

s_innzeit Folge 19:

„Quit playing games with much hate – Gaming und Rechtsextremismus“

02.06.2021

Moderator_innen: Jens Koller, Dr. Marina-Rafaela Buch

Referent: Mick Prinz

Marina (MB): Hallo an alle an den Endgeräten. Willkommen zu s_innzeit, dem Wissenschaftspodcast vom Transfernetzwerk Soziale Innovation s_inn. Mein Name ist Marina und ich sitze hier digital verbunden mit meinem Mitmoderator Jens. Hallo lieber Jens.

Jens (J): Hallo Marina.

MB: Bevor ich in unser heutiges Thema einsteige, noch mal der kleine Hinweis von uns: Wir senden nun in einem drei Wochen Rhythmus. das habt ihr wahrscheinlich auch schon gemerkt. Unser heutiges Thema lautet: „Quit playing games with much hate - Gaming und Rechtsextremismus" Ich habe jetzt einen Ohrwurm, aber dennoch, lieber Jens, warum sprechen wir heute über dieses Thema? Warum macht diese Folge denn in diesen Zeiten s_inn?

J: Ja, Marina: Gaming ist ja absolut in der Breite der Bevölkerung und im Alltag der Menschen angekommen, also über 40% aller Menschen in Deutschland spielen irgendwelche Spiele, entweder auf der Konsole, auf dem PC oder dem Smartphone. Die Vielfalt ist hier breit gefächert. Felder bestellen im entsprechenden Simulator, Rennspiele, taktische Shooter oder storylastige Einzelspielerspiele im Filmformat, es ist für jeden Geschmack etwas dabei. Viele Spiele leben aber erst davon, wenn sie von vielen Menschen gleichzeitig gespielt werden, also Spieler_innen online gegeneinander antreten oder auch miteinander gegen das Spiel antreten. Das bedeutet, dass soziale Netzwerke in den Communities um das Spiel herum entstehen, eine große Rolle spielen. Diese können bei dem Einstieg in großen sozialen Netzwerken angesiedelt sein, aber auch gamingspezifische Plattformen sind dadurch entstanden. In diesen digitalen Räumen werden immer wieder problematische Inhalte geteilt, rechte Gruppierungen sind auch hier aktiv und während beispielsweise Facebook in Bezug auf Regulation von Hass und Hetze immer wieder öffentlicher Kritik ausgesetzt ist, hört man über diese Plattform weniger in den Medien. Heute möchten wir deshalb genau darauf einen Blick werfen, auf diese Strukturen und uns auch die Frage stellen: „Was können wir gegen rechte Hetze in den Gaming-Communities tun?"

MB: Und wie ihr euch denken könnt: Dazu haben wir einen Gast eingeladen, und zwar Mick Prinz. Mick ist Sozialwissenschaftler und Projektleiter bei „Good Gaming - Well Played Democracy“ in der FGM, Forschungsgruppe Modellprojekte e.V. in der Amadeu-Antonio-Stiftung. Er ist in vielen Workshops, Organisationen, Gaming-Communities und Hochschulen unterwegs, um über Gaming und Rechtsextremismus zu berichten, aufzuklären und zu diskutieren. Lieber Mick, ich freue mich sehr, dass du da bist.

Mick (MP): Hallo ihr beiden, ich freue mich auch tierisch da zu sein. Vielen Dank für die Einladung.

J: Hallo Mick!



MB: Ja, lieber Mick, du bist ja in der Amadeu-Antonio-Stiftung tätig. Diese Stiftung setzt sich ja insgesamt gegen Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus ein. Du bist hauptsächlich verantwortlich für das Projekt „Good Gaming - Well Played Democracy“. Wie kam es dazu diese beiden Themen miteinander zu verbinden? Und hier auch noch mal die Frage: Bist du selbst Gamer? Hat sich das aus einer persönlichen Neigung entwickelt? Erzähl mal!

MP: Genau, ich bin definitiv selbst Gamer. Seit ich ganz klein bin, ich erinnere mich noch daran, wie ich bei meinem Papa auf seinem alten Rechner auf dem Dachboden Prince of Persia gespielt habe, da war ich auf jeden Fall noch ganz, ganz klein und habe deswegen schon eine lange Gamer-Historie hinter mir. Aber bin eben auch schon seit Jahren, wie du gesagt hast, in der Amadeu-Antonio-Stiftung und wir als Stiftung haben auch seit Jahren eben auch das Thema Rechtsextremismus online auf dem Schirm, wie Rechtsextremist_innen in diversen Plattform oder auf diversen Plattformen in den unterschiedlichen Communities Menschen anfeinden, abwertend, ihren Hass verbreiten, ihre toxischen Narrative verbreiten. Und ich bin seit 2016 in der Stiftung und habe in den letzten Jahren immer wieder beobachtet, dass wir viele dieser Plattformen beobachten, aber relativ spärlich uns nur dem Thema Gaming annähern, bzw. hier Dinge so ein bisschen stiefmütterlich behandelt haben in den letzten Jahren. Und deswegen hatte ich dann 2019 die Idee, dass wir doch auch mal diese Plattformen und diese Narrative, die ist eben da gibt, die Akteure und Akteurinnen, die es eben auf Gaming-Plattformen gibt, dass wir uns mal näher angucken müssen und eben auch Leute fortbilden sollten, wie man eben gegen Hass in verschiedenen Gaming-Kontexten vorgehen kann. Und deswegen habe ich dann mit einem Kollegen dieses Projekt gestartet 2020. Also uns gibt es jetzt seit anderthalb Jahren und wir legen eben den Fokus darauf, wie man gegen Rechtsextreme in verschiedenen Videospiele-Communities vorgehen kann. Das heißt: Wir gucken uns eher sekundär an, was eigentlich in den Spielen passiert, sondern wir gucken uns primär an, was so auf Steam, Discord, Reddit, Twitch passiert, aber haben natürlich auch einen Blick darauf, welche Narrative und welche Geschichten werden z.B. auch in aktuellen storylastigen Spielen erzählt, die möglicherweise damit toxischen Erzählungen brechen.

MB: Ganz kurze Nachfrage: Ich kenne mich in diesem Bereich nicht gut aus. Wenn, dann habe ich Sims gespielt, ganz klassisch. Was sind Reddit und Twitch?

