit sich bringen können. Natürlich tragen aber nicht alle digitalen Spiele oder Gamer\*innen zur Verbreitung von Hass und antidemokratischen Werten bei. Wichtig ist dabei, dass wir eben, wie du es auch gesagt hast, unser Bewusstsein dafür schärfen und den Hass einfach nicht hinnehmen. Denn wenn wir uns gegenseitig respektieren und unangemessenes Verhalten melden, dann können wir eben auch gemeinsam eine sichere und positive Umgebung für alle schaffen. Und das wollen wir natürlich auch. Vielen Dank Marike.

**Marike Mehlmann-Tripp:** Danke schön.



## Verstehen

Insgesamt bietet Gaming also sowohl positive als auch negative Aspekte. Spiele können nicht nur unterhalten, sondern auch Werte vermitteln, die wiederum negative Auswirkungen, wie Ausgrenzung und Hass mit sich bringen können. Natürlich tragen nicht alle Games und Gamer\*innen zur Verbreitung von Hass und antidemokratischen Werten bei. Wichtig ist, dass wir unser Bewusstsein dafür schärfen und Hass nicht einfach hinnehmen.

Indem wir uns gegenseitig respektieren, unangemessenes Verhalten melden und uns für inklusive und positive Spiele und Communities einsetzen, können wir gemeinsam eine sichere und positive Umgebung für alle schaffen.

## Entdecken

Die Politik hat den Handlungsbedarf in der Gesetzgebung erkannt. Das Jugendschutzgesetz wurde inhaltlich an die digitale Welt angepasst. Unter anderen wurden für Games einheitliche Altersfreigaben eingeführt. Neu ist, dass auch die Möglichkeit der Interaktion mit Anderen in Spielen bei den Altersfreigaben berücksichtigt werden muss.

Im November 2022 trat das Gesetz über digitale Dienste - Digital Services Act (DSA) in Kraft und löst damit das Netzwerkdurchsuchungsgesetz ab. Es unterscheidet sich vom NetzDG, in dem es einen wesentlich breiteren Anwendungsbereich hat. Das DSA strebt ein sicheres und vertrauenswürdiges Online-Umfeld an und soll ermöglichen, dass die Verfahren zur Meldung und unverzüglichen Entfernung illegaler Inhalte künftig europaweit einheitlich ausgestaltet werden.

Für weitere Infos schauen Sie auch unbedingt bei uns in der Teachtoday Toolbox vorbei. Dort finden Sie vielfältige Materialien rund um das Thema Gaming. Beispielsweise eine Handreichung zum Erfahrungsaustausch mit anderen oder eine Projektidee, die zeigt, wie ein Poetry-Slam die Reflexionsfähigkeit über digitale Spiele fördern kann und vieles mehr.

## Handeln

Wie kann man nun aber überprüfen, ob es sich um ein geeignetes digitales Spiel handelt oder nicht? Wir haben dazu einmal eine Checkliste erstellt, mit der Sie die Spiele näher unter die Lupe nehmen können. Diese stelle ich Ihnen nun einmal vor.

### [-> Checkliste <-](#)

Ich habe mir zur Vorbereitung ein paar Spiele näher angeschaut und anhand der Checkliste überprüft, ob es sich um geeignetes digitales Spiel handelt oder nicht.

Einige Punkte der Checkliste sind schnell abgehakt – So kann man Altersfreigaben und -empfehlungen von der USK und PEGI auf der Spielhülle oder beim Onlinekauf direkt einsehen.

Andere Punkte erfordern einen genauen Blick, um zu sehen, was genau in einem Spiel drin steckt.

