

# Sprache in Online-Videospielen

## Eine Unterrichtseinheit zur Analyse toxischer Sprache

Andreas Osterroth

Die Sprache in Online-Videospielen systematisch zu betrachten, ist Anliegen dieser Unterrichtsreihe. Den Ausgangspunkt bildet die Analyse von Sprachdaten, die die Schüler:innen selbst bereitstellen, um darauf aufbauend die in Online-Videospielen verwendete Sprache zu analysieren und kategorisieren.

Videospiele sind ein für Schüler:innen relevantes Thema, das im Unterricht aber selten systematisch behandelt wird. In dieser Unterrichtsreihe analysieren die Schüler:innen den Soziolekt, der in Videospielen genutzt wird im Kontext der inneren und äußeren Mehrsprachigkeit. Es sei vorab erwähnt, dass viele Ausdrücke auf den Arbeitsblättern be-

leidigend oder diffamierend sind, einige davon können sogar als Hassrede eingestuft werden. Da dies allerdings die Realität der Sprache in Online-Videospielen widerspiegelt, sollen sie dennoch Teil der Materialien sein. Sie müssen selbst entscheiden, wie Sie mit den konkreten Einzelfällen umgehen. Eine vollständige Vermeidung toxischer Sprache ist allerdings nicht möglich, wenn man die Sprache in Online-Videospielen untersuchen will. Da die Unterrichtsreihe mit den Erfahrungen der Schüler:innen beginnt, können weitere problematische Lexeme Teil des Unterrichts werden.

Dass die Gaming-Sprache sich durch eine besondere Härte auszeichnet, haben verschiedene Untersuchungen der letzten Jahre gezeigt (vgl. Zsila et al. 2022). Sie ist sowohl lexikalisch als auch pragmatisch hochgradig problematisch, voller Beleidigungen, toxischer Sprache und Hassrede. Die Sprache in

Online-Videospielen war vor zehn Jahren genauso bedenklich wie im Jahr 2024, was die folgenden Beispiele aus Spielechats zeigen:

- „Hurensohn, ich kann dich hacken, ich ficke deine ganze Generation“, „Du Hurensohn, ich kann dein Leben kaufen, du hast ja nicht mal ein Headset, du Hurensohn“ (Aranyos 2014) oder
- „Please kill yourself, fucker“, „I fuck your dead mother“ (Beyer 2024).

In dieser Unterrichtsreihe soll diese besondere sprachliche Varietät untersucht werden, um die Gründe für die Härte dieser Sprache zu erläutern, welche mit einem kommunikativen Enthemmungseffekt (INFO 1) zusammenhängen. Als Zielkompetenz soll erreicht werden, dass die Schüler:innen zum einen nicht selbst zu dieser Sprache greifen und sich zum anderen auch dagegen immunisieren können.

**SCHWERPUNKT:** innere und äußere Mehrsprachigkeit

**KLASSENSTUFE:** 8 – 10

**ZEITBEDARF:** 3 Doppelstunden

### KOMPETENZEN

#### Sprachgebrauch untersuchen

- ein Korpus aus eigenen Sprachdaten erstellen, diese Sprachdaten miteinander vergleichen und kategorisieren
- toxischen Sprachgebrauch analysieren und kategorisieren
- Strategien kennen, mit toxischem Sprachgebrauch umzugehen

#### Umgang mit Medien

- Strategien und Schutzmechanismen in Videospielen kennen und anwenden, um sich selbst gegen toxischen Sprachgebrauch zu immunisieren

### MATERIAL

M1–6 Arbeitsblätter

#### Zusätzlich benötigt

- Internetzugang

### INFO 1: Enthemmungseffekt

Der Enthemmungseffekt oder auch Online Disinhibition Effect (ODE) beschreibt die Verhaltensänderungen von Individuen in virtuellen Umgebungen. In der Anonymität von sozialen Medien und Videospielen zeigen Menschen oft Verhaltensweisen, die von ihren analogen Interaktionen abweichen. Die Veränderungen können durch die fehlende Präsenz und die daraus entstehende psychologische Distanz erklärt werden, die es den Spieler:innen ermöglicht, sich von ihrer analogen Identität zu lösen und sich anders zu verhalten, als sie es face-to-face tun würden (vgl. Amadeu Antonio Stiftung 2023, S. 77 f.).