MP: Ich versuche kurz einen Abriss über die vier Plattformen zu geben, die ich gerade genannt habe. Steam ist die größte Spielevertriebsplattform, die eigentlich fast jede Gamerin, jeder Gamer kennt, der irgendwie auf dem PC zockt. Eine Plattform, auf der man vornehmlich Spiele kauft, bewertet, die Kommentare anguckt. Steam funktioniert mittlerweile aber eher wie ein eigenes kleines soziales Netzwerk. Also man hat ein eigenes Profil, man hat einen großen Diskussionsbereich, man hat Gruppen, in die man eintreten kann, also eigentlich alles das, was auch große soziale Netzwerk haben. Und dementsprechend gibt es da halt auch einen Austausch, der geht deutlich über Gaming-Themen hinaus, sondern eben auch über in die die Coronapolitik, über Maßnahmen und so weiter. Da gibt's dann dementsprechend halt auch sehr problematische Entwicklungen - nicht nur, aber eben auch. Und dann haben wir Reddit, das ist einfach eine Plattform auf der sind eigentlich alle möglichen Themen abgebildet, in sogenannten Subreddits, also in Unterforen. Man kann sagen: Reddit ist einfach ein großes Forum zu allen möglichen Themen und greift eben auch viele popkulturelle Themen auf. Demnach auch viele Gaming-Themen. Was habe ich noch genannt? Twitch, das ist so die größte Streaming-Plattform, die vor allem für Gaming-Content, aber nicht nur für Gaming-Content bekannt ist, sondern da gibt es auch Kochstreams oder Leute, die sich eben z.B. beim Tanzen filmen oder beim Homeschooling oder dergleichen. Aber es gibt halt eben auch viele Let's Plays, eSportevents und eben gemeinsame Zocker_innenformate. Und Discord, um das



Ganze noch abzurunden, ist eine Plattformen, die so ein bisschen wie Skype funktioniert, es gibt so eine Art Voice-Chat für Gamer_innen, der aber gleichzeitig auf einem Server funktioniert. Also eigentlich hat jede größere Gaming-Community einen Discordserver, auf dem sie sich organisiert, mehr Infos abspricht. Aber es gibt halt eben auch eine Zahl von - ich sag mal - toxischen Discordservern, auf dem sich dann Rechtsextreme zusammenschließen und z.B. auch zu Shitstorms aufrufen oder Menschen und Projekte und Kampagnen ganz gezielt anzufeinden.

J: Wir wollen uns ja gleich auch noch einzelne Plattformen noch mal ein bisschen genauer anschauen. Vielleicht kannst du uns ja jetzt noch mal ein bisschen was zu deinem Projekt erzählen. Dein Projekt heißt: „Good Gaming - Well Played Democracy“ und dort setzt ihr euch seit 2020 ein für, ich zitiere eure Homepage: „eine starke digitale Zivilgesellschaft im Gaming“. Vielleicht kannst du uns ja mal so ein bisschen erzählen, wie grundsätzlich eure Arbeitsabläufe sind, eure Ziele sind. Wie geht ihr die ganze Sache an?

MP: Klar, das kann ich gerne mache, ich versuche mich kurz zu fassen, weil ich schweife da immer so ein bisschen ab, deswegen begrenzt mich im Notfall. Wir haben sozusagen in unserem Projekt die Zielsetzung objektiv bzw. möglichst objektiv diesen Spagat zwischen Gaming-Affinität und Kritik an Gaming-Plattformen - oder wir wollen diesen Spagat sozusagen machen. Wir wollen möglichst objektiv über dieses ganze Thema berichten. Man kann unsere Projektarbeit quasi in vier Bereiche strukturieren: Das ist einmal die Öffentlichkeitsarbeit, wo dann eben in Workshops, in Vorträgen über dieses ganze Thema berichtet wird. Das heißt: Wir bieten Workshops an für verschiedene Gaming-Communities, aber auch für zivilgesellschaftliche Initiativen, die sagen: "Hey, wir wollen uns auch ein bisschen fitter und schlauer damit auseinandersetzen, was denn überhaupt in dem Bereich der Digitalwelt passiert, den wir eigentlich nicht so auf dem Schirm haben." Das heißt: Wir machen klassische politische Bildungsarbeit. Dann haben wir aber eben halt auch noch den Aspekt, dass wir Publikation verfassen zu verschiedenen Themen, da haben z.B. letztens ein kleines Pixiheft veröffentlicht, wo wir vor allem für Lehrer_innen 25 Fragen und Antworten zu Gaming-Themen geben: Wie politisch sind Videospiele? Wo gibt es Antisemitismus in Gaming-Communities? Wo gibt es Antisemitismus in Spielen? Wie kann ich mich positionieren? Also wo wir halt möglich einfach versuchen dieses Thema aufzubereiten. Das ist dann der zweite Punkt, die Publikationen. Der dritte Punkt wäre das Monitoring, dass wir sagen: "Okay, wir haben eben auch Personen bei uns im Team, die sich ganz dezidiert diese toxischen und rechtsextremen Netzwerke angucken." Das ist so ein bisschen das Kernstück unserer Arbeit, weil auf Grund dieser Wissensbasis können wir an der Uni Vorträge, Workshops und Publikation geben. Und der vierte Punkt wäre quasi das Digital-Streetwork. Das ist ein Konzept, wo wir mit Sozialarbeiter_innen selbst auf verschiedene Plattformen geben und nicht jetzt eben mit den hardcore Neonazis ins Gespräch kommen wollen, sondern mit den Leuten, wo wir toxisches Einstellungspotenzial sehen. Also wir unterscheiden in unserem Projekt zwischen, ich sag mal zwei primären problematische Gruppen, die es im Gaming geben kann. Das sind halt einmal die toxischen Akteur_innen, das sind Menschen, die sich problematisch äußern, die sich antisemitisch, sexistisch, rechtsextrem äußern, selbst aber jetzt eben nicht eben Teil einer rechtsextremen Gruppierung sind, oder eben kein gefestigter Teil. Und dann gibt es, wenig überraschend, die eindeutig rechtsextremen Accounts, das sind dann eben die Accounts, die in entsprechenden Steamgruppen, Discordservern unterwegs sind oder eben ja auch abseits vom Bildschirm Gruppierungen, z.B. der sogenannten Neuen Rechten, angehören. Vielleicht noch so ein bisschen als i-Tüpfelchen: Was wir zukünftig vorhaben: Wir wollen nicht nur Workshops geben; sondern auch mehr Kampagnen starten mit Influencer_innen, die dann wiederum als Multiplikator_innen fungieren sollen und ja mit ihrem Communities dann eben



über diese Themen sprechen. Das heißt: Wir wollen eben auch mit Menschen ins Gespräch kommen, die wiederum andere adressieren und andere Menschen ansprechen können. Und diese Kampagnenarbeit steht für uns jetzt zukünftig eben auch noch stärker im Fokus.

