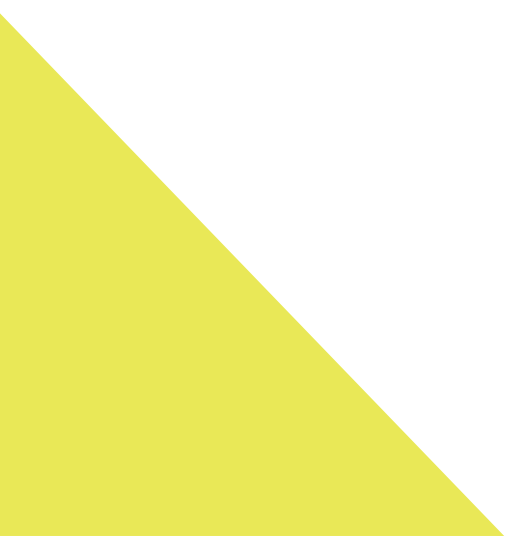




FOR A GOOD GAME

ARAG Studie
Online Missbrauch im E-Sport
(Im Zeitraum Aug-Okt 2023)





Inhalt

Startschuss & Highlights: Zusammenfassung der ARAG E-Sport Hate Speech Studie	1
Umfang und Abdeckung	2
Aufschlüsselung der Missbrauchskategorien	3
Aufschlüsselung nach Spieletiteln	4
Aufschlüsselung nach Spieler*innen	5
Aufschlüsselung nach Sprache	6
Zeitleiste der beobachteten negativen Kommentare	7
Case Study: Vadeal	8
Case Study: Agurin	9
Case Study: Sexuelle Übergriffigkeit	10
Case Study: Gemeinschaftsaktionen und der Schneeballeffekt	11
Case Study: Gewaltverherrlichender Content	12
Erkenntnisse und Maßnahmen	13/14
Proaktive Überwachungsmethodik	15



Startschuss & Highlights: Zusammenfassung der ARAG E-Sport Hate Speech Studie

Für die Durchführung der Studie über Hate Speech im E-Sport setzte die ARAG auf die Expertise des Londoner Startups Signify. Mithilfe ihrer Threat-Matrix-Technologie, einem KI-gesteuerten proaktiven Überwachungsmonitor, können Social-Media-Aktivitäten auf Missbrauch und negative Inhalte kontrolliert werden. Dank des Monitorings konnte die ARAG diesen aktuellen Bericht erstellen, welcher den Umfang des Online-Missbrauchs gegen E-Sport-Spieler*innen darlegt und analytisch aufbereitet.

Diese Aspekte stehen dabei im Mittelpunkt der Studie

- Gezielter Missbrauch und Beleidigungen in öffentlichen X-Posts, Instagram-Kommentaren und Twitch-Chat-Nachrichten.
- Umfang und Kategorisierung der negativen Kommentare nach Spiel, Spieler*innen und Thema
- Case Studies und Beispiele von Spieler*innen und Creator*innen, welche missbräuchlichen Nachrichten ausgesetzt bzw. Auslöser für diese sind
- Datenanalysen und Empfehlungen, zur Verbesserung der Situation

Zusammenfassung der Resultate: Ein kompakter Überblick:

- Twitch stellte sich als die Plattform mit dem größten Anteil an missbräuchlichen Nachrichten heraus. 81 % aller als missbräuchlich identifizierten Nachrichten wurden auf Twitch gepostet
- Sexualisierte Sprache und Inhalte dominierten mit fast 43 % die negativen Kommentare
- Besorgniserregende Tendenzen: Knapp 10 % der ermittelten Nachrichten zeigten gewaltverherrlichende Inhalte auf
- Der Spieler Vadeal (Fortnite) geriet bei rund 30 % aller im Berichtszeitraum aufgedeckten negativen Nachrichten in den Fokus

5.571.344

Postings / Kommentare analysiert

52.464

Vermeintlich missbräuchliche Postings / Kommentare

1.407

Missbräuchliche Postings / Kommentare



262

Missbräuchliche Postings auf X (Twitter)



2

Missbräuchliche Postings auf Instagram



1,145

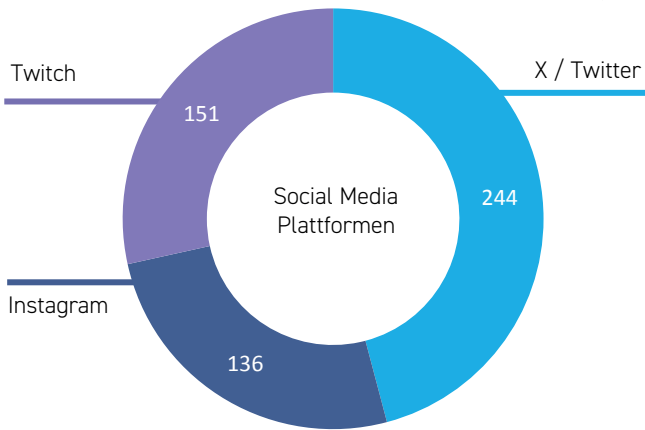
Missbräuchliche Postings auf Twitch



Umfang & Abdeckung

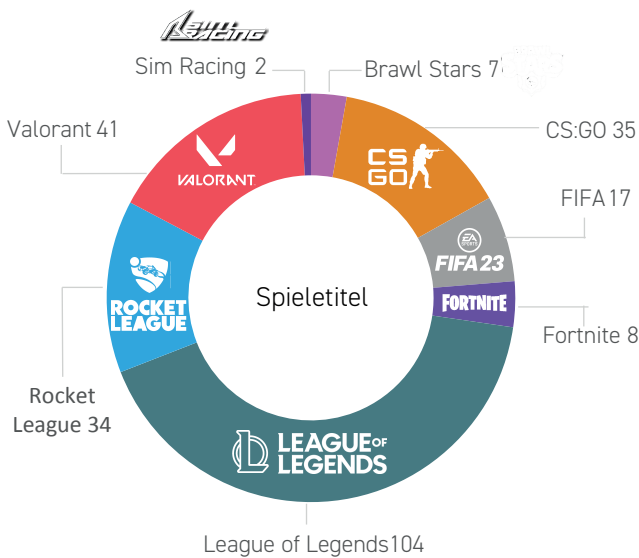
Umfang des proaktiven Monitorings

Die Auswahl der Konten für diese Studie erfolgte aufgrund ihrer Repräsentativität für einen breiten Querschnitt. Hierbei waren die Spieletitel, die Geschlechtszugehörigkeit der Spieler*innen und die Relevanz der Creator*innen in der deutschen E-Sport-Szene maßgeblich.