Die Kommunikation in Videospielen dient nicht nur zur Koordinierung des Spielgeschehens, sondern auch zur Konstruktion und dem Ausdruck der Identität. Der Enthemmungseffekt kann hierbei zu negativen Interaktionen führen, wie aggressivem Verhalten und dem Verwenden von Schimpfwörtern.

## Unterrichtsverlauf

### 1. Erfahrungen zur Sprache in Online-Videospielen sammeln und ein Gaming-Glossar erstellen

Zu Beginn der Unterrichtsreihe ermitteln Sie zunächst, wie viele der Schüler:innen überhaupt Online-Videospiele spielen, was vermutlich zu einer heterogenen Gruppe führen wird. Die Schüler:innen schreiben zu Beginn einen 5-Minuten-Aufsatz, wie sie die Kommunikation in Videospielen einschätzen. Diese Aufsätze sammeln Sie unbesprochen ein, um sie später in der Sicherung wiederzuverwenden.

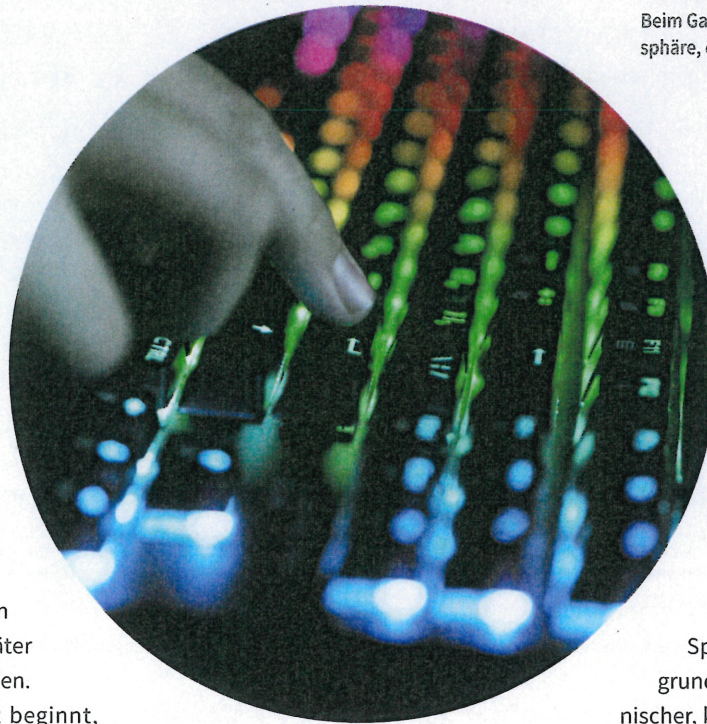
Bevor die Unterrichtseinheit beginnt, erheben Sie Daten aus der Lebenswelt der Schüler:innen. Geben Sie hierfür **M1** aus, mit dessen Hilfe die Schüler:innen innerhalb einer Woche, am besten über das Wochenende, ermitteln, wie in Online-Videospielen kommuniziert wird. Das Arbeitsblatt ist so gestaltet, dass auch Schüler:innen, die keine Online-Videospiele spielen, etwas beitragen können.

In der ersten Sitzung nach dieser Datensammlung bilden Sie Arbeitsgruppen und lassen Erfahrungen zur Sprache in Online-Videospielen vergleichen, welche Sie danach im Plenum bündeln. In dieser ersten Phase finden sich vermutlich die ersten Beispiele beleidigender Sprache.

Dieser Einstieg dient primär dazu, die Erfahrungen abzugleichen, und es bietet sich an, dass Schüler:innen mit viel Erfahrung mit anderen zusammenarbeiten, die wenig oder keine Erfahrung mit Videospielen haben.

Danach bearbeiten die Schüler:innen **M2**, um eine gemeinsame Basis zu schaffen und die Übersetzung der Gaming-Sprache zu ermöglichen. Auch hier sollten innerhalb der Gruppen unterschiedliche Erfahrungsstände vorhanden sein, um Diskussionen untereinander anzuregen.

Nach diesem Einstieg wissen die Schüler:innen, dass die Gaming-Sprache erstens eine besondere Varietät darstellt und zweitens viele beleidigende, im Folgenden als toxisch definierte, Elemente enthält.