MB: Ja, über Fake-News und Hetze in Kommentarspalten bei Facebook und Twitter wird ja regelmäßig berichtet. Du hast jetzt auch eben andere Plattformen genannt, wo das auch möglich sein soll bzw. wo ihr auch aktiv versucht, dagegen anzusteuern. Du hast den Begriff des digital Streetworkings genannt. Kannst du kurz bitte erläutern, wie sowas aussieht? Ist das wie normales Streetworking oder muss man da auf gewisse Dinge achten?

MP: Also das funktioniert natürlich schon anders als das analoge Streetworking, basiert aber auf denselben Prinzipien, also natürlich auf einer gewissen Freiwilligkeit, auf einer Objektivität, auf einer Wertfreiheit. Und das Ganze sieht in der Praxis dann so aus, dass wir pädagogische Profile auf den großen Plattformen haben. Als Beispiel, ich mache das mal an Steam deutlich: Auf Steam haben wir ein Profil, welches auch im Profiltext stehen hat: „Wir sind ein pädagogisches Profil, welches hier Digital Streetwork leistet. Wir sind von dann und dann auch ansprechbar für Rückfragen, wenn ihr uns zu verschiedenen Fragen eben ausfragen wollt.“ Aber wir gehen eben auch selbst in die Kommentarspalten rein, wo wir jetzt merken: Hmm, hier kippt jetzt gerade ein bisschen die Stimmung und hier wird es jetzt gerade ein bisschen toxischer. Und wir versuchen dann erstmal sehr nachfragend, objektiv in das Gespräch zu gehen und herauszukitzeln, warum schreibt die Person denn das, was sie da gerade schreibt. Oder was ist sozusagen der Hintergrund des Ganzen ohne, dass wir da eine Bewertung sozusagen mit verbinden. Digital Streetwork ist halt eben eine ja sehr persönliche Arbeit, wo wir halt auch erstmal unsere Klient_innen, unser Gegenüber kennenlernen wollen, wo wir sie aber auch nicht jetzt irgendwie belehren oder überzeugen wollen. Also dieses "Nicht-belehren" ist ein ganz zentraler Faktor, sondern, dass wir halt erstmal in den Austausch gehen, und das tun wir halt auch in den Kommentarspalten in so einer Art One-To-Many-Ansatz. Man muss beim Digital Streetwork zwischen einem One-To-Many-Ansatz, also wo man in z.B. öffentlichen Kommentarspalten ist, und einem One-By-One- bzw. einem One-To-One-Ansatz unterscheiden, wo wir eben in privaten Nachrichten agieren. Und dieser One-To-One-Ansatz kann in unseren Augen nur dann funktionieren, wenn wir über einen One-To-Many-Ansatz schon mit Leuten ins Gespräch gekommen sind, weil sonst ist diese Freiwilligkeit in unseren Augen nicht ganz so sehr gegeben. Da versuchen wir eben langfristig mit jungen Erwachsenen ins Gespräch zu kommen, warum sie so argumentieren, wie sie argumentieren. Und nach und nach eben versuchen wir dann auch mit Stereotypen zu brechen, aber wollen dies nicht belehrend machen, sondern eher indem wir halt verschiedene Gedankenansätze eben mitteilen.

MB: Also ihr zeigt euch; das heißt: Ihr geht nicht anonym auf diese Person zu, sondern als Gruppe unter eurem Namen. Also es ist nicht so wie - das gibt's ja auch, dass man eben anonym auftritt - wir hatten das bei der Hatespeech Folge mit Said Rezek, dass dann so Gruppierung entstanden sind, die versuchen Love zu spreaden, um eben dem Hass entgegen zu wirken.

MP: Nee, wir machen das tatsächlich relativ offen, weil wir das halt als wichtiges Grundprinzip der sozialen Arbeit sehen, dass wir hier eben nicht verschleiert irgendwie auftauchen, sondern ganz offen sagen, was auch unsere Intention ist. Da stößt man natürlich auch auf Ablehnung, das Leute sagen: „Ey, hört jetzt auf mit eurem Politikgeschwafel hier auf der Plattform!“ Aber wir haben eben auch schon erlebt, dass Leute da auch sehr offen für sind, dass sie dann auch tatsächlich uns näherbringen, warum sie so argumentieren. Und dann geht ja sozusagen der zweite Schritt los, dass wir versuchen auch so ein bisschen jetzt zu hinterfragen, ob das Ganze



denn jetzt unbedingt die geeignete Form ist. Und da kann es dann auch wiederum passieren, dass wir Ablehnung bekommen, aber auch hier haben wir eben auch schon gesehen, dass Gamer_innen, dass User_innen interessiert sind und da eben auch in den regelmäßigen Austausch mit uns gehen wollen. Problem bei Digital Streetwork ist einfach, das ist etwas sehr Zeitintensives ist, dass wir eben Jugendliche über lange Zeit begleiten, dass wir sozusagen nicht mit dem einmaligen Auftritt in einem Chat das Ganze abhaken. Sondern, dass wir Leute eben lange begleiten, das bedeutet: Da ist eben auch wahnsinnig viel Herzblut und Zeitaufwand von dem jeweiligen Sozialarbeiter_in bei uns im Team mit dabei, die dann eben in den verschiedenen Kommentarspalten unterwegs sind.

J: Und wie bildet sich jetzt dieser Rechtsextremismus rund um Gaming ab? Also vielleicht auch noch mal unterschieden zwischen diesem „Wie passiert das in den Kommentarspalten, wie sieht das aus?“ Aber auch in den Videospielen, also was gibt's dafür auch vielleicht verschiedene Narrative, die da von den Rechten bespielt werden?