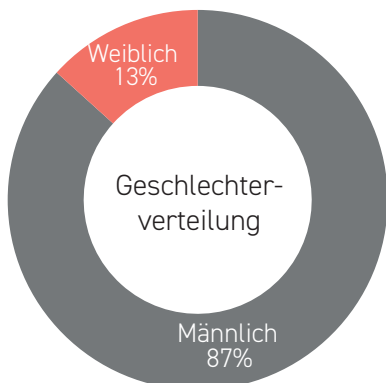
Social Media Plattformen

46 % der analysierten Konten in dieser Studie lassen sich X (ehemals Twitter) zuordnen, 28 % Twitch und 136 Spieler*innen Instagram. Allerdings verzeichnete Instagram nur eine geringe Anzahl an missbräuchlichen Kommentaren.



Spieletitel

Bei 42 % der überwachten Konten handelt es sich um League of Legends Spieler*innen. Die Beliebtheit dieses Spiels im deutschen E-Sport-Markt wird dabei durch seine starke Präsenz deutlich. Die weiteren Titel wurden sorgfältig ausgewählt, um die Vielfalt beliebter Spiele widerzuspiegeln und zugleich ausgewählte Influencer*innen dieser Gaming-Welt einzube-



Geschlechterverteilung

Mit einer Mehrheit von fast 90 % männlichen Spielern*innen in dieser Studie stellt der Datensatz ein authentisches Spiegelbild der E-Sport-Landschaft in Deutschland dar. Die Auswahl der Accounts wurde von Partnerunternehmen der ARAG vorgenommen.

Aufschlüsselung der Missbrauchskategorien

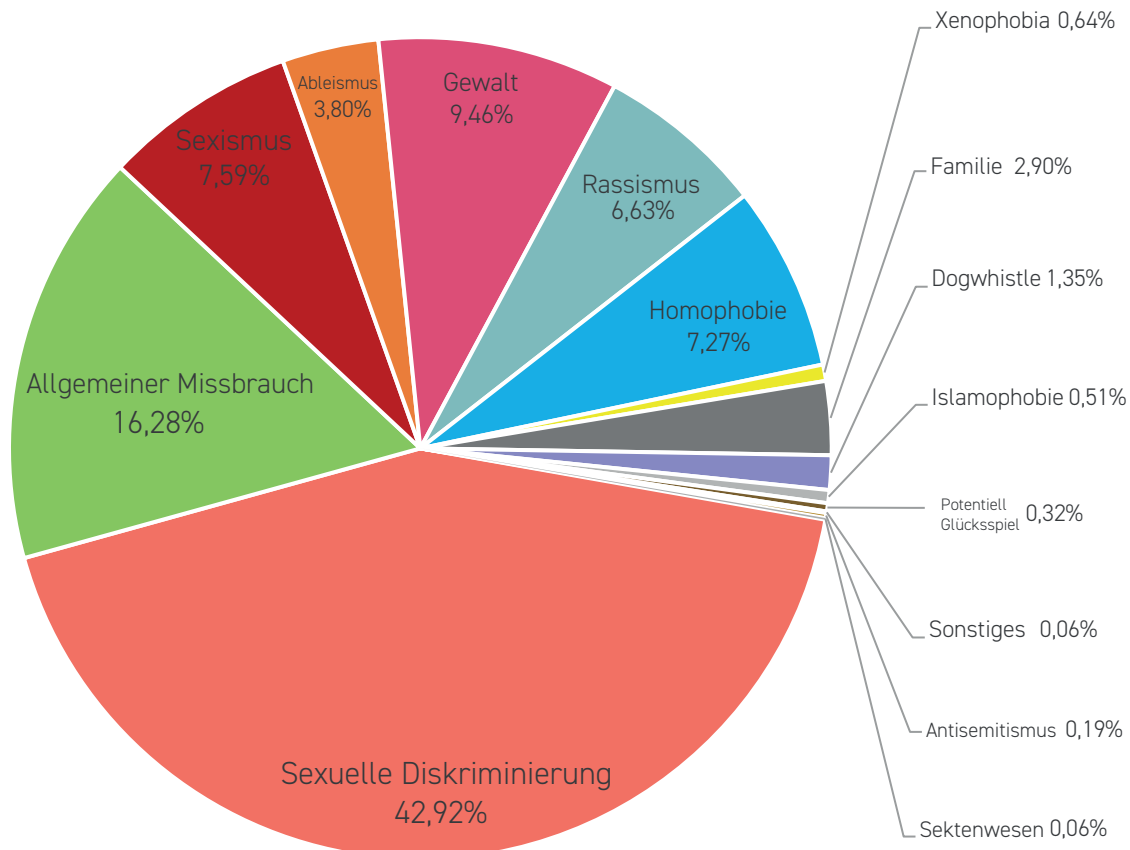
Dieser Abschnitt widmet sich der Analyse der identifizierten Kommentare nach Kategorien. Die erhobenen Daten für die Studie erstrecken sich über den Zeitraum zwischen August und Oktober 2023.