Beim Gaming entsteht eine besondere Atmosphäre, die sich auch auf die Sprache auswirkt

toxische Sprache ist für jede Person eine andere. An dieser Stelle sammeln Sie Beispiele für toxische Sprache, auch aus den von den Schüler:innen erstellten Listen. Die Gruppen ordnen nicht nur ein, was sie als toxische Sprache wahrnehmen, sie begründen auch, warum sie das so sehen. Eine besondere Form der toxischen Sprache ist Hassrede, welche noch weitere Eigenschaften hat. Hassrede (oder Hate Speech) zielt darauf, Personen aufgrund von Merkmalen wie Religion, ethnischer, kultureller oder geografischer Herkunft, sexueller Orientierung, körperlicher Einschränkungen oder des Geschlechts zu beleidigen, einzuschüchtern oder zu diskriminieren. In vielen Ländern ist Hassrede teilweise strafbar, weil sie die Rechte anderer verletzt und das Zusammenleben in der Gesellschaft stören kann. An dieser Stelle bietet sich eine interdisziplinäre Betrachtung mit anderen Fächern wie Sozialkunde, Gemeinschaftskunde, Ethik oder Politik an.

**INFO 1** informiert Sie über den Enthemmungseffekt, welcher als nächstes themati-

### 2. Den Enthemmungseffekt im Zusammenhang mit toxischer Sprache kennenlernen

Die Schüler:innen erarbeiten, was unter toxischer Sprache zu verstehen ist. Als toxisch kann Sprache wahrgenommen werden, wenn Menschen sich beleidigt, verletzt oder herabgesetzt fühlen. Ein wichtiger Punkt ist die Seite der Rezipierenden, denn die Grenze für

#### UNTERRICHTSVERLAUF: Sprache in Online-Videospielen

Eine Unterrichtseinheit zur Analyse toxischer Sprache

1. Erfahrungen zur Sprache in Online-Videospielen sammeln und ein Gaming-Glossar erstellen.

Sozialform: Einzelarbeit (zu Hause) / Plenum / Partnerarbeit | Material: M1 + M2

2. Den Enthemmungseffekt im Zusammenhang mit toxischer Sprache kennenlernen.

Sozialform: Partnerarbeit | Material: M3

3. Medienkompetenz zum Selbstschutz entwickeln.

Sozialform: Einzel- und Partnerarbeit | Material: M4 – 6

4. Das Erarbeitete untereinander und im Plenum diskutieren.

Sozialform: Einzelarbeit/Gruppenarbeit/Plenum | Material: –



Im Verlauf von Computerspielen kommt es oft wie selbstverständlich zu beleidigenden und verletzenden Äußerungen, dafür kann der Deutschunterricht sensibilisieren

## Differenzierung auf den Punkt gebracht

### Aspekte der Heterogenität:

- In der Anfangsphase haben Schüler:innen ohne Erfahrungen in Videospielen die Aufgabe, ähnliche Ergebnisse unter dem angegebenen Link/QR-Code (M1) zu sammeln.
- Die Arbeitsblätter M1 und M2 lassen sich über die Auswahl der Aufgaben bzw. die Wahl der Hilfsmittel differenzieren.

### Methode:

Die Methoden sind anpassbar. Es bietet sich an, nach der Think-Pair-Share-Methode zu verfahren, um möglichst viele Gespräche zwischen den Schüler:innen zu ermöglichen, aber immer auch wieder im Plenum zu bündeln.

### Praxistipp:

Schauen Sie sich vorab einige Twitch-Videos zu populären Spielen an, wenn Sie selbst noch keine Erfahrungen mit Online-Videospielen haben. So können Sie auch eine Vorauswahl an bestimmten Spielen oder Streamer:innen für M 1 treffen. Für Schüler:innen ist diese Plattform jedoch problematisch, weil sie dort ungefiltert Einblicke in zum Teil nicht altersgemäße Spiele erhalten.

D

siert wird. In dieser Stunde wird der Effekt erläutert, um schließlich anhand eines Beispiels zu ermitteln, welche Auswirkungen er hat.

