

Fakten zur Debatte um die „Gamer-Szene“

Stand: 18. Oktober 2019

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Schulz
Leiterin
Politische Kommunikation

T +49 30 2408779-15
maren.schulz@game.de

Dr. Christian-Henner Hentsch
Leiter
Recht & Regulierung

T +49 30 2408779-22
henner.hentsch@game.de

In einem Beitrag des Magazins „Bericht aus Berlin“ des ARD-Hauptstadtstudios vom 13. Oktober 2019 sagte Bundesinnenminister Horst Seehofer nach dem rechtsextremen Anschlag in Halle, man müsse „die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen“. In seinem Kommentar sprach er davon, dass „viele von den Tätern oder potenziellen Tätern aus der Games-Szene [kommen]“ würden, die sich „Simulationen geradezu zum Vorbild“ nähmen. Mit seiner Äußerung, man müsse „genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist [...] oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag“ stellte er Computerspiele in den direkten Zusammenhang mit Anschlagsplänen. Diese Äußerungen haben bereits kurze Zeit nach Veröffentlichung zu einer öffentlichen Diskussion geführt. Neben der breiten Ablehnung der pauschalen Feststellungen und Forderungen wurden dennoch zahlreiche Annahmen zu Games und zur Gaming-Community getroffen, die verkürzt oder falsch sind. Wir informieren mit diesen Fakten über Games und ihre Community und wollen damit helfen, die Debatte zu versachlichen.

1. *Muss die „Gamer-Szene“ stärker von Sicherheitsbehörden in den Blick genommen werden?*

Games sind eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen und als Kulturgut anerkannt. Ihre Technologien und Mechanismen finden heute weit über den Kultur- und Unterhaltungssektor hinaus Anwendung in Gesellschaft und Wirtschaft, von der Automobilindustrie bis hin zum Bereich Bildung- und Ausbildung oder dem Gesundheitswesen.

Rund die Hälfte aller Menschen in Deutschland (über 34 Millionen) sind Gamer – ganz unabhängig von Alter und Geschlecht. Spielerinnen machen dabei rund die Hälfte (48 Prozent) aus, der Altersschnitt beträgt 36,4 Jahre. Die „Gamer-Szene“ in den Blick zu nehmen, würde also bedeuten, halb Deutschland beobachten zu wollen. Die Games-Community unter einen Generalverdacht zu stellen, zeugt vor allem von Unkenntnis und Hilflosigkeit und lenkt von den wirklichen gesellschaftlichen und politischen Ursachen für Extremismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus und Sexismus ab. Als gesellschaftlich verbreitetes Medium werden Games wie alle anderen Medien auch von Extremisten, Fanatikern, Rechtsradikalen und Antisemiten genutzt. Die Games-Branche lehnt solches Gedankengut und erst recht solche Taten ab und distanziert sich davon. Es muss daher nicht die Gamer-Szene in den Blick genommen werden, sondern die Individuen, die sich strafrechtlich relevant in den Foren der Games-Community äußern und diese Plattformen für ihre Straftaten nutzen.

2. *Fördern Games die Gewaltbereitschaft durch „menschenverachtende Spieleinhalte“?*

Menschenverachtende Spieleinhalte sind in Deutschland nach § 131 des Strafgesetzbuches verboten. Auch Titel, die sich als extremistische Propaganda herausstellen, kommen zurecht auf den Index und werden aus dem Verkehr gezogen. Auch als Games-Branche tun wir dafür unseren Teil und stellen über die regulierte Selbstregulierung (USK) und verbindliche internationale Standards (IARC) einen

besonders hohen Jugendschutzstandard sicher. In der Folge ist in Deutschland kein einziges Spiel erhältlich, welches über menschenverachtende Spieleinhalte verfügt. Bereits seit vielen Jahren ist durch verschiedenste wissenschaftliche Studien belegt, dass Spiele nicht die Gewaltbereitschaft fördern.¹ Im Gegenteil: Viele Studien belegen zahlreiche positive Effekte.²

3. *Der Täter in Halle hat in seinem Livestream eine „Ego-Perspektive“ und Elemente aus dem Gaming-Bereich wie „Achievements“ genutzt. Spricht das nicht für eine besondere Relevanz von Games beim rechtsterroristischen Anschlag in Halle?*

Inhaltliche Anlehnungen an Games gibt es heute überall in den Medien und der Gesellschaft. Die Erzählungen und Charaktere aus Games prägen längst ganze Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik. Neben dem Einfluss von Games auf unsere Kultur finden sich Games-Mechaniken zudem auch immer häufiger in Unternehmen, etwa in Form von Gamification zur Mitarbeitermotivation. Digitale Spiele und ihre Technologien sind also ein fester Bestandteil der täglichen Medienrealität Millionen Deutscher. Und diesen Umstand, dass sie so populär und kulturell verwurzelt sind, nutzen leider auch Extremisten aus. Doch davon auf eine Relevanz von Games bei rechtsterroristischen Anschlägen zu schließen, ist schlicht falsch. Games radikalieren keine Menschen.