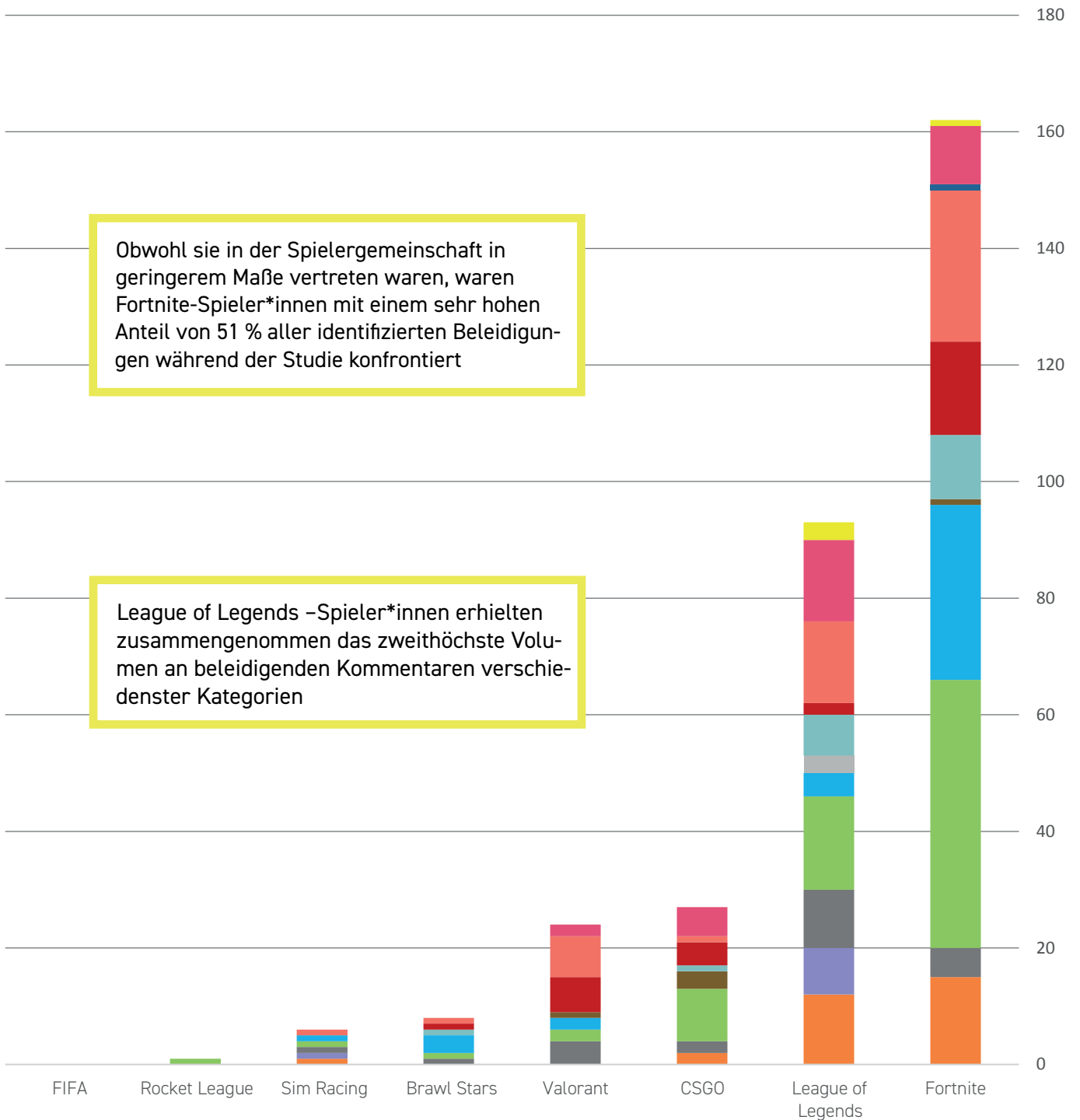
Im Bereich der Online-Kommentare zeigt sich ein deutlicher Trend: Fast die Hälfte aller gemeldeten unangemessenen Nachrichten (43 %) fielen in die Kategorie sexueller Beleidigungen. Diese dominante Erscheinung war im Betrachtungszeitraum unübersehbar. Im Vergleich dazu nehmen Homophobie und Rassismus im Kontext des traditionellen Sports eine vergleichsweise geringere Rolle ein.

Allerdings zeigte sich, dass fast 10 % der erkannten Übergriffe in einer beunruhigenden und gewaltverherrlichenden Art und Weise formuliert waren.

