

BUZZWORD



Die Sehnsucht nach den vermeintlich guten alten Zeiten ist ja immer groß. Eine aktuelle Umfrage der Meinungsforscher von YouGov hat vor Kurzem rund 2000 Menschen gefragt, welche Besonderheit der 1990er und 2000er sie am meisten vermissen. Unter den Antworten fanden sich überraschend viele technologische Nennungen. Auf Platz zwei zum Beispiel stehen die selbst gebrannten CDs, aber auch Klapphandys, SMS oder der Messenger ICQ finden sich unter den Antworten. 3 Prozent der Befragten fehlte dagegen das Gruscheln. Gruscheln? Was war das noch mal genau?

Mit hoher Wahrscheinlichkeit haben Sie auch schon mal einen Menschen gegruschelt. Denn eigentlich jeder, der in einem Chat eine Person in liebevoller Weise grüßt, hat ihn gegruschelt, selbst wenn der- oder diejenige dafür nicht das Wort verwendet hat. Denn „gruscheln“ ist schlicht eine Kombination aus „grüßen“ und „kuscheln“.

Der Niedergang des Wortes „gruscheln“ liegt im Aus der sogenannten VZ-Netzwerke begründet. Das für Studierende im Jahr 2005 gestartete soziale Netzwerk StudiVZ, das das Gruscheln per Mausclick etablierte, war 2008 eines der erfolgreichsten sozialen Netzwerke in Deutschland. Als nach StudiVZ 2007 auch SchülerVZ sowie ein Jahr später MeinVZ starteten, nahm die Gruschelei ihren Lauf.

Auch in Österreich und der Schweiz wurde gegruschelt. In Österreich so oft, dass das Wort bei der Wahl zum Wort des Jahres 2007 auf dem zweiten Platz landete. In Spitzzeiten gruschelten sich über 17 Millionen Nutzer in den VZ-Netzwerken – bis 2010 Facebook im deutschsprachigen Raum durchstartete. Damit verlor nicht nur Studi-, Schüler- und MeinVZ, sondern ebenso das Gruscheln an Bedeutung.

Wer heute online im Duden nach „gruscheln“ sucht, bekommt zwar dessen Bedeutung erklärt mit: „(innerhalb eines Netzwerks im Internet) aufs Innigste, in liebevoller Weise grüßen“. Im Eintrag steht aber auch „veraltet“. Es hat sich ausgegruschelt. Fabian Lamster

HACK & APP

Xbox-Kontrolle für Eltern verfeinert

Für seine Spielkonsole Xbox One hat Microsoft per Software-Update die Familieneinstellungen ausgebaut. Eltern können nun auch festlegen, wie viel Zeit ihre Kinder mit bestimmten Spielen oder Apps, etwa mit Videostreamingdiensten, verbringen dürfen. Die neuen Features sind sowohl an das Benutzerkonto des Kindes als auch an die Microsoft-Familiengruppe gekoppelt und gelten geräteübergreifend. Der Nachwuchs kann also nicht sein Limit an der Xbox One ausschöpfen und dann einfach am PC weiterspielen. Zudem unterliegen auch Android-Geräte mit Microsoft-Launcher der elterlichen Kontrolle.

Stundenplan-App für mehr Übersicht

Mit der kostenlosen App „Untis Mobile“ können sich Nutzer ihren aktuellen Stundenplan auf ihr Smartphone laden. Besonders praktisch: Änderungen wie Stundenausfälle oder Vertretungsstunden werden online abgeglichen und sind direkt auf dem Smartphone zu sehen. Auch offline kann man sich einmal angeschauten Stundenpläne ansehen. Dazu braucht man nur die Log-in-Daten oder einen QR-Code von der Schule. Um zu prüfen, ob die eigene Schule „Untis Mobile“ nutzt, hat die App eine Suchfunktion.



Die Gefahr des digitalen Giftmülls

Das Internet wurde einst für seine vereinigenden Kräfte gelobt. Mittlerweile aber scheint es zusehends zu verrohen. Digitaler Hass hat reale Konsequenzen. Wie konnte es so weit kommen?

Von Anna Schughart

Manchmal weiß man nicht, was man noch sagen soll. Dazu braucht man nicht einmal auf die extremsten Beispiele zurückzugreifen. Es reicht schon, wenn die Polizei zum Beispiel twittert, die Berliner reagierten auf die Protestaktion von Extinction Rebellion bisher mit Gelassenheit – und dann darunter Menschen kommentieren: „Müsst ihr nicht die Wasserwerfer Gassifahren und ablaufende Granaten verbrauchen?“ Oder wenn Nutzer sich ausmalen, wie man die Demonstranten mit dem Auto über den Haufen fahren könnte – wäre es nur nicht so schade ums Auto.



Wenn wir es dann schaffen, wie mit #aufschrei Aufmerksamkeit zu erzeugen, bricht auf der anderen Seite Panik aus.