Auf M3 finden Sie die passenden Aufgaben dazu. In der ersten Aufgabe beschreiben die Schüler:innen den Unterschied zwischen Online- und Offline-Kommunikation im Zusammenhang mit dem bereits erläuterten Enthemmungseffekt. Die zweite Aufgabe zeigt ein fiktives Beispiel von toxischer Sprache und Hassrede. Besonders schwer zu entdecken ist das invers geschriebene „Reggin“, welches das N-Wort darstellt und als Hassrede einzustufen ist. Derartige Strategien nutzen toxisch kommunizierende Personen, um die automatischen Blockmechanismen zu umgehen, die von den meisten Spielen genutzt werden (INFO 2).

### 3. Medienkompetenz zum Selbstschutz entwickeln

Medienkompetenz ist eine Schlüsselkompetenz im Zusammenhang mit toxischer Sprache in Videospielen. Es gibt verschiedene Aspekte, die hier eine Rolle spielen:

- **Kritisches Denken:** die Fähigkeit, Inhalte kritisch zu hinterfragen und nicht alles zu glauben oder persönlich zu nehmen.
- **Kommunikationsfähigkeit:** die Fähigkeit, klar und respektvoll zu kommunizieren, auch in emotional aufgeladenen Situationen.

- **Empathie:** Verständnis und Mitgefühl für andere, um eine positive Spielumgebung zu fördern.
- **Verantwortungsbewusstsein:** Verständnis der Auswirkungen des eigenen Handelns im digitalen Raum und Übernahme von Verantwortung für dieses Handeln.
- **Resilienz:** Entwicklung von Widerstandsfähigkeit gegenüber negativen Erfahrungen und toxischer Kommunikation.
- **Technische Fertigkeiten:** Verständnis darüber, wie man Privatsphäre-Einstellungen anpasst und Blockier- oder Meldesysteme in Spielen nutzt.

Im Deutschunterricht können u. a. das kritische Denken und die Kommunikationsfähigkeit betrachtet werden. Es ist erwiesen, dass toxische Kommunikation reziprok ist. Wenn Menschen also online beleidigt werden, dann neigen sie zum einen dazu, zurückzubeleidigen, und weiter, dieses Verhalten in Zukunft ebenfalls selbst zu initiieren. Um diesen Effekt zu verdeutlichen, erarbeiten sich die Schüler:innen in M4 diesen Aspekt genauer. Der untere Teil des Arbeitsblattes zeigt Möglichkeiten auf, wie sich der Kreislauf toxischer Kommunikation kreativ durchbrechen lässt.

M5 thematisiert dann die Versuche der Herstellerfirmen, toxische Kommunikation einzuschränken. Hierfür gibt es oft Richtlinien oder Regelwerke, wie Spielende sich zu ver-

halten haben. Die Schüler:innen analysieren hierfür exemplarisch die Richtlinien des bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebten Videospiele „Roblox“.

Die technischen Fertigkeiten stehen im Zentrum von M6, indem die Schüler:innen die üblichen Mittel zur Verhinderung toxischer Kommunikation analysieren. Es ist wichtig, den Schüler:innen zu vermitteln, wie sie ihre Online-Privatsphäre schützen, unerwünschte Kontakte blockieren und melden, sichere Anmeldeverfahren verwenden und auf ihre digitale Präsenz achten. Das Ziel ist die Kenntnis von Community-Richtlinien und Cyberbullying-Prävention, um ein respektvolles Miteinander im Netz zu unterstützen.

#### 4. Das Erarbeitete untereinander und im Plenum diskutieren

Diese Unterrichtsreihe gibt Ihnen einen guten Einblick in das kommunikative Verhalten der Schüler:innen in Videospiele und über deren Kompetenz, sich angemessen online zu unterhalten.

Die abschließende Sequenz sollte alle besprochenen Themen bündeln, wofür die Schüler:innen erneut einen 5-Minuten-Aufsatz schreiben, wie er auch bereits zu Beginn der Unterrichtseinheit erstellt wurde. Nachdem beide Aufsätze vorliegen, vergleichen die Schüler:innen ihre Ergebnisse in Gruppen und bündeln ihre Erkenntnisse, z. B. mithilfe des Think-Pair-Share-Verfahrens.