43%

der Missbräuche enthielten Sexuelle Beleidigungen



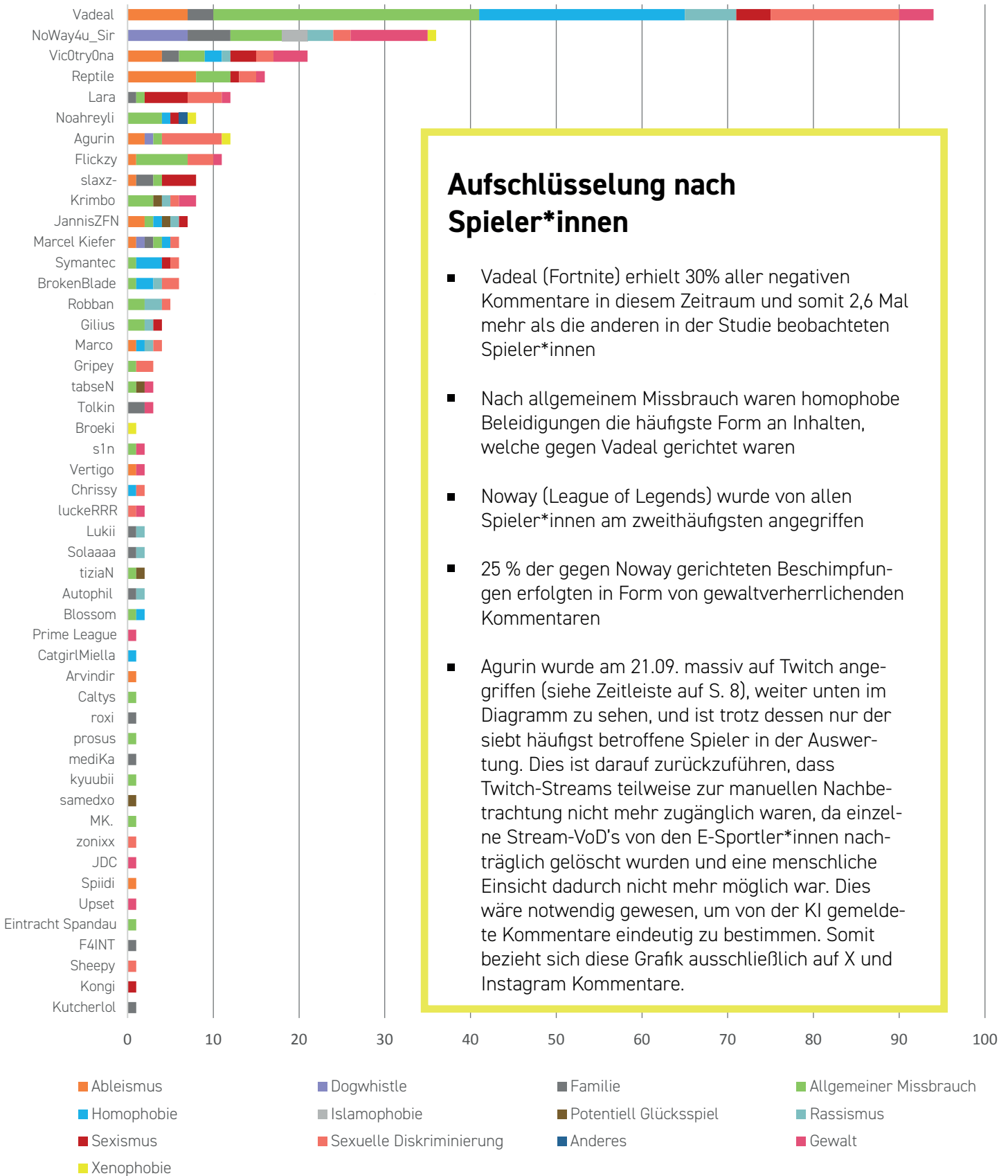


Obwohl sie in der Spielergemeinschaft in geringerem Maße vertreten waren, waren Fortnite-Spieler*innen mit einem sehr hohen Anteil von 51 % aller identifizierten Beleidigungen während der Studie konfrontiert

League of Legends -Spieler*innen erhielten zusammengenommen das zweithöchste Volumen an beleidigenden Kommentaren verschiedener Kategorien

- Ableismus
- Homophobie
- Sexismus
- Xenophobie
- Dogwhistle
- Islamophobie
- Sexuelle Diskriminierung
- Familie
- Potentiell Glücksspiel
- Anderes
- Allgemeiner Missbrauch
- Rassismus
- Gewalt

Aufschlüsselung nach Spieletiteln





Aufschlüsselung nach Sprache

Deutsch ist die zweitwichtigste Sprache in diesem Datensatz (hinter Englisch) – was auf die Auswahl der Spieler*innen und Creator*innen zurückzuführen ist

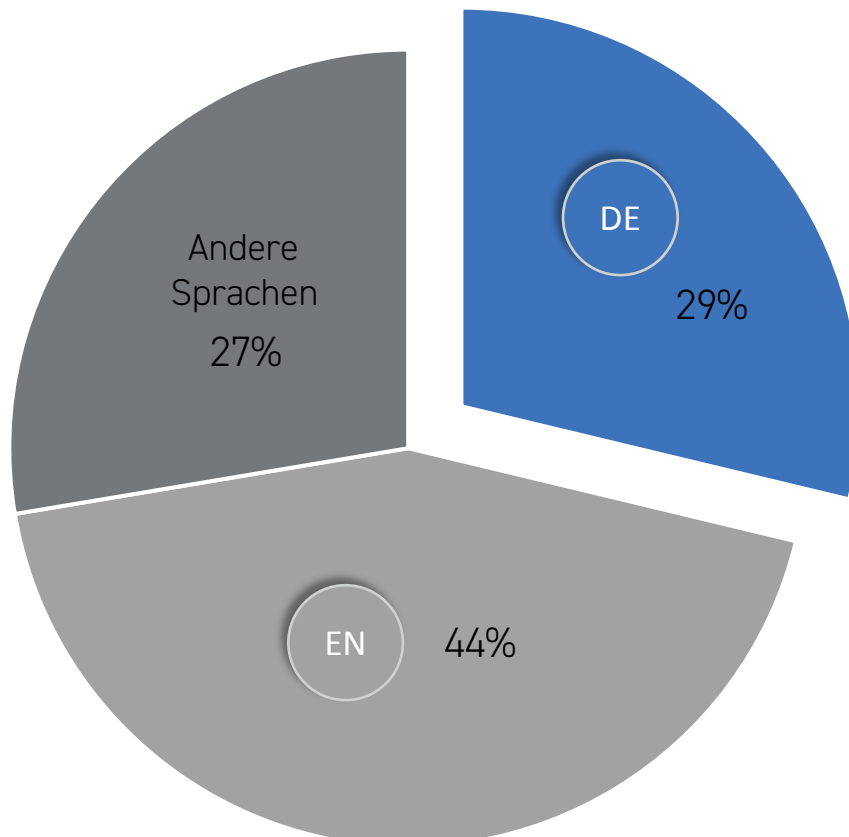
Die Threat Matrix-KI ist in der Lage, missbräuchliche Inhalte in über 35 Sprachen (einschließlich Emojis und Text) zu erkennen

Über 20 Sprachen wurden insgesamt festgestellt

Von den 49 Spieler*innen, welche gezielt beschimpft wurden, waren 33 Spieler*innen deutscher Herkunft. Insgesamt zielten 94 % aller festgestellten missbräuchlichen Kommentare auf deutsche Spieler*innen ab

Die nächstgelegene Sprache (nach Deutsch) war Spanisch (1,6 %), gefolgt von Polnisch (1,5 %)

Missbrauch nach Sprache





Aufschlüsselung nach Spieletiteln





Case Study: Vadeal

30 % aller identifizierten negativen Kommentare entfielen auf Vadeal. Einige davon resultieren aus Auseinandersetzungen mit einem anderen Nutzer von X, was zu einer gezielten Reaktion gegen Vadeal führte. Ein Großteil der Beschimpfungen fiel in die Kategorie allgemeiner Beleidigungen, die auf Vadeals deutsche Herkunft abzielten. Häufig wurde er aufgrund seiner Herkunft als „Nazi“ beschimpft.