MP: Das sind jetzt gerade zwei Themen, die du aufgemacht hast und ich möchte gleich ganz kurz vorwegnehmen, weil mir das mal ganz wichtig zu betonen ist, der allergrößte Teil der Gamer_innen natürlich kein rechtsextremes Einstellungspotenzial hat. Das ist halt, leider wie eben auch in unserer Gesellschaft so, dass wir in unserer Gesellschaft ein relativ hohes Akzeptanzniveau haben von rechtsextremen Einstellungen. Das spiegelt sich dann eben auch, wenig überraschend, in Gaming-Communities wider und hier kann es sozusagen die Akteure der extrem Rechten geben, die ihre Gruppen aufbauen, z.B. die sogenannte „Neue Rechte“, die identitäre Bewegung, da gibt es z.B. auf Steam eine Gruppe, die da aktiv ist. Wo man dann eben auch diese Narrative des z.B. großen Austausches liest oder das, was über Jahre hinweg schon in klassischen sozialen Medien geteilt wurden. Aber man sieht eben halt auch Narrationen, die sich dazu ein Stück weit von unterscheiden oder gesagt wird: „Haltet uns doch die Social Justice Warriors, also in Anführungszeichen die "Gutmenschen" raus aus den Gaming Communities. Wir wollen hier keine Political Correctness in den Games, ihr macht uns die Spiele kaputt. Das hat man bei so Debatten „The Last of Us Part II“ gesehen oder jetzt z.B. jüngst bei „Horizon Zero Dawn“ und bei der Darstellung der Hauptfigur, dass sich da dann halt eben auch Rechte, nicht nur rechtsextreme, aber eben auch rechte Gamer zu Wort melden und sich dann dafür einsetzen wollen, dass doch jetzt bitte die Gutmenschen raus aus den Communities gehen soll und, dass man hier die Leute einfach mal spielen lassen sollen und, dass das doch der wichtigste Punkt ist und nicht über irgendwelche Darstellungsweisen zu diskutieren. Und Rechtsextremismus taucht sozusagen in verschiedenster Form in Gaming-Communities auf, das kann durch eigene Spielprojekte passieren, das kann durch Modifikationen passieren, das kann aber halt eben auch einfach durch die Infrastruktur geben sein, dass eben die Plattform wie Steam oder Discord relativ wenig moderieren, dass sich deswegen hier rechtsextreme Gruppen breit machen, weil sie relativ widerstandslos ihre Gruppen aufbauen können. Während sie bei Facebook oder Twitter oder Instagram eher mal gesperrt werden, haben sie dann eben hier mit relativ wenig Widerstand zu kämpfen und können sich aufbauen. Das kann man aber auch nicht auf allen Gaming-Plattformen quasi generalisieren, gerade so eine Plattform wie Twitch, also diese Streaming-Plattform von der ich eben gesprochen hab, macht schon relativ viel gegen Rechtsextremismus und sperrt auch mal Accounts oder sorgt eben auch dafür, dass sich Contentcreator_innen nicht rassistisch äußern dürfen, z.B. das N-Wort ist schon seit Jahren auf Twitch untersagt, man kann einen dauerhaften Bann dafür bekommen, wenn man es benutzt. Und hier muss man eben auch sehr stark zwischen den Plattformen unterscheiden, wie da eben agiert wird. Aber gerade Steam, die große PC-Gamingplattform ist hier noch so ein Sorgenkind, wo extrem wenig moderiert wird, wo wir nach rechtsextremen Anschlägen z.B. sehen, dass die Attentäter_innen glorifiziert werden oder, dass sich halt ein Gruppenbild, wo auch eindeutig



verfassungsfeindliche Symbolik auftaucht, wo wir dann eben SS-Runen neben einem Hakenkreuzbanner sehen. Und das sind halt eigentlich Dinge, die auf so einer Plattform wie Steam und auch an anderen Stellen im Internet natürlich überhaupt nichts zu suchen haben.

MB: Vielleicht hier auch noch mal eine Frage für alle Gamer_innen da draußen: Wie verhalte ich mich denn, wenn ich jetzt z.B. auf diesen Plattformen, die du genannt hast, ich hoffe ich sag es jetzt richtig, Steam und Discord, die weniger kontrolliert sind, rechtsextreme Inhalte auffinde? Also: Wie reagiere ich da? Gibt es dann eine Stelle, an die ich mich wenden kann? Das würde mich auch interessieren und ich denke vielleicht auch unsere Zuhörer_innen.

MP: Es gibt ja sozusagen verschiedenste Vorgehensweisen, die man wählen kann. Man kann Gegenrede leisten, Counter Speech, man kann Dinge melden, man kann auch tatsächlich Dinge auch zur Anzeige bringen. Man muss immer von dem jeweiligen Ort, wo Dinge gepostet werden, abhängig machen, was ist gerade das Clevere. Wenn ich jetzt z.B. eine rechtsextreme Gruppe auf Steam sehe, macht es wenig Sinn in diese Gruppe reinzugehen und zu sagen: „Oh, oh ihr bösen Neonazis, das was ihr hier postet, das geht aber gar nicht. Das dürft ihr gar nicht machen.“ Da begibt man sich nur selber mit in Gefahr und da wird man auch niemanden mit erreichen. Counter Speech hat nämlich sozusagen die Idee, dass wir nicht unser Gegenüber im Netz überzeugen wollen, sondern die sogenannten stillen Mitlesenden, die User_innen, die dem Ganz zu hören, was potenziell im Internet sehr viele sein können, hängt aber eben von der jeweiligen Diskussionsgruppe ab. Also das macht in so einer geschlossenen Gruppe wenig Sinn. In einer großen Diskussion zu z.B. Black Lives Matter macht das aber total Sinn. Das haben wir, um das wieder an Steam deutlich zu machen, wir sehen, dass als Black Lives Matter letzten Sommer großes Thema auch auf Steam war, haben wir da gesehen, dass da eben nicht nur Solidarität mit PoCs geteilt wurde, sondern halt eben auch ganz klar rassistische Kommentare, die ich so gar nicht rezitieren möchte. Also da war ganz viel Furchtbares dabei und es gab dann zum Glück auch Leute, die sich dagegen gewehrt haben. In so einem Kontext macht Gegenrede Sinn, das heißt: Hier würde ich Gamer_innen empfehlen: Macht das! Sowohl im Spielechat, als auch auf Spieleplattformen, wenn Mist geäußert wird, zumindest zu sagen: „Hey, das ist Mist. Lass bitte den Mist bleiben.“ Das kann man immer machen in meinen Augen. Was man aber zusätzlich auch machen kann, ist Dinge melden. Sei es jetzt im Spielechat, fast jedes Spiel bietet diese Meldfunktion, die an vielen Stellen noch sehr zaghafte genutzt werden. Gleichzeitig kann man das auch auf den Plattformen machen. Wir haben schon gesehen, dass wenn viele Accounts z.B. problematische Dinge melden, dass da auch eher mal was bei rumkommt, als wenn irgendwie einzelne User_innen Dinge melden. Deswegen würde ich nicht davor zurückschrecken Problematisches zu melden. Also eine rechtsextreme Gruppe auf Steam, wie gesagt, da bringt Gegenrede nicht viel, da würde ich eher über die Meldfunktion gehen. Oder, das ist auch eine Option, man kann bei den sogenannten Landesmedienanstalten z.B. auch problematische Inhalte aus Gaming-Communities melden und hier haben uns nämlich die Kolleg_innen gespiegelt, dass das noch extrem selten passiert. Hier wäre mein Appell an Gamer_innen: „Schaut nicht weg!“ Denkt nicht einfach: „Oh, das ist ja hier nur ein Spiel. Das ist jetzt gleich wieder vorbei.“ oder „Das ist ja irgendwie nur eine Plattform.“ Nein, das sind Narrative, die sich verbreiten, die sich verfestigen können, die Leute angreifen können. Deswegen wäre meine Bitte tatsächlich oder meine Handlungsempfehlung: Meldet solche Dinge! Es gibt auch die sogenannten Onlinewachen. Also man kann auch offiziell Anzeigen stellen, auch anonym auf der Seite der jeweiligen Onlinewache kann man das auch machen. Ein wichtiger Schritt wäre auf jeden Fall die Landesmedienanstalten zu kontaktieren und eben auf den Plattformen Dinge zu melden. Oder sich eben in Debatten zu Wort melden, wo wir eben das Potenzial, dass wir eben auch eine schweigende Mehrheit erreichen, die sich nicht äußert.