Auf diese Weise haben Sie eine gute Grundlage für eine größere Diskussion im Klassenplenum. Um der Aktualität und Relevanz des Themas gerecht zu werden, sollten Sie der Klasse klarmachen, dass Beispiele aus der Online-Kommunikation, seien es nun Videospiele oder soziale Medien, als Untersuchungsgegenstand im Deutschunterricht immer willkommen sind. Auf diese Weise erhalten Sie auch im weiteren Verlauf neue Eindrücke aus der tatsächlichen Lebenswelt der Schüler:innen und weiter die Möglichkeit, die Medienkompetenz zu schulen.

Die Sprache in Online-Videospielen kann sehr problematisch sein. Indem Sie sie zum Unterrichtsgegenstand machen, bieten Sie den Schüler:innen eine Anlaufstelle für eine vertiefende Reflexion über diese auch pädagogisch schwierige Varietät (INFO 3).

### Beurteilen und Bewerten

Auf einem einfachen Niveau können Sie die Schüler:innen daraufhin prüfen, ob sie erläutern können, was toxische Sprache und was Hassrede ist. Weiter können die Schüler:innen den Enthemmungseffekt erläutern.

Auf höheren Anforderungsebenen wissen die Schüler:innen, wie man auf toxische Äußerungen reagiert und können Antworten formulieren, die die eigene Position verteidigen. Auch sollten sie dazu in der Lage sein, verschiedene Community-Richtlinien zu verstehen und zu bewerten.

Schlussendlich können sie verschiedene, technische Maßnahmen zum Selbstschutz nennen und diese auch einordnen und auf ihre Wirksamkeit hin bewerten.

Dies können Sie überprüfen, indem Sie den Schüler:innen reale Beispiele von Chatverläufen zur Analyse vorlegen.

#### Literatur

Amadeu Antonio Stiftung (2023): Wirken Sie dem Online-Enthemmungseffekt entgegen; <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2020/03/Broschu%CC%88re-CIVIC-Internet.pdf>

Aranyos, A. (2014): So hart beschimpfen sich Online-Gamer; <https://www.vice.com/de/article/9bmdmy/games-so-hart-dissen-sich-online-gamer-322>

Beyer, N. (2024): Hass in Spielen: Woher kommt er und was tun die Publisher dagegen?; <https://www.gamestar.de/artikel/hasskommentare-in-spielen-hetze-was-dagegen-tun,3413830.html>

Zsila, Á. / Shabahang, R. / Aruguete, M. / Gábor, O. (2022): Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. In: Aggressive Behavior, 48 H.3, S. 356–364.

### INFO 2: Umgehen von Blockmechanismen

In Online-Gaming-Communitys werden häufig Blockierungen für bestimmte Wörter oder Begriffe implementiert, um die Verbreitung von beleidigender oder unangemessener Sprache zu unterbinden. Trotz dieser Maßnahmen finden Spieler:innen Wege, diese Blockierungen zu umgehen. Oft werden z. B. inverse Schreibweisen oder sogenannte Leetspeak (1337speak) verwendet. Im ersten Fall wird die Buchstabenfolge einfach umgedreht, aus *retard* wird also *drater*. Eine weitere Strategie ist die Verwendung von Zahlen statt Buchstaben. So wird aus dem slur des N-Wortes das schwerer zu erkennende Wort *N1gger*. In M4 findet man auch die Abkürzung *nig*, was ebenfalls meist nicht blockiert wird. Alle diese Strategien können auch kombiniert werden, was eine automatische Blockierung fast unmöglich macht.

#### Disclaimer

In diesem Beitrag werden digitale Angebote von Drittanbietern erwähnt, die auf pädagogische Eignung geprüft wurden. Der Verlag kann die Rechtmäßigkeit und Aktualität dieser Angebote nicht fortlaufend überprüfen. Es liegt in der Verantwortung der Lehrkraft, die geltenden Bestimmungen in Bundesländern und Schulen zu beachten.

### INFO 3: Hilfe für Betroffene

Wenn Schüler:innen Opfer von toxischer Sprache, Hassrede oder anderen Arten der Belästigung werden, können Sie folgende Anlaufstellen empfehlen:

- Antonio Amadeu Stiftung (<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de>)
- Digitale Helden (<https://digitale-helden.de/>)
- Hateaid (<https://hateaid.org>)
- REspect! (<https://meldestelle-respect.de/>)

Alle diese Seiten bieten Betroffenen die Möglichkeit, ihre Rechte kennenzulernen und Hilfe zu erhalten. Auch eignen sich die Seiten für die eigene Weiterbildung in diesem Bereich und Medienkompetenz im Allgemeinen (vgl. Beyer 2024).