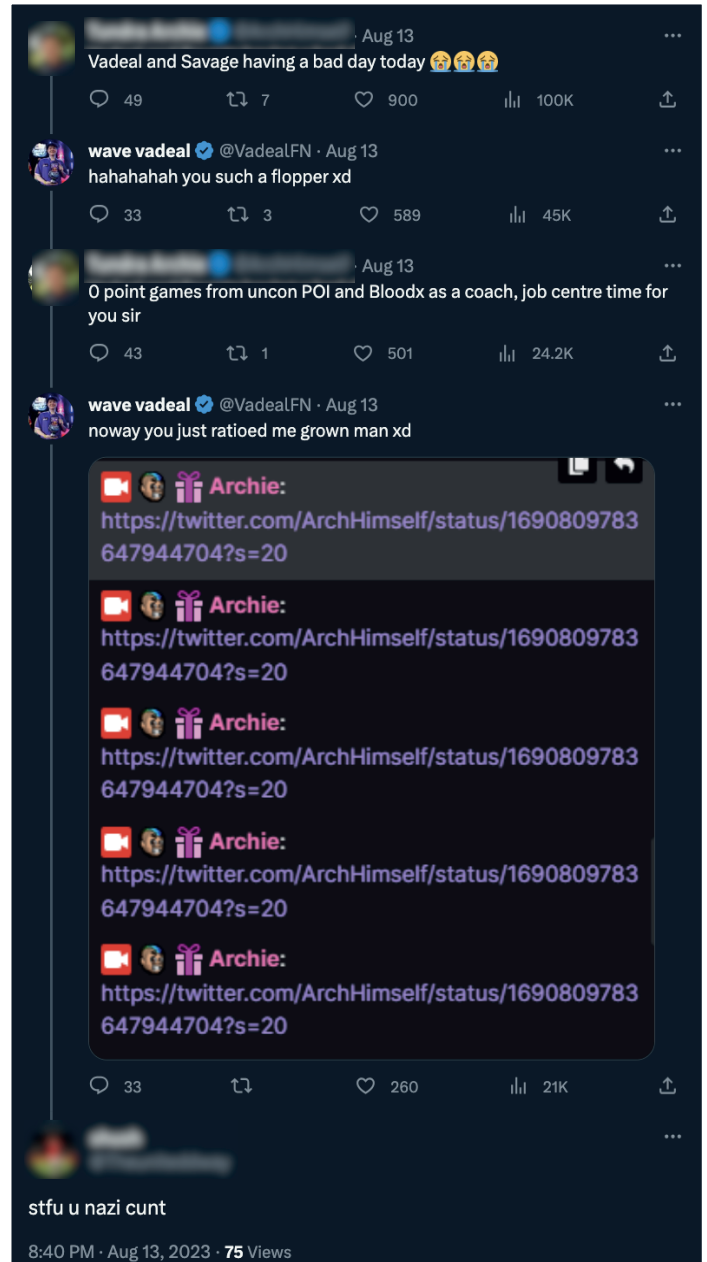


Vadeal

740k Follower auf Twitch

323.7k Follower auf X

141k Follower auf Instagram





Case Study: Agurin

Agurin wurde auf Twitch im Vergleich zu anderen Plattformen mit einer immensen Anzahl an negativen Kommentaren konfrontiert. Der Großteil dieser Verunglimpfungen entsprang einem Twitch-Stream, in dem eine Diskussion mit sexuellen Inhalten im Live-Chat stattfand.

Innerhalb der Live-Chat-Funktionalität ist es nicht immer ersichtlich, ob diese Kommentare direkt auf den Spieler oder auf andere Mitglieder des Chats abzielen.



Agurin

360k Follower auf Twitch


51.4k Follower auf X

19k Follower auf Instagram

3:31:55  **victorbaby49**: rainbow after dick

3:31:24  **artificialinte**: no ur just gay I think

3:33:30 **ritoplaese**: getting rainbow'd after cock

3:12:13  **shnuffeltuch**: not possible cause u
banged his mum @agurin

Case Study: Sexuelle Übergriffigkeit

Kommentare mit sexualisierenden Inhalten über E-Sport-Spieler*innen werden als missbräuchlich angesehen.

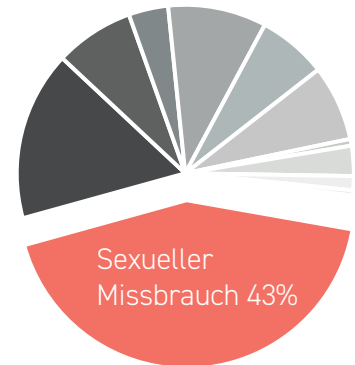
Nahezu 43 % aller festgestellten Missbräuche erfolgten in Form von sexualisierten Kommentaren.

Vor allem auf Twitch gab es eine hohe Anzahl sexualisierter Sprache an die streamenden Spieler*innen (rechte Abbildung). Der Missbrauch ist eine Mischung aus sexualisierten Beleidigungen und Aufforderungen sexueller Natur. In der Sprache finden sich starke Elemente homophober Terminologie, wobei die Verwendung von LGBTQI+-Sprache als abwertend verstanden wird, d. h. "schwul"=negativ.