4. *Bieten Games virtuelle Räume für Hass und Hetze?*

Problematische Inhalte können in Games – genau wie auch an anderen Stellen unserer Gesellschaft – vorkommen. Es gibt jedoch keinerlei Belege dafür, dass die Games-Community stärker rechtsradikal unterwandert wäre als die Gesamtgesellschaft.³ Im Gegenteil: Wir als game, unsere Mitglieder sowie die Mehrheit der Games-Community lehnen jede Form von Extremismus und Rechtsradikalismus entschieden ab. Hersteller von Spielen und Spielekonsolen sowie Betreiber von Plattformen nehmen daher ihre Verantwortung sehr ernst. Wenn es zu problematischen Inhalten kommt, gehen Games-Unternehmen regelmäßig ganz konkret dagegen vor. Die Maßnahmen reichen vom Filtern und Untersagen bestimmter Namen und Symbole über Meldedfunktionen bis zum Entfernen von Inhalten sowie dem Sperren von Spieler-Accounts. Im Fall von anstößigen, verdächtigen oder illegalen Aktivitäten ist es für die Unternehmen selbstverständlich, im Rahmen der rechtsstaatlichen Basis mit allen zuständigen Behörden zusammenzuarbeiten. Dafür gibt es bereits gesetzliche Grundlagen wie das Telemediengesetz, die zurecht auch bei Games Anwendung finden (siehe unter 8.: „Wie funktionieren Maßnahmen von Unternehmen konkret?“).

¹ Beispielsweise die Meta-Studien von Ferguson, C. J. (2015), Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When. *J Commun*, 65: E1-E22, Weinstein, N. (2019), Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *R. Soc. open sci.*, oder Kühn, S., Kugler, D.T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., Gallinat, J. (2018), Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*.

² Beispielsweise die Studien von Keith, Mark J.; Anderson, Greg; Gaskin, James; and Dean, Douglas L. (2018), Team Video Gaming for Team Building: Effects on Team Performance, *AIIS Transactions on Human-Computer Interaction* (10) 4: 205-231 oder Posso, Alberto (2016), Internet Usage and Educational Outcomes Among 15-Year Old Australian Students. *International Journal of Communication* (10).

³ Siehe dazu der Bayerische Innenminister Joachim Herrmann: „Wir haben keinerlei Erkenntnisse, dass die Gamer-Szene stärker rechtsradikal unterwandert wäre, als wir das in unserer Gesamtgesellschaft feststellen“, <https://www.br.de/nachrichten/bayern/gamer-zitat-herrmann-und-soeder-widersprechen-seehofer:RerNn4j>, abgerufen am 15.10.2019.

5. *Suchen sich Extremisten gezielt Gaming-Plattformen aus?*

Es gibt keinerlei Erkenntnisse darüber, dass die Games-Community stärker rechtsradikal unterwandert wäre als die Gesamtgesellschaft. Games eignen sich zudem nicht für die Kommunikation und Verbreitung extremistischer Inhalte. Chat-Funktionen in Online-Spielen dienen der Team-Absprache im Spiel und damit der Individualkommunikation. Sie finden über Texteingabe oder auch via Headset und Sprach-Chat statt. Diese Chats sind aber im Vergleich zu anderen Kommunikationstools wie Messenger-Diensten oder Online-Foren aufgrund ihrer Funktionsweise ungeeignet für eine weite Verbreitung und einen Austausch, der über das Spielgeschehen hinausgeht. Die Inhalte sind flüchtig und daher auch nur über kurze Zeiträume überhaupt verfügbar. Anbieter von Spielen geben umfangreiche Nutzungs- und Verhaltensregeln vor. Verstöße gegen diese werden geahndet, etwa durch Community Manager und Support Teams. Meldefunktionen ermöglichen es, Spielerinnen und Spieler zu melden, die gegen Regeln verstoßen. Anstößige Profilnamen, Profilbilder oder Chat-Nachrichten werden je nach Spiel und Plattform zusätzlich automatisch gefiltert. Accounts können bei wiederholten Verstößen gesperrt werden. Sollten einzelne Anbieter den gesetzlichen Vorgaben insbesondere des „Notice & Take Down-Verfahrens“ nicht gerecht werden, so bestehen bereits jetzt wirksame Mittel des gesetzlichen Vollzugs, um dagegen vorzugehen.

6. *Imageboards wie 4chan, 8chan oder auch Community-Plattformen wie Discord werden häufig als Treffpunkt von Rechtsradikalen genannt. Hier wird aber auch über Games gesprochen. Wie passt das zusammen?*

Games sind aus der heutigen Medienwelt nicht mehr wegzudenken. Neben Filmen, Büchern oder Musik sind sie das Leitmedium des 21. Jahrhunderts. Aufgrund ihres gesellschaftlichen Stellenwertes werden sie deshalb auch auf zahlreichen Plattformen im Internet besprochen, darunter auch Imageboards wie 4chan, 8chan oder in Community-Plattformen wie Discord. Die Kommunikation dort kann problematisch sein. Solche Plattformen sind allerdings, auch wenn sie manche thematischen Schwerpunkte im Gaming-Bereich haben, keine spezifischen Games-Angebote. Dass Games und Games-Inhalte dort stattfinden, macht sie also nicht zu einem spezifischen Problem für Radikalisierung oder Rechtsextremismus. Es zeigt lediglich die Bedeutung von Games in der heutigen Medienrealität.