SPRACHE IN ONLINE-VIDEOSPIELEN

## Gaming-Ausdrücke übersetzen

Bevor wir weiterarbeiten, müssen wir zunächst möglichst viele Ausdrücke des Gamings verstehen. Hierfür müssen wir ein paar Übersetzungen vornehmen.

### Gaming-Sprache: Ein Lexikon

In dieser Aufgabe erstellen wir uns ein eigenes kleines Lexikon, das uns bei der Analyse von Gaming-Sprache helfen wird.

1. Setze in jede Spalte die passende Übersetzung ein. Übertrage alle untenstehenden Bedeutungen, die du bereits kennst, und markiere auch, ob du sie als beleidigend empfindest. Wörter, die dir nicht bekannt sind, kannst du mithilfe des Internets (Suchmaschinen oder KI) herausfinden. Schreibe diese aber mit einer anderen Farbe auf. Wenn du noch weitere Ausdrücke kennst, notiere sie unten in der Tabelle.

Ausdruck	Bedeutung	beleidigend?
Noob, n00b, newb		
Griefer		
Scrub		
Squeaker		
Kiddie		
gg, GG		
gl		
hf		
hs		
gl hf		
boosten		
Camper		
Cheater		
farmen		
feeden		
flamen		
gj		
wp		
bot		
jk		
Lamer		
Lucker		
np		
Ragequit		
Tryhard		
wp		

Hurensohn, Anfänger; Spieler, der anderen das Spiel ruiniert; schlechter Spieler; junger Spieler mit hoher Stimme; kindischer Spieler; gutes Spiel; viel Glück; viel Spaß; viel Glück und Spaß; das Level künstlich erhöhen; Spieler, der wartet und nicht aktiv spielt; betrügen; Ressourcen sammeln; dem Gegner Vorteile geben; beleidigen; gut gemacht; gut gespielt; sehr schlechter Spieler; nur ein Scherz; unfähiger Spieler; Glückspilz; kein Problem; aus Wut das Spiel verlassen; sehr bemüht; gut gespielt



Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

SPRACHE IN ONLINE-VIDEOSPIELEN

# Der Enthemmungseffekt

Wir sehen uns den Enthemmungseffekt näher an, der die Kommunikation im Internet beeinflusst. Wenn du in Videospiele oder sozialen Medien kommunizierst, verhältst du dich anders, als wenn du dies von Angesicht zu Angesicht tust (face-to-face).

**1. Finde Beispiele, wie deine Online-Kommunikation sich von deiner Offline-Kommunikation unterscheidet:**

---

---

---

---

**2. Markiere toxische Äußerungen gelb, Hassrede rot und alles, was du nicht zuordnen kannst, blau. Dies ist ein fiktives Chat-Beispiel aus einem fiktiven Spiel, in dem zwei Teams gegeneinander spielen.**

SirLagsALot: yo warum rushst du noob?ßß?

Riggen213: hs

Raciist989: er hat aber recht spiel besser idiot

Riggen213: stfu

Raciist989: trash kind deinstallier dich

SirLagsALot: egal neue runde lets go

Riggen213: ihr seid super useless ich spiel allein

Raciist989: retard sag ich mal

Riggen213: gg

SirLagsALot: haha sieht aus, als hätte riggen213 den frust nicht verkraftet. was für ein lappen!

Raciist989: ja, total lächerlich. diese noobs sollten besser gleich die finger vom spiel lassen, wenn sie nicht mal ansatzweise mithalten können.

SirLagsALot: genau! ich frag mich, warum solche plebs überhaupt online spielen wenn sie nur unsere zeit verschwenden.

Raciist989: vermutlich haben sie sonst nichts im leben zu tun außer zu versagen und andere spieler zu nerven.

SirLagsALot: wahrscheinlich sitzen sie den ganzen tag in ihrem keller und denken, sie wären die kings des spiels. armselig!