Sexualisierte Sprache ist auch einer der Bereiche, in denen die Menge Auswirkungen auf den Schweregrad hat. Einzelne Vorkommnisse könnten zunächst als geringfügig betrachtet werden, jedoch wurden viele dieser Ausdrücke in rascher Abfolge und wiederholt verwendet. Dies verstärkt das potenzielle negative Auswirkungspotenzial auf Spieler*innen und andere Fans erheblich.

Es ist zu erwähnen, dass Fans sich gegenseitig innerhalb der Kommentare angriffen und nicht alle Nachrichten eindeutig den jeweiligen Betroffenen zugeordnet werden können.

Im Vergleich zum herkömmlichen Sport war auffällig, dass das Geschlecht der Spieler*innen in Bezug auf sexualisierte Sprache keine wesentliche Rolle spielte. Üblicherweise werden Frauen im traditionellen Sport eher Opfer von solchen Kommentaren. Im E-Sport hingegen zeigten sich keine signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern in Bezug auf diese Art von Äußerungen.




"what kinda gay ass shit is thisbrooo "

Beispiel Nachricht


4:55:56  BIG dick i like

33:32  LOOK AT THAT COCK


10:19:45  faki show that sexy ass to us after this game pls?

8:32:59  : bro how is your setup worse tnan korea, your head is tiny now and there is a giant cock blocking your face

Die letzten zwei Beispiele wurden von der Plattform gelöscht und deshalb nicht als Original Posts, sondern in einfacherer Textform dargestellt

 @Chrissy_vlr suck a trans dick aswell

4:20 PM · Oct 10, 2023

 @laraheldd ill cum on your picture to prove a point

10:53 PM · Oct 2, 2023





Case Study: Gemeinschaftsaktionen und der Schneeballeffekt

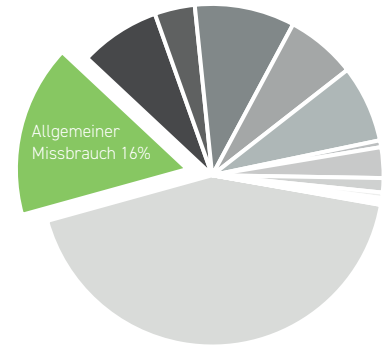
Einzigartig bei E-Sport ist der Community-Effekt.

Die Live-Natur eines Twitch-Streams, kombiniert mit der Wirkungsweise eines Live-Chats, schafft im Vergleich zu anderen Plattformen wie X oder Instagram zusätzliche Herausforderungen. Eine maßgebliche Auswirkung liegt im Phänomen des Schneeballeffekts, der durch die Interaktionen und Reaktionen im Chat hervorgerufen wird. Die Dynamik negativ kommentierender Nutzer*innen wird verstärkt, wenn sie sehen, dass andere dieselbe Person angreifen oder ihre beleidigenden Äußerungen zustimmend aufgenommen werden. Diese Bestätigung wirkt ermutigend, weiterhin ein solches Verhalten fortzusetzen. Dadurch entsteht ein Kreislauf, in dem dieselben Äußerungen oder Beleidigungen immer wieder auftauchen und sich wiederholen.

Das Phänomen des "Pile-on" repräsentiert eine verschärfte Form dieser Reaktionsdynamik, bei der eine einzelne Person das Ziel von Missbrauch wird.

In der Studie wurde der Einsatz von Community-Moderator*innen als äußerst positiv wahrgenommen. Durch ihre Präsenz und Kontrolle gelang es, die Chats während der Twitch Live-Streams größtenteils frei von negativen Inhalten zu halten. Konnte dennoch Missbrauch identifiziert werden, erfolgte durch ihre Moderation eine rasche Meldung sowie angemessene Reaktion darauf.

Ein besseres Verständnis für den Schneeballeffekt und seine Ursachen könnte den Community-Moderator*innen dabei helfen, Spieler*innen und Fans effektiver zu schützen und eine inklusive sowie freundliche Streaming-Umgebung zu schaffen. Es ist ebenso bemerkenswert, dass innerhalb der Community eine Form der Selbstregulierung existiert, bei der Missbrauch in Echtzeit auch auf Plattformen außerhalb von Twitch von anderen Fans erkannt und gemeldet wird.



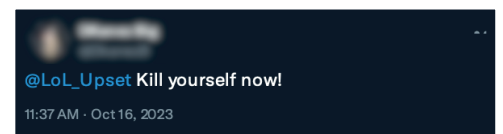
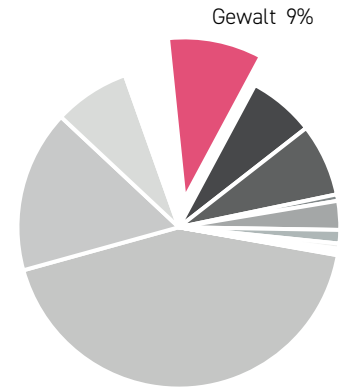
- 4:43:03 [Avatar] : titten
- 4:43:03 [Avatar] : Arsch
- 4:43:04 [Avatar] : arsch
- 4:43:04 [Avatar] : arsch
- 4:43:04 [Avatar] : arsch
- 4:43:04 [Avatar] : Arsch
- 4:43:05 [Avatar] : arsch
- 4:43:05 [Avatar] : titten
- 4:43:05 [Avatar] : arsch
- 4:43:06 [Avatar] : RSCH
- 4:43:06 [Avatar] : Arsch
- 4:43:06 [Avatar] : Arsch
- 4:43:0 [Avatar] : arsch
- 4:43:06 [Avatar] : Arsch
- 4:43:06 [Avatar] : Nie war deine letzte maniküre @zonixcs ?
- 4:43:06 [Avatar] : Arsch
- 4:43:07 [Avatar] : arsch
- 4:43:07 [Avatar] : Arsch
- 4:43:07 [Avatar] : arsch
- 4:43:0 [Avatar] : arsch
- 4:43:0 [Avatar] : Arsch
- 4:43:09 [Avatar] : titten

Case Study: Gewaltverherrlichender Content

In dieser Studie wurden 10 % der erfassten Kommentare als gewaltverherrlichend eingestuft. E-Sport birgt eine besondere Herausforderung hinsichtlich aggressiver Sprache, da viele Spiele inhärente Gewaltdarstellungen aufweisen, die sich in der sprachlichen Ausdrucksweise widerspiegeln. Beispielsweise verwenden Spiele wie Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) oft Begrifflichkeiten, die auf Waffen, Schusswaffen und Tötungen anspielen.