In dem einen Spiel, welches ich mir angeschaut habe, musste ich z.B. gleich zu Beginn zwingend Gewalt anwenden, um im Spiel weiterzukommen. Hier kann ich also kein Kreuz auf meiner Checkliste machen. Und auch die Sprache war hier nicht angemessen. Die Überprüfung wird Ihnen seit Januar 2023 in Form neuer Hinweisfelder der USK erleichtert, aber hören Sie selbst genau hin. Schließlich ist eine ganz individuelle



Beurteilung von vulgärer und aggressiver Sprache auch wichtig. In meinem Beispiel kamen viele beleidigende und diskriminierende Äußerungen vor – also auch kein Kreuz auf meiner Checkliste. Und auch die Charakterdarstellung ist in meinem Beispiel eher problematisch anzusehen. Zwar wird versucht, Sexismus keine Chance zu geben, die Darstellung der Antagonisten ist allerdings problematisch. Auch in den Bewertungen habe ich gefunden, dass dem Spiel Antisemitismus vorgeworfen wird, denn der Bösewicht ist gierig, gebuckelt und hat eine lange Nase. Ob die Kritik gerechtfertigt ist, muss in solchen Fällen individuell entschieden werden – ich finde diese Darstellung nicht in Ordnung, daher bekommt dieser Punkt auf meiner Checkliste auch kein Kreuz.

Ich habe mir aber auch noch ein anderes Spiel angesehen, welches deutlich positivere Merkmale hat. Zum Beispiel die Charaktere im Spiel. Videospiele eilt seit Jahrzehnten der Ruf voraus, sie seien sexistisch und würden rassistische Stereotype bedienen, was in vielen Fällen leider auch stimmt. Es gibt allerdings Bewegung in der Industrie! In meinem Beispiel kann ich die Hauptcharaktere sehr offen und divers gestalten. Auch die Stimme und Ansprache kann ich unabhängig von der äußeren Erscheinung wählen und somit mehr Diversität abbilden. Das finde ich super – bekommt also ein Kreuz auf meiner Checkliste.

Nach diesem Schema habe ich nun meine Beispiel-Spiele überprüft und mit der Checkliste abgeglichen. Probieren Sie es doch selbst einmal aus! Die Checkliste wird Ihnen helfen, geeignete digitale Spiele zu erkennen und aufmerksam für problematische Inhalte zu werden.

## Reflektieren

Halten wir noch einmal fest:

- Gaming ist ein relevanter Markt. Games und die dazugehörigen Plattformen werden als Kommunikationsmedium unterschätzt und es wird längst nicht nur gespielt.
- Games vermitteln Werte - diese können demokratisch oder antidemokratisch sein.
- Nicht jedes Game oder alle Gamer\*innen tragen zur Verbreitung von Hass bei – es geht nicht um einen Angriff auf die Branche und die Community, sondern um das Schärfen von Bewusstsein für Missbrauch und verdeckte Manipulation.
- Die Besonderheit im Game ist, dass problematische Werte in Spieldesign und Spiel-Elementen verschwinden. Extreme Ansichten erscheinen dadurch akzeptabler.
- Das Ziel des im November 2022 eingetretenen Gesetz über digitale Dienste (DSA) ist es, ein sicheres und vertrauenswürdiges Online-Umfeld zu schaffen und europaweit einheitliche Verfahren zur Meldung und sofortigen Entfernung illegaler Inhalte zu ermöglichen.
- Wir alle können aktiv etwas gegen Hass im Netz tun:
  - Aufmerksam sein: Hatespeech erkennen
  - Aktive Gegenrede/Counterspeech (Haltung zeigen)

Melden (In einigen Gaming Communities gibt es „Meldebuttons“, über die man Hass melden kann.)



## Abmoderation

Ganz unabhängig davon, ob wir selbst mit dem Thema Gaming Berührungspunkte haben oder nicht: es ist wichtig sich aufmerksam in der digitalen Welt zu bewegen, wenn es um Hatespeech geht. Denn: egal, wo Hass auftritt, er darf

niemals unwidersprochen stehen bleiben!

Und damit verabschiede ich mich bei Ihnen –Tschüss, bis zum nächsten Mal!