**3. An welcher Stelle wäre es möglich gewesen, die Situation zu entschärfen?**

---

---

---

---

SPRACHE IN ONLINE-VIDEOSPIELEN

## Kluge Reaktionen auf toxische Sprache

Wenn wir online beleidigt werden, dann neigen wir dazu, ebenfalls zu beleidigen. Zudem stumpfen wir ab und nehmen derartige Kommunikationen als normal wahr. Dies führt wiederum dazu, dass die Kommunikation insgesamt toxischer und für alle Spielenden unangenehmer wird.

### Du wirst beleidigt!

1. In dieser Aufgabe findest du Beleidigungen, die online vorkommen. Finde eine nicht-toxische Antwort auf die folgenden Beleidigungen. Versuche eine Antwort zu finden, die deeskalierend ist und keine eigenen Beleidigungen beinhaltet. Spiele mit Sprache und sei kreativ mit deinen Ausdrücken.

Äußerung	Deine Antwort
Nachdem du im Spiel einen Fehler gemacht hast: L33tfrag12: du noob!!!!!!!!!!	
Nachdem dein Team das Spiel verloren hat: Venom12: gg ez ez ez ez ez	
Nachdem dein Team das Spiel gewonnen hat: Shadow599: luck!!!! you suck bots!	
Du beobachtetest diese Konversation zwischen anderen Spielenden: Nova444: shut up nig Ace33: bot, shut your mouth	

2. Finde nicht-toxische, schlagfertige Äußerungen, um auf toxische Beleidigungen zu antworten. Sammle möglichst viele Äußerungen, die in vielen Kontexten genutzt werden können.

---



---



---



---



---

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

## SPRACHE IN ONLINE-VIDEOSPIELEN

## Community-Richtlinien

Wir sehen uns konkrete Community-Richtlinien an.

### Community-Richtlinien von Roblox

In dieser Aufgabe sollen die Community-Richtlinien des Spiels Roblox analysiert werden. Du findest Sie hier:

<https://fr-vlg.de/nbem05> (Roblox Community Regeln) oder über den QR-Code



1. Lies die Community-Richtlinien des Spiels „Roblox“ durch und notiere dir Zitate daraus in der folgenden Tabelle.

Betrachte bei der Analyse vor allem folgende Aspekte:

- Haben wir das bereits besprochen?
- Habe ich schon oft beobachtet, dass gegen diese Regel verstoßen wurde?

Zitat	Analyse

Name: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

SPRACHE IN ONLINE-VIDEOSPIELEN

## Selbstschutz im Internet

Nun befassen wir uns mit den Werkzeugen, die dazu dienen, sich im Internet vor toxischer Kommunikation und anderen Übergriffen zu schützen.

### Schutzmechanismen

Es gibt viele Schutzmechanismen in Videospiele und sozialen Medien.

Welche davon kennst du bereits und welche hast du bereits benutzt?

Unterhalte dich auch mit deinem Mitschüler/deiner Mitschülerin neben dir darüber.

1. Kreuze in der Tabelle an.

Mechanismus	Kenne/verstehe/ beherrsche ich	benutze ich	gut	schlecht	Anmerkungen
<b>Privatsphäre-Einstellungen:</b> Ich weiß, wie ich die Privatsphäre-Einstellungen in verschiedenen Spielen und Plattformen anpassen kann, um persönliche Informationen zu schützen und die Sichtbarkeit zu kontrollieren.					
<b>Blockier- und Meldesysteme:</b> Ich verstehe, wie ich unangemessene Spieler blockiere oder melde und kenne die jeweiligen Richtlinien und Verfahren der Spieleplattformen.					
<b>Sicherheitsfeatures:</b> Ich kenne Sicherheitsfeatures wie Zwei-Faktor-Authentifizierung und sichere Passwörter, um Accounts vor unbefugtem Zugriff zu schützen.					
<b>Community-Richtlinien:</b> Ich verstehe die Community-Richtlinien und die Konsequenzen bei Verstößen sowohl für mich selbst als auch für andere.					
<b>Cyberbullying-Prävention:</b> Ich kenne Strategien zur Prävention von Cyberbullying und Hilfsangebote sowie Beratungsstellen.					
<b>Kommunikationstools:</b> Ich beherrsche den Umgang mit Kommunikationstools, um private Chats zu vermeiden oder nur mit vertrauenswürdigen Personen zu kommunizieren.					