Die Threat-Matrix-KI implementiert daher eine gewisse menschliche Moderationskomponente, um sicherzustellen, dass diese Ausdrucksweisen korrekt kontextualisiert und als Bestandteil des Spiels eingeordnet werden. Ein Ausruf wie "Tötet ihn" während eines FIFA-Streams birgt wahrscheinlich größere Risiken als derselbe Satz in einem CS:GO-Stream.

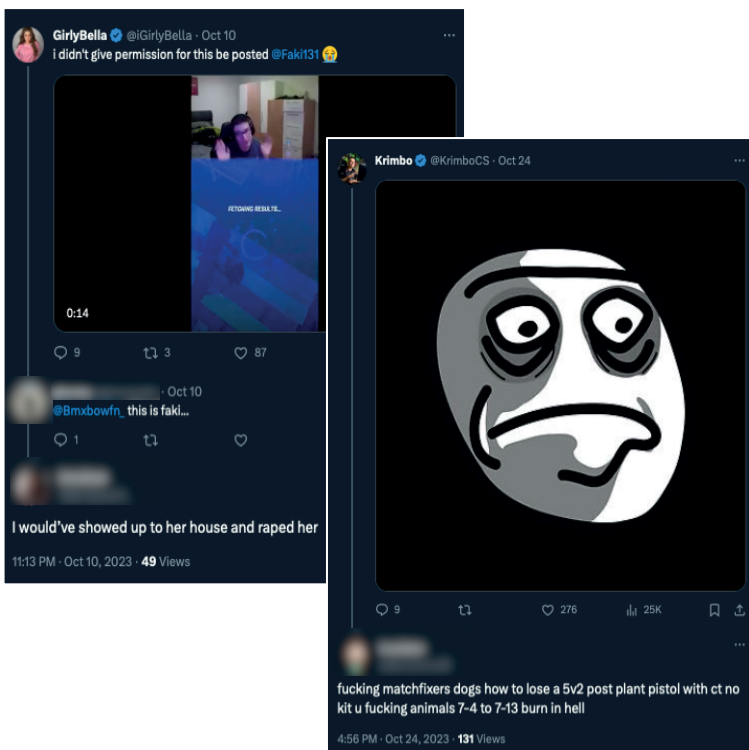
Ein Nutzer berichtet von Selbstmordaufrufen, die er auf X erhalten hat. Obwohl er angibt, Maßnahmen auf X ergriffen zu haben, deutet er an, dass diese Maßnahmen immer noch unzureichend sind. Dies unterstreicht das Potential und die Bedeutung der ARAG-Studie für ein positives Nutzer*innenerlebnis.



Dieses Beispiel wurde von der Plattform gelöscht und deshalb nicht als Original Post, sondern in einfacherer Textform dargestellt

"michele wird uns schon nicht vergewaltigen"

"...I get told to rope myself every once in a while, just report them...on twitter. Screenshot and they at least notice, feels like it does more than a regular report since it gets checked by a human"





Erkenntnisse und Maßnahmen

Diese Studie markiert einen Meilenstein, indem sie spezifisch die Thematik des gezielten Online-Missbrauchs im Bereich des E-Sport anhand verschiedener Spieletitel und Plattformen erforscht.

Die folgenden Ergebnisse und Empfehlungen bilden als Schlüsselerkenntnisse eine Zusammenfassung ab, anhand dieser soll eine Steigerung der Nutzer*innensicherheit erzielt werden.

1. Prominenz von sexualisierten Inhalten

FESTSTELLUNG: Fast 43 % aller festgestellten Kommentare betrafen sexualisierte Begriffe, Emojis oder Sprache.

MAßNAHME: Weitergabe von Informationen und Erkenntnissen an Community-Moderator*innen und Plattformen. Zusätzlich könnte eine frühzeitige Beurteilung der Spieler*innen vor Veranstaltungen hinsichtlich möglicher Konfrontationen mit Negativität aufgrund ihrer Sexualität oder Geschlechtsidentität unterstützend wirken. Zudem bietet die Nutzung der Studiendaten Möglichkeiten für die Öffentlichkeitsaufklärung.

3. Twitch – Die Plattform der Wahl

FESTSTELLUNG: Der Live- Charakter des Chats neben den Spielen im E-Sport macht ihn anfälliger für den eskalierenden Schneeballeffekt. Twitch ist die meistgenutzte Plattform für Chats in Verbindung mit Spielen – und weist daher das höchste Volumen von missbräuchlichen Nachrichten in dieser Studie auf.

MAßNAHME: Diese Erkenntnisse können direkt an Twitch übermittelt werden und eine konstruktive Diskussion über die Verbesserungen der Chat-Moderation erwirken. Bspw. empfiehlt es sich, wiederkehrende Begriffe in schnelle Abfolge zu sperren.

2. „Selbstregulierende“ Gemeinschaften

FESTSTELLUNG: In den Fällen, in denen Schneeballeffekte festgestellt wurden, wurden Administratoren und andere Community-Mitglieder, die unangemessene Kommentare melden - mehr als in anderen bisher untersuchten Sportarten festgestellt.

MAßNAHME: E-Sport kann traditionellen Sportarten in Bezug auf die Gemeinschaft und die Moderation voraus sein, wenn man weiterhin zuverlässig an den Lösungen zur Community-Moderation arbeitet.