J: Ja, liebe Gamer_innen und Gamer: Nehmt diesen Appell auf jeden Fall mit. Das erinnert mich nämlich auch an die Folge mit Said Rezek, da ging es auch um Hass im Netz und er hatte auch von diesen still Mitlesenden gesprochen. Also, liebe Leute: Es bringt was, wenn ihr gegenredet. Ich würde dich jetzt noch mal gerne fragen: Wenn du deine eigene Arbeit oder eure eigene Arbeit noch mal so ein bisschen kritisch bewertest, auch hinsichtlich, ob ihr Erfolg habt oder nicht, du hast ja gerade gesagt: „Man ist da nicht immer dann der Beliebteste, wenn man in solchen Foren unterwegs ist, es gibt viel Gegenrede.“ Aber du hast auch gesagt: „Man merkt auch, wie einige ansprechbar sind und auf eure Ansprache positiv reagieren. Und gerade in der sozialen Arbeit gibt es ja viele Berufe, wo man durchaus mal gefrustet sein kann. Ich denke da z.B. an die Arbeit mit suchterkrankten Menschen, eben Stichwort Rückfallquoten, das ist oftmals ja auch beschrieben so ein Kampf gegen Windmühlen. Wie würdest du deine Arbeit gerade bewerten? Erreicht ihr viele Menschen da draußen?

MP: Das ist eine superspannende Frage. Ich finde die Arbeit nach wie vor superwichtig und ich habe auch das Gefühl, dass sich in den letzten anderthalb Jahren auch ordentlich was entwickelt hat. Das liegt nicht nur an unserem Projekt, also „Good Gaming - Well Played Democracy“, sondern auch an Initiativen, wie „Keine Pixel den Faschist_innen“. Das ist eine Initiative von Gamer_innen, die sich eben mit ähnlichen Zielsetzungen wie wir zusammengeschlossen hat und gegen Rechtsextremismus in Gaming-Communities vorgeht. Und wir merken halt allgemein, dass sowohl durch solche Initiativen als auch durch Projekte wie das unsrige ja schon eine Aufmerksamkeit auf das Thema kommt. Weillange Zeit war dieses Thema nicht nur in unserer Stiftung, sondern auch ganz allgemein so ein sehr stiefmütterlich behandeltes Thema. Oder es wurde halt auch nicht so objektiv darüber berichtet, z.B. die Killerspiel-Keule wird immer noch tatsächlich ausgepackt, wenn es irgendwie zu rechtsextremen Vorfällen kommt. Beispiel Halle: Nach dem Halle-Attentat gab es undifferenzierte Aussagen auch aus Kreisen von Politiker_innen und das ist eben etwas, wo wir dann auch als Projekt sagen: „Halt Stopp! Wir müssen zwar kritische Dinge an Gaming-Communities wahrnehmen und auch thematisieren, gleichzeitig dürfen wir aber nicht das Medium Videospiele als Ganzes abwerten oder Videospiele_innen unter einen Generalverdacht stellen. Und um zu deiner Frage zurückzukommen: Ich merke da auf jeden Fall eine Verbesserung oder habe eine Verbesserung in den letzten Jahren gemerkt und merke auch, dass wir Menschen erreichen. Trotzdem ist es halt auch so, dass ein großer Teil von Gaming-Communities oder das viele Gaming-Communities halt auch relativ bewusst politische Themen nicht anfassen wollen oder auch Influencer_innen sagen: „Oh das Thema ist mir jetzt irgendwie zu heiß. Ich möchte mit meiner Community da nicht darüber sprechen.“ Und hier würde ich mir tatsächlich auch noch mal mehr Engagement bei Contentcreator_innen wünschen. Mehr Engagement von denjenigen, die eben groß sind in Gaming-Communities, die dann wiederum junge Erwachsene erreichen können und da fehlt es an manchen Stellen so ein bisschen noch an Bewusstsein. Aber viele Contentcreator_innen äußern sich ja auch mittlerweile politisch, „Black Lives Matter“ war hier ein Beispiel oder „Querdenken“, wo sich dann so Leute wie HandOfBlood sehr stark positioniert haben. Und das sind auf jeden Fall positive Entwicklungen, die man nicht ausklammern darf, aber es geht wie so oft noch mehr.

MB: Ja, ich würde jetzt tatsächlich aber gerne einen Blick auf die Spiele selbst werfen. Wir haben jetzt viel über Kommentare, Kommentarspalten, die Community als solche gesprochen. Ich kann mir vorstellen, dass - immer noch - Frauen oft sexistisch, bzw. gewisse Ethnien sehr einseitig exotistisch oder stereotypisch dargestellt werden. Und es wird ja auch damit gespielt. Also ich nenne jetzt auch hier tatsächlich Beispiele, wo man das gekoppelt sieht. Es gibt eine Tiktokerin, Bella Poarch heißt sie, die sehr erfolgreich ist, also eine der erfolgreichsten Tiktokerin, die spielt auch mit diesem Image. Einerseits so dieses exotisch stereotypische und sie zeigt sich auch beim Gaming und sieht aus wie eine kleine Mangafigur. Also das ist dann

auch so ein Phantasma, der dann auch wieder gelebt wird. Wie sieht es denn aus mit diesen Stereotypen in den Spielen und macht sich hier auch ein Wandel bemerkbar?