Jasna Strick, Mitinitiatorin von #netzohnegewalt

Das Internet hat viele Probleme: Datensicherheit, Datensilos, Fake News. Aber kaum etwas macht so fassungslos wie das, was sich täglich in Kommentarspalten oder Facebook-Gruppen abspielt. Statt zu diskutieren, wird gegiftet. Statt eines Austauschs von Argumenten, gibt es Drohungen, Gewalt und Hass. So lange, bis sich einer von diesem toxischen Umfeld anstacheln lässt – und der verbalen, digitalen Gewalt reale Taten folgen.

Früher wurde das Internet für seine vereinigenden Kräfte gelobt. Für die Fähigkeit, Menschen aus

der ganzen Welt miteinander zu verbinden. Aber der Hass, der inzwischen aus dem Netz in die Welt tritt, scheint immer größere Ausmaße anzunehmen. Genaue Zahlen gibt es nicht, aber bei einer im Sommer veröffentlichten YouGov-Umfrage im Auftrag von Compact gaben 76 Prozent der Befragten an, dass sie den Eindruck haben, Hate-Speech habe im Internet in den vergangenen Jahren zugenommen.

Digitale Diskriminierung

Zielscheibe des digitalen Hasses sind vor allem Frauen und Minderheiten. „Man kann Gewalt im Internet nicht losgelöst von Diskriminierung diskutieren“, sagt Jasna Strick deshalb. Sie hat Anfang 2013 das Hashtag #aufschrei mit ins Leben gerufen, um auf Alltagssexismus aufmerksam zu machen. Sie selbst erhalte seit Jahren Beleidigungen, detaillierte Vergewaltigungs- oder Todesdrohungen – bis zu Bildern von ermordeten Kindern aus Kriegsgebieten, berichtet sie.

Wie bedrohlich dieser Hass sein kann, das haben zum Beispiel Feministinnen schon lange zu spüren bekommen. Schon 2011 veröffentlichte die Website Hatr.org Kommentare, die auf feministischen Blogs hinterlassen wurden. „Ich war auch mal pazifist aber langsam freue ich mich auf den nächsten Krieg um es euch weibern heimzuzahlen. Ich Frauen gehört jeden Tag vergewaltigt einfach nur damit ihr eure dreckigen verlogenen Fressen haltet“, heißt es da in einem Kommentar von 2017.

„Es kann jeden treffen“

Man kann also nicht sagen, dass das Phänomen neu ist. Doch: Ein Verständnis dafür, wie massiv das Problem sei, dass man es nicht kleinreden dürfe, das gebe es „erst seit dem Mord an Walter Lübcke“, sagt von Hodenberg. Mit dem Mord an dem hessischen CDU-Politiker, einem Mann aus der bürgerlichen Mitte, sei klar geworden: „Es kann jeden treffen.“ Gleichzeitig habe der Fall Lübcke auch deutlich gezeigt, sagt

von Hodenberg, dass „Debatten, die im Netz geschaffen werden, in die reale Welt überschwapen“. Die toxische Atmosphäre, die im Netz entsteht, übersetzt sich in analoge Gewalt. Ein Zusammenhang, der auch mit dem Anschlag auf die Synagoge in Halle wieder deutlich geworden ist.

Täter wurden geschont

In der Konsequenz gibt es einige Bemühungen, mehr zu unternehmen. So forderte etwa der Deutsche Richterbund kürzlich mehr Stellen für den Kampf gegen den Hass im Netz. Die Initiativen kommen spät. Wer im Netz seinen verbalen Gift-

müll über andere ausschüttete, brauchte selten Konsequenzen zu fürchten. Opfern wurde oft – von Polizei und anderen Strafverfolgungsbehörden – geraten, einfach kein Twitter mehr zu nutzen.

Eine überzeugende Antwort auf den Dammbuch haben bisher weder die sozialen Netzwerke noch die Politik gefunden. Facebook, Twitter und Co. versichern zwar immer wieder, wie wichtig ihnen die Sicherheit ihrer Nutzer sei, haben aber außer der Möglichkeit, Kommentare und Nutzer zu blockieren oder zu melden, wenig Ideen präsentiert. Auch das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (kurz NetzDG), das

die sozialen Netzwerke unter anderem zu einem konsequenteren Entfernen von Hassrede zwingen sollte, schützt Opfer nur wenig.

Dass es so wenig persönliche Nachteile hat, seinem Hass im Netz freien Lauf zu lassen, trägt mit zur Enthemmung bei, analysiert die Medienpsychologin Josephine B. Schmitt. Auch die Distanz, die man vom Bildschirm aus zu den Opfern hat, spielen eine wichtige Rolle.

Hass soll mundtot machen

Doch Anonymität, Distanz oder die Algorithmen, die die Wut mit Aufmerksamkeit belohnen – das sind eher die Begleitumstände, die den Hass im Netz möglich machen. Nützlich ist er aus Sicht der Täter, weil sich die Welt vor ihren Augen verändert. Der Kampf der „Glaubenskrieger“, wie die Netzexpertin Ingrid Brodnig sie nennt, richtet sich gegen eine offener werdende Gesellschaft, in der nicht mehr nur der weiße, reiche Mann mitreden darf. „Wenn wir es dann schaffen, wie mit #aufschrei Aufmerksamkeit zu erzeugen, bricht auf der anderen Seite Panik aus“, sagt Strick.