4. Sprache

FESTSTELLUNG: Deutsch ist die zweitwichtigste Sprache in der Studie, was die Anzahl der erhaltenen beleidigenden Nachrichten angeht. Deutsche Spieler*innen waren auch die größten Empfänger*innen von missbräuchlichen Inhalten (94 % aller Kommentare).

MAßNAHME: Die Kennzeichnung von sprachspezifischen Missbrauchs kann in die Verbesserung und Ausbildung von Community-Moderatoren einfließen, um den Schutz der Spieler*innen zu verbessern.



5. Realitätsnahe Ereignisse lösen Missbrauch aus

FESTSTELLUNG: Zu den Ereignissen in diesem Datensatz gehören Vorfälle in der realen Welt, die Online-Reaktionen auslösen.

MAßNAHME: Schaffung von Kanälen für die sofortige Meldung von Kommentaren, die Schulung von Spieler*innen in Bezug auf direkte Meldekanäle (z. B. bei einem Übergriff) sowie die Möglichkeit, Social-Media-Konten zu melden, die eine Untersuchung erfordern.

6. Fortnite / League of Legends

FESTSTELLUNG: Fortnite-Spieler*innen erhielten 51 % allen Missbrauchs während der Studie, wobei "League of Legends"-Spieler*innen am zweithäufigsten Missbrauch erfuhren.

MAßNAHME: Kontaktaufnahme mit den Herausgebern dieser Titel und Channel-Moderator*innen, um die Ergebnisse auszuwerten und weitere Schutz- und Aufklärungsmaßnahmen zu ermöglichen.



Proaktive Überwachungsmethodik

Das Live-Chat-Element auf Twitch ermutigt zur Interaktion der Nutzer*innen untereinander, was gelegentlich zu gegenseitigen verbalen Entgleisungen führen kann oder zu Ausdrucksweisen, die im Kontext nicht als abwertend gemeint sind, aber isoliert betrachtet beleidigend wirken können. Der menschliche Prüfungsprozess der Threat-Matrix vermag zwar den Kontext potenziell beleidigender Sprache zu unterscheiden, doch in manchen Fällen bleibt unklar, ob sich der verwendete Ausdruck auf die E-Sport-Spieler*innen oder andere Nutzer*innen von Twitch bezieht. Die identifizierten Beiträge basieren auf Texten, die sich durch vielschichtige Wortwahl, Emojis und Phrasen auszeichnen und werden mittels eines KI-gestützten Algorithmus zur Erkennung von abfälligen Äußerungen kategorisiert.

Filter Kategorien

Unser Kennzeichnungssystem basiert auf einer Reihe von themenspezifischen Schlüsselwörtern, die unter anderem aus den folgenden Kategorien stammen:

- Antisemitismus
- Kindesmissbrauch
- Familie
- Allgemeine Beleidigungen
- Homophobie
- Islamophobie
- Misogynie
- Sexismus und sexualisierte Beleidigungen
- Rassismus

Ein maßgeschneiderter Prozess



Aufbau eines proaktiven Netzes um die Spieler*innen: Scannen nach Missbrauch von Spielerkonten in den sozialen Medien, Plattformen und im Dark Web.



Proaktiv Konten identifizieren, die von Menschen missbräuchlich genutzt werden. Kombination aus KI-Technologie und dem Wissen von Sicherheitsexpert*innen.



Melden von missbräuchlichen Konten an Social-Media-Plattformen und Bitte um die Entfernung dieser Konten.



Anhang - E-Sport Events:

LEAGUE OF LEGENDS

19 Aug - 10 Sept: LEC Season Finals
23 Sept - 8 Okt: Asian Games

FORTNITE

13 Okt - 14 Okt: FNCS Global Championship

ROCKET LEAGUE

3 Aug - 13 Aug: RLCS 2022-23 - World Championship
21 Aug - 27 Aug: Gamers8



1 - 26 Aug: Pinnacle Cup #5
2 - 9 Aug: CCT Online Finals #2
2 Aug - 28 Sept: LVP Unity League Argentina 2023
3 - 5 Aug: eSM
4 - 21 Aug: European Pro League Season 10: Division 2
7 - 20 Aug: CCT East Europe Series #1
10 - 14 Aug: TG Masters Fall
14 - 27 Aug: CCT North Europe Series #7
15 Aug - 24 Sept: ESL Pro League Season 18
16 Aug - 20 Aug: Gamers8
17 - 28 Aug: CBCS Masters
25 Aug - 3 Sept: IESF World Esports Championship
4 - 8 Okt: BLAST Premier Fall Europe Showdown
4 - 9 Okt: BLAST Premier Fall America Showdown
11 - 15 Okt: FireLEAGUE Global Finals
13 - 15 Okt: Tipsport Cup Prague Fall
16 - 22 Okt: IEM Fall
27 Okt - 5 Nov: Thunderpick World Championship

VALORANT

6 Aug - 27 Sept: Valorant Champions Tour



3 Okt - 4 Okt: Twitch Rivals EA Sports „\$
Lausch Showdown



4 Jul - 27 Aug: Snapdragon Pro Series
6 Aug: Haneki Tournament #4
12 Aug: Reconic Cup
19 - 20 Aug: The Brawl Van 22 – Bronze Tier
20 Aug: Kingdom Cup Invitational
20 Aug: Haneki Tournament #5
26 - 27 Aug: The Brawl Van 24 – Bronze Tier
28 Aug: Phalanx Cup VIII
9 - 10 Sept: GIBRUST Cup #4
16 Sept: Eclipsar Cup
20 Sept: The Brawl Van 26 – Bronze Tier
24 Sept: APAC Scrims #1
24 - 25 Sept: The Brawl Van 2 – Gold Tier
5 Okt: Brawl Hub x BSEN Pre-LCQ Invitational



5 Feb - 19 Nov: BMW M Sim Cup
3 Mai - 23 Aug: GT World Challenge Europe Sprint Series
14 Sep - 16 Nov: 2023 Grand Prix Turn Racing iRacing Series
23 Sept - 4 Nov: 2024 Porsche TAG Heuer eSports Supercup