MP: Gerade sexistische Stereotype gibt es leider noch recht häufig in Spielen. Das sind die, die ich am weitesten verbreitet sehe, dass wir immer noch eher männliche Protagonisten spielen, die dann die stählernden Helden sind, die ihre Prinzessin, ihre Freundin, ihre Bekannte oder wen auch immer retten müssen. Das ist so dieses Narrativ der „Damsel in distress“, der Jungfrau in Nöten, die jetzt mal wieder gerettet werden muss. Das ist eine uralte Erzählung, die es tatsächlich immer noch in relativ viele moderne Spiel schafft. Oder eben auch Spiele, die irgendwie das Mittelalter behandeln und dann ein extrem problematisches, veraltetes Frauenbild reproduzieren. Wo man sich auch denkt: „Okay, ihr wollt zwar ein Spiel über das Mittelalter zeigen, könntet da aber möglicherweise auch auf andere Kameraeinstellungen oder auf modernere Darstellungsweisen zurückgreifen.“ Das wäre irgendwie auch wünschenswert. Wir sehen auf jeden Fall: Sexismus ist noch ein großes Thema auch im Bereich der Mobil-Spieler, also der Handymarkt ist ein riesiger Markt, was Videospiele angeht und da gibt's so ganz furchtbare Beispiele, z.B. ein Spiel was wahrscheinlich viele von euch kennen, die auf YouTube unterwegs sind: „RAID: Shadow Legends“. Das bekomme ich dauernd als Werbung vorgeschlagen.

J: Oh ja.

MP: Genau, ich find's einfach anstrengend immer dieses Video wegzuklicken. Wir haben uns letztes einfach mal angeguckt: Wie werden Frauen in diesem Spiel dargestellt? Und natürlich werden sie super hypersexualisiert dargestellt. Also auch gerade Frauen, die - ich sag mal exotischeren - Kulturen angehören könnten, werden dann noch mal stärker hypersexualisiert. Also das ist etwas, was du ja gerade auch gesagt hast, Marina. Das ist etwas, was wir in Handygames noch sehr stark wahrnehmen. Aber - jetzt kommt mein „Aber“ - es gibt mittlerweile auch Spiele, die diese Narrative brechen und das Ganze deutlich reflektierter aufbereiten. Positivbeispiel wäre hier z.B. „The Last of Us Part II“, das letzten Sommer erschienen ist, wo wir drei sehr starke weibliche Protagonistinnen spielen bzw. zwei, eine Dritte begleitet uns. Und wo dann z.B. auch das Thema Transsexualität, Homosexualität im Spiel behandelt wird und auf eine sehr schöne Art und Weise thematisiert wird, ohne uns mit dem Holzhammer irgendwie das Thema einzutrichtern. Sondern es gibt eben Spiele, die Narrative verbreiten, die auch quasi eine Haltung beweisen ohne, dass sie das total explizit und total aufdringlich tun. Und das ist eine Entwicklung, die ich sehr positiv finde. Auch, dass wir in Spielen auch häufig entscheiden können, ob wir einen männlichen oder einen weiblichen Protagonisten spielen oder spielen können. Was mich da halt noch stört, ist, dass es halt häufig immer noch zwischen zwei Geschlechtern unterschieden wird, dass man ebenso in diesem binären Geschlechtermodell bleibt, das stört mich. Da könnte sich noch Einiges ändern, einige Spiele versuchen da aber eben halt auch zumindest Position zu beziehen. Und was wir halt eben auch einfach sehen müssen, ist, dass immer mehr Spiele auch in der politischen Bildungsarbeit funktionieren können. Ein Beispiel wäre hier das Spiel „Through the Darkest of Times“, welches den Nationalsozialismus z.B. thematisiert. Also es gibt Spiele, die sich zumindest mit sehr kritischen Themen auseinandersetzen, die mit Stereotypen brechen. Aber es gibt halt eben leider auch immer noch die großen Titel, die gerne etwas veraltete Darstellungsweisen aufgreifen oder die z.B. auch immer noch dieses Bild fahren: „Unser Spiel hat doch nichts mit Politik zu tun“. Und das ist eine Einstellung, die ich sehr, sehr schwierig finde.

J: Ich will nochmal auf „The Last of Us II“ kurz zu sprechen kommen: Als das Spiel rauskam hat es ja sehr hohe Wellen geschlagen, eben aufgrund der diversen Darstellung auch von

unterschiedlichen Lebenseinstellungen. Und hohe Wellen nicht nur im positiven Sinne, sondern auch viel misogynen Gegenrede konnte man wahrnehmen, das Spiel wurde zu Beginn unglaublich schlecht bewertet und das lag vor allen Dingen eben an der Darstellung dieser starken Frauenrollen. Was wirft das für einen Blick auf die Gaming-Community, wenn so eine Widerrede gegen diese unterschiedliche Darstellung wahrzunehmen war?

MP: Ich finde, das Beispiel macht eine Sache besonders deutlich, nämlich, dass es diese eine Gaming-Community gar nicht gibt, sondern, dass es eher viele verschiedene heterogene Gaming-Communities gibt. Denn es gab quasi dreierlei Kritik, die dazu geführt, dass das Spiel auch sehr schlecht bewertet wurde. Es gab einmal die Kritik, von der du gerade gesprochen hast: Misogyne Kommentare, frauenfeindliche Kommentare, eher Kommentare aus der Richtung Gamergate, also aus einer Antifeministischen Gamberbewegung, die dann eben auch dieses Narrativ teilt: „Haltet uns die Politik raus aus dem Spiel und jetzt spielen wir hier auch noch eine Frau!! Wie kann das denn sein?! Ihr habt unser The Last of Us kaputt gemacht!“ Diese Stimmen gab es. Es gab aber halt eben auch einige kritische Stimmen, die einfach die Story als solche kritisiert haben, die gesagt haben: „Hey, die Story nimmt einen Verlauf ein, den ich irgendwie nicht teile“ oder auch „Die harte Gewaltdarstellung oder die Art der emotionalen Entwicklung der Figuren stört mich“. Also legitime Kritik, die ich selbst zwar nicht teile, aber nachvollziehen kann. Und die dritte Kritik - und das ist eine Kritik, die ich definitiv auch bei „The Last of Us Part II“ sehe - war die Art und Weise, wie das Spiel entwickelt wurde. Es wurde nämlich gerade in den letzten Wochen und Monaten eine sogenannte „Crunch-Arbeitsphase“ idealisiert, also eine Arbeitsphase, wo Mitarbeitende auch extrem viele Überstunden machen müssen. Und das ist etwas, was man, finde ich, bei solchen großen Triple A Spielen immer ansprechen muss: Wie sie entstehen. Und bei „The Last of Us Part II“ gab es eben auch ordentlich was zu kritisieren. Und ich finde, das Beispiel macht einfach deutlich: Gaming-Communities sind super vielseitig und es gibt eben hier diese problematischen Bereiche, aber es gibt halt eben auch viel gemäßigte und berechtigte Kritik, die wir an vielen Stellen sehen.

MB: Ich würde jetzt auch gerne noch mal auf rechtsextreme Spiele zu sprechen kommen, die vielleicht auch illegal entstehen oder eben in dieser Community geteilt werden. Gibt es sowas? Einerseits diese Spiele, die in dieser Community kreiert werden? Und gibt es auch Spiele, die öffentlich gekauft werden können, wo man sich auch durchaus fragen kann, wie das möglich ist rein vom Inhalt her? Wie würdest du das einordnen?