Community-Plattformen unterscheiden sich nicht von klassischen Internet-Foren oder anderen digitalen Kommunikations-Plattformen. Derzeit diskutierte problematische Inhalte können bereits heute unter mehrere gesetzliche Regelungen fallen. Entsprechend § 10 des Telemediengesetzes haften Betreiber, wenn sie auf Rechtsverletzungen hingewiesen werden und nicht unmittelbar handeln („Notice & Take down“). Sofern sie ein Soziales Netzwerk im Sinne der NetzDG sind, gelten die besonderen verschärften Regelungen zur Providerhaftung. Für alle Telemedien gilt

zudem der Rundfunkstaatsvertrag, der Möglichkeiten für eine Sperranordnung gibt. Ein zusätzlicher spezifischer Regulierungs-Bedarf für Games ergibt sich daher nicht.

7. *Ist eine Ausweitung des NetzDG auf Games und Gaming-Plattformen ein effektives Mittel gegen Extremisten?*

Ziel des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes, kurz NetzDG, ist es, spezifische rechtswidrige Inhalte in der öffentlichen digitalen Kommunikation in Sozialen Netzwerken schnell zu beseitigen. Plattformen, die lediglich Individualkommunikation ermöglichen oder für die Verbreitung spezifischer Inhalte vorgesehen sind, sind mit Blick auf das Post- und Fernmeldegeheimnis und den Datenschutz davon ausgenommen. Die Kommunikation in Games basiert auf Chats und ist daher flüchtig und nur kurze Zeit einem begrenzten Teilnehmerkreis zugänglich (siehe 5.). Sie sind ebenso wie Messaging-Dienste oder Chats ausgeschlossen.

Eine spezifische Ausweitung des NetzDG auf Games und Games-Plattformen wäre weder sachgemäß noch verhältnismäßig. Der Anwendungsbereich des NetzDG würde damit auf Individualkommunikation ausgeweitet, deren Schutz besonderen Verfassungsrang hat und entsprechend der Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts nicht oder nur bei Gefahr für überragend wichtige Rechtsgüter und mit richterlicher Anordnung zulässig wäre. Angesichts der Tatsache, dass kein systematisches Problem im Gaming-Bereich vorliegt, sollte bei problematischen Einzelfällen Gebrauch von dem breiten Instrumentarium beispielsweise des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags gemacht werden, mit dem schon heute Landesmedienanstalten gegen Verstöße vorgehen können. Für eine weitergehende Inhaltskontrolle und Medienregulierung fehlt dem Bund auch die verfassungsrechtliche Kompetenz.

Für manche Experten scheint für Hatespeech ein Vollzugsproblem zu bestehen. Eine Anzeigepflicht für Officialdelikte, wie im Rahmen des IT-Sicherheitsgesetzes, würde das Vollzugsproblem dahingehend verschärfen. Unternehmen würden bei jedem Verdacht einer Straftat anzeigen, so dass die Staatsanwaltschaften mit einer Vielzahl von Anzeigen belastet und vielleicht sogar überlastet würden. Derzeit ist das Bundesamt für Justiz für den Vollzug des NetzDG zuständig und auch hier zeigen sich erhebliche Defizite. Das Ziel, Hass im Internet zu bekämpfen, wird zumindest bei Beleidigungen teilweise durch die Gerichte konterkariert. Die meisten Löschungen finden nach wie vor auf Grundlage von Community-Regeln der Plattformen und nicht auf Grundlage des NetzDG statt.

8. *Wie funktionieren Maßnahmen von Unternehmen konkret?*

Zwei Beispiele:

1. Das Unternehmen Ubisoft legt sich weltweit auf folgende Regel fest: Wer sich in dem Spiel „Rainbow Six Siege“ rassistisch, sexistisch oder homophob äußert, wird

automatisch gesperrt. Beim ersten Verstoß dauert diese Sperre 27 Minuten, dann zwei Stunden. Nach dem dritten Verstoß wird außerdem eine Untersuchung eingeleitet, die dazu führen kann, dass der Spielerin oder der Spieler vollständig von „Rainbow Six Siege“ ausgeschlossen wird.

2. Das Unternehmen Electronic Arts (EA) bietet ebenfalls Meldefunktionen in Spielen oder über das EA-Hilfe-Team an. Missbräuchliches Verhalten umfasst alles, was in irgendeiner Weise erniedrigend, bedrohlich oder diskriminierend ist. Sollte es zu einem Vorfall kommen, wird EA gemeinsam mit dem EA „Trust and Safety“-Team angemessene Schritte einleiten. Dazu gehören unter anderem der Ausschluss aus Programmen oder der dauerhafte Bann von allen Spielen und Diensten von EA. Jede Meldung wird ernstgenommen und die Untersuchung beginnt innerhalb von 24 Stunden nach Erhalt der Meldung.