Die Täter, das sagen viele Experten übereinstimmend, kommen häufig aus dem rechten und rechtsextremen Bereich. Ihre Angriffe in den Kommentaren sind rassistisch, antisemitisch oder auch antifeministisch. „Gerade bei den massiven Angriffen, bei denen Menschen fertig gemacht werden, sieht man, dass dahinter eine politische Strategie steckt“, sagt von Hodenberg. Der Hass im Netz soll Menschen zum Schweigen bringen, sie aus dem politischen Diskurs hinausdrängen. Die Strategie scheint aufzugehen: Laut der YouGov-Umfrage bekennen sich 54 Prozent der Befragten aufgrund von Hassreden im Internet seltener zu ihrer politischen Meinung, 47 Prozent beteiligen sich seltener an Diskussionen. Heißt: Menschen werden

auch dann aus Diskussionen vertrieben, wenn sie persönlich (noch) nicht Ziel von Hate-Speech geworden sind.



RND-MONTAGE

IM TEST

Glück im Joystick

„Lonely Mountains: Downhill“ ist ein starkes Mountainbike-Spiel mit kleinen Menschen auf großen Bergen

Von Jan Bojaryn

Es gibt Spiele, die müssen gespielt werden. Nur mit Maus oder Gamepad in der Hand wird ihr Reiz verständlich. Sonst wirken sie dumm, banal, oder unoriginell. Genau deswegen ist es schwierig, den Reiz von „Lonely Mountains: Downhill“ zu erklären. Es ist ein Spiel mit einer Allerweltsidee, hübscher Grafik und einem nichtssagenden Namen. Das Spielprinzip ist simpel: mit einem Mountainbike den Berg hinunterfahren. Auf dem Weg müssen die Radler mehrere Messpunkte passieren. Unterwegs jagen sie nicht nur Bestzeiten, sondern auch neue Inhalte. Wenn sie eine Strecke besonders schnell hinunterfahren oder besonders sicher, dann können sie weitere Strecken freischalten

oder Fahrräder oder Outfits. Eine Handvoll Berge hat das Spiel, jeweils mit mehreren Strecken. Jede hat ihre eigene Onlinebestenliste.

In dieser Beschreibung geht aber das Wichtigste verloren. Warum macht es Spaß? Das merken Spieler schnell, wenn sie den Controller in die Hand nehmen. Entwickelt wurde „Lonely Mountains“ von dem Berliner Entwicklerduo Megagon Industries. Sie wollten ein einfaches Sportspiel mit wenig Brimborium und viel Realismus inszenieren. Dafür mussten sie ihr System zur Simulation physikalischer Vorgänge selbst schreiben. Das klingt nicht nur kompliziert, das war es auch. Das Ergebnis aber steuert sich simpel. Gelenkt wird mit dem Joystick. Dazu gibt es je einen Knopf zum Bremsen, zum Strampeln und zum



Warum „Lonely Mountains“ Spaß macht, ist schwer zu erklären.

FOTO: MEGAGON INDUSTRIES

Sprinten. Den ersten Berg hinunterzukommen, ist auch für Grundschüler und Senioren ohne Vorkenntnisse einigermaßen simpel. Auf der

ersten Fahrt werden zudem weder Zeit noch Stürze gezählt – das entspannt und steigert die Freude am Entdecken.

Selbst Einsteiger spüren die größte Stärke des Spiels, noch bevor sie die erste Ziellinie sehen. Das Geheimnis liegt in den Details der Steuerung. Wie genau und schnell der Fahrer auf jede Bewegung des Joysticks reagiert, wie realistisch er auf den schiefen Trampelpfaden sein Gewicht verlagert, wie die Reifen hörbar durch den Matsch rutschen, das fühlt sich gut an. Sofort haben Spieler das Gefühl, alles zu kontrollieren. Sie spüren, dass sich jedes Daumenzucken auf dem Bildschirm wiederfindet. Dass sie trotzdem ständig stürzen und gegen Bäume rauschen, wird dann zum Teil der Herausforderung. Mit dem

Fahrrad zu fahren ist leicht. Schwieriger sind die Strecken.

Der erste Berg von „Lonely Mountains“ erinnert an die Alpen. Auch hier sind die Klippen steil, aber bis auf ein paar Hopsers über malerische Wasserfälle bleibt die Abfahrt idyllisch. Später kommen schroffere Berge auf die Spieler zu. Hier müssen sie sich immer wieder ins Ungewisse stürzen, müssen sich jede Abkürzung merken und jeden Busch einprägen, um eine Strecke wirklich zu meistern. Aber im Kern macht es immer Spaß. Denn jedes Mal spüren die Spieler, dass sie es schaffen können.

Info „Lonely Mountains: Downhill“ ist für PC, PS4 und Xbox One ab dem 23. Oktober erhältlich. Eine Version für Switch erscheint später.