MP: Also glücklicherweise ist das etwas, was nicht so stark verbreitet ist, wirklich eindeutig rechtsextreme Spiele. Es gibt immer mal wieder vereinzelte Versuche, vor allem auch aus der sogenannten Neuen Rechten, die versucht Spielprojekte zu entwickeln, die dann aber in der Regel floppen. Als wir haben z.B. im letzten Jahr gesehen, dass ein - ich möchte den Namen jetzt nicht nennen, weil ich das Spiel nicht bewerben möchte, -das war nämlich immer auch eine Strategie dieser Akteur_innen, dass das Spiel beworben wird, wenn man es nennt. Deswegen will ich davon so bisschen absehen wollen. Aber es war ein Spiel, was aus den Kreisen der identitären Bewegung entstanden ist, aus einer rechtsextremen Jugendbewegung, indem wir in so einer dystopischen Welt rumlaufen und gegen die verschiedensten Regierungslakaien kämpfen: Gegen Jan Böhmermann, gegen Angela Merkel, gegen verschiedenste Feindbilder der sogenannten Neuen Rechten. Und in dem Spiel hat man halt auch die klassischen Kaderfiguren der rechtsextremen Szene gespielt und das war halt so ein Versuch wieder über das Medium Videospiele auch Menschen anzusprechen. Gleichzeitig aber eben halt auch eine gewisse Aufmerksamkeit zu bekommen, sich selbst aus der Bedeutungslosigkeit zu ziehen und eben auch zwar Menschen zu erreichen, aber halt auch zu provozieren, sich selbst auch in so eine gewisse Opferrolle zu begeben. Wenn das Spieler

dann eben letztlich nicht veröffentlicht werden darf, dass man dann sagt: „Oh ja, wir entwickeln hier ein vermeintlich harmloses Spiel und wir sehen ja: Wir leben hier in einer Zensur, die das nicht veröffentlicht werden.“ So war das nämlich in dem Fall: Das Spiel wurde kurzzeitig auf Steam angekündigt, wurde dann aber nie veröffentlicht. Wir wissen bis heute nicht, ob sie das einfach aus dem Store entfernt haben oder Steam das gemacht hat, nur da haben wir halt mal wieder gesehen wie so Werbespiele der rechtsextremen Szene entstehen sollen, was jetzt auch nicht öffentlich gekauft oder heruntergeladen werden kann. Das Spiel ist auch mittlerweile indiziert und solche Versuche gab es in der Vergangenheit öfters mal, dass wir gesehen haben: es gibt eindeutig rechtsextreme Spiele, die finden aber nicht wirklich sonderlich viel Verbreitung. Was wir eher mal sehen sind sogenannte Modifikationen, also Abwandlungen von Spielen, wo man dann z.B. ein rechtsextremes Attentat nachspielen kann. Es gibt eine Modifikation zu Counter-Strike, einem total unproblematischen Shooterspiel - was heißt total unproblematisch, aber ein kompetitives Videospiele -, einfach wo zwei Teams gegeneinander kämpfen und sich in einem Shooter quasi auf einer Map duellieren. Und es gibt eine Modifikation zu diesem Spiel, wo wir das Attentat von Christ Church nachspielen können, total problematisch. Und dann neben ein Spiel von Rechtsextremen für Rechtsextreme. Oder was es auch gibt: Modifikationen zu Strategiespielen, zu einem Spiel, wo man dann auf einmal die Waffen-SS des 2. Weltkrieg spielen kann. Und das sind total problematische Dinge, die dann teilweise auch auf großen Plattformen runtergeladen werden können, weil die Regularien dieser Plattformen das nicht so richtig wahrnehmen. Und hier ist wieder mein Appell: Meldet so einen Quatsch, wenn ihr sowas seht, weil die Plattformen müssen halt eben stärker auch drauf gestoßen werden, dass leider eben auch solche rechtsextremen Inhalte auf ihren Plattformen verbreitet werden.

J: Ja, lieber Mick, ich hätte noch eine letzte Frage, wobei ich habe ja auch die Angewohnheit durchaus mal zwei Fragen in einer zu stellen, vielleicht schaffe ich das diesmal auch wieder. Wie sieht es aus mit der Inklusion in Spielen, also gibt es beispielsweise Spiele für sehbeeinträchtigte Menschen oder wird das Thema Disability überhaupt in Spielen aufgegriffen? Also können wir auch Protagonist_innen spielen, die eine Behinderung haben beispielsweise? Und jetzt sozusagen die zweite Frage noch mit drangehangen: Hast du gerade ein Lieblingsspiel? Spielst du gerade etwas?

MP: Ich greif das zweite auf, weil das so ein bisschen gerade mit der ersten Frage zusammenhängt. Ich habe mir gestern das neue „Ratchet & Clank“ besorgt, also da jetzt von meinem Lieblingsspiel zu sprechen wäre sehr weit gegriffen, weil ich jetzt erst fünf Stunden gespielt habe, ich bin aber bisher sehr, sehr begeistert. Und das ist ein Spiel, welches sehr stark auf Barrierefreiheit setzt. Also ich war extrem baff als ich durch die Einstellungen gescrollt habe und gesehen habe: Es gibt sowohl Einstellungen für sehbeeinträchtigte Menschen, aber auch für körperlich beeinträchtigte Menschen oder für Menschen, denen kognitive Dinge schwerer fallen als anderen Menschen. Und da gibt es extrem viele Optimierungsmöglichkeiten der Darstellung von Farben, von der Controllerbelegung, von Untertiteln und so weiter und so fort. Ein absolutes Vorzeigespiel, was Barrierefreiheit in meinen Augen angeht. Also ich habe das jetzt noch mit keiner Person gespielt, die beeinträchtigt ist, ich finde da aber Meinungen extrem spannend und werde da die Debatte auf jeden Fall weiterverfolgen. Es wirkt aber sehr reflektiert und es wirkt wie ein Vorzeigeprojekt, um mit dem Thema umzugehen. Allerdings ist das leider immer noch so eine Seltenheit in großen Spielen, also diese Form von Barrierefreiheiten habe ich so noch nie gesehen. Es gibt einige Spiele, die ähnliche Dinge aufgreifen, wo man dann z.B. auch Untertitel einstellen kann, aber oft gibt's da noch so kleine Patzer, die passieren, so kleine Schnitzer, dass z.B. bei Untertiteln nicht der Name der jeweiligen sprechenden Person davor steht, so dass taubstumme Menschen nicht wahrnehmen können, wer spricht denn jetzt hier

gerade. Oder man ist allein in einem Raum und ein Telefon klingelt und man kriegt das nicht mit, weil das nicht visuell angezeigt wird. Das heißt viele Spiele leisten sich hier noch Schnitzer, was auch damit zusammenhängt, dass dieses Thema der Barrierefreiheit lange Zeit sehr lange, sehr stiefmütterlich - oder Inklusion allgemein - sehr stiefmütterlich behandelt wurde und mir z.B. auch kein Spiel so richtig bekannt ist, wo man selbst eine Person mit einer Behinderung spielt. Es gibt die Spiele, wo man mal kurzfristig beispielsweise im Rollstuhl sitzt oder eine Prothese bekommt oder dergleichen, das sind aber meistens Dinge, die irgendwie ausgebügelt werden können in dem Spiel, auf einmal sitzt man nicht mehr im Rollstuhl durch irgendeine heilende Kraft oder man bekommt den Arm wieder angenäht oder dergleichen. Und Behinderungen werden halt immer als nur etwas Negatives, Böses, Abfälliges dargestellt und das ist ein großes Problem, was ich sehe, dass die Repräsentation von Menschen mit Behinderung in Spielen noch total in den Kinderschuhen steckt und das da einfach noch viel zu wenig passiert. Genau, auf jeden Fall da war jetzt dieses Beispiel „Ratchet & Clank“ ein sehr positives, welches mir aufgefallen ist, welches mal einen anderen Weg geht und ich hoffe Spielefirmen werden sich hier eben eine Scheibe von abschneiden. Aber um auf die Frage mit dem Lieblingsspiel einzugehen: Ich glaube tatsächlich, dass das letzte Zeldaspiel, „Zelda - Breath of the Wild“, für die Nintendo Switch, ist ein Spiel, welches ich immer wieder gerne einlege, was immer so ein bisschen wie in den Urlaub fahren ist, weil man sich in einer riesigen Spielwelt, in einem Riesenspielplatz bewegt, alles Mögliche machen kann. Genau, das ist auf jeden Fall ein toller Titel, aber auch in Coronazeiten hat mir auch einfach so Onlin gaming extrem geholfen, das, leider sehr toxische, League of Legends mit einer festen Gruppe zu spielen macht sehr viel Spaß oder auch mal Among Us, das sind gute Beispiele, die man da noch nennen kann.

MB: Mick, wir kommen jetzt zu unserer Schlussrubrik Lieblingsmensch. Also doch jetzt unsere letzte Frage, und zwar: Mit welchen Menschen wäre es sinnvoll Zeit zu verbringen? Also wen solltest du und würdest du unseren Hörer_innen ans Herz legen? Wen sollen sie kennenlernen?

MP: Darf ich zwei Leute nennen?

MB: Ja, auch das.

MP: Das muss sein.

MB: Ja, das ist auch okay.

MP: Also mir fallen zwei Leute ein, die ich da empfehlen möchte, mit denen es sich auf jeden Fall lohnt zu sprechen oder sich diese Person näher anzuschauen. Das ist zum einen Anetta Kahane, das ist die Vorsitzende der Amadeu-Antonio-Stiftung, eine Person, die ich absolut inspirierend finde, die nicht nur seit Jahren extrem viel gegen Rassismus, Antisemitismus und anderen Formen von gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit macht, sondern auch eine Person ist, die selbst so stark angefeindet wird von Rechtsextremist_innen und trotzdem immer weitermacht. Also Anetta ist eben die Vorsitzende der Stiftung und bekommt so viel Hass tagtäglich ab und trotzdem ist sie eine Person, die mit offenen Ohren für Probleme da ist, aber gleichzeitig auch neue Projektideen mitbespielt und hiermit herumdoktert, die auch offen ist für neue Konzepte und mit der man aber eben auch sprechen kann, wenn man eben selbst Probleme hat, sei das jetzt auf persönlicher oder beruflicher Basis. Eine total inspirierende Person, wo allen Zuhörer_innen empfehlen möchte: Guckt euch Anetta mal näher an, sie ist eine wirklich extrem spannende Persönlichkeit. Die zweite Person, die ich nennen möchte, ist Aurelia Brandenburg. Aurelia ist Historikerin und eben auch



leidenschaftliche Gamerin, hat unter anderem das Netzwerk „Kein Pixel den Faschist_innen“ mitgegründet. Und Aurelia beschäftigt sich viel mit Burgen, also immer, wenn man irgendwelche Fragen zum Mittelalter und zu Burgen hat, hat Aurelia sehr spannende Analysen, aber halt eben auch zu dem ganzen Gesichtspunkt Antifeminismus oder eben auch LGBTQIA+-Feindlichkeit hat sie super oft spannende Analysen, denen ich immer sehr gerne lauschte. Und man muss auch einfach sagen: Aurelia tritt Menschen auf die Füße, die sich nicht nur problematisch in Gaming-Communities äußern, sondern auch mal so Leuten wie mir, die sich dem Thema beschäftigen und wo sie einen dann auch mal darauf stößt: „Hey Leute guckt euch doch mal das Phänomen an! Wir dürfen uns nicht nur da und da drauf spezialisieren oder fokussieren.“ Also auch eine Person, wo ich sagen muss: Guckt euch die z.B. gerne bei Twitter an, eine total spannende Gamerin, die sich aber eben auch mit viel anderen Analysen auseinandersetzt. Ja, das wären meine zwei Empfehlungen.

MB: Ja, danke auch noch mal für die feminine Seite des Gamings auch noch mal zu betonen und hier auch eben eine Person zu nennen, Aurelia Brandenburg, die hier in dem Bereich auch sehr viel macht und man muss solche Menschen auch unterstützen.

J: Ja, lieber Mick: Vielen Dank, dass du heute da warst und bei uns im Podcast und für die spannende Informationen. Ja, liebe Zuhörer_innen dort draußen: Das war's schon wieder mit unserer s_innzeit. Alle Informationen und Links zur heutigen Folge findet ihr wie immer in der Podcastbeschreibung. Vielleicht habt ihr ja eine Idee, wenn es um Disability in Gaming geht. Sprecht uns gerne an, wir verbinden euch auch gerne mit Mick, wenn ihr Ideen habt. Lasst uns gerne ein Like da und abonniert uns, wenn ihr es nicht schon getan habt. Ihr Könnt uns auch gern auf Instagram folgen unter [transfernnetzwerk.s_inn](https://www.instagram.com/transfernnetzwerk.s_inn). In der nächsten Folge am 16.8 unterhalten wir uns mit Professorin Damaris Nübel zum Thema "Theater und frühkindliche Bildung". Bis dahin: nutzt eure Zeit s_innvoll!

MB: Tschüss!

J: Tschüss!

MP: Tschüss!