



Bild: Reddit.com/9joao6

SINNLOSES WUTBÜRGERTUM

Der Ton macht die Musik. Auch im Internet.



Der Autor

Michael Graf beschwert sich oft und gerne, auch bei Kollegen. Und nein, Diplomatie ist nicht seine Stärke. Er ist aber immerhin noch nie irgendwo im Internet ausgeflippt. Da reagiert er sich lieber bei einer Runde Overwatch ... Ey, was haben die mit Mercy gemacht?!

Es sei beängstigend, schreibt Jeff Kaplan und klagt über »sehr gemeine Leute«, die sich »hinter anonymen Namen« verstecken und »extrem einschüchternd« wirken können. Kaplan ist der Lead Designer von Overwatch; sein Eintrag im Blizzard-Forum gilt einem User, der spekuliert, das Overwatch-Team sei unterbesetzt, weil die Entwickler in den Foren »langsam oder überhaupt nicht« antworten. Kaplan begründet, das liege nicht nur, aber eben auch an der dortigen Diskussionskultur. Klar, kann ich nachvollziehen, das Internet hat mit zivilisiertem Umgang ungefähr so viel zu tun wie ein 5-Euro-Steak mit artgerechter Tierhaltung.

Aber Moment ... Jeff Kaplan? Jener Jeff Kaplan, der früher unter seinem Ingame-Namen »Tigole« die Everquest-Gilde »Legacy of Steel« anführte und für seine unflätigen Wutausbrüche berüchtigt war? Am 13. April 2002 schrieb er über einen Everquest-Raid, der ihm missfallen hatte: »Wer die Idee für diesen schieren Faustverkehr [O-Ton: Fisting] von einem Kampf hatte, kann sich selbst f*** gehen. Tut mir einen Gefallen und schickt mir eine E-Mail, sobald ihr A) einen Kampf eingebaut habt, der nicht von einem zurückgebliebenen Schimpansen entworfen wurde, der an eine Bürozeile gekettet ist, [...] damit ich die Zeit meiner Gilde nicht nochmal an so ein idiotisches Shitfest verschwenden muss.«

Fünf Tage nach dieser Brandrede trat Kaplan eine Stelle als Questdesigner im World-of-Warcraft-Team an. Dem Blizzard-Per-

sonalbüro waren seine analytischen Fähigkeiten offensichtlich wichtiger als seine Ausdrucksweise. Denn in der Sache mag Kaplan mit seiner Kritik recht gehabt haben, wie nun vielleicht auch der eine oder andere wütende Overwatch-Forist. Was er damals aber genauso missachtete wie die heutigen Overwatch-Kritiker, die sein Team einschütern: Der Ton macht die Musik. Wer zügellos seine Wut ins Internet hinausschreit, wird nicht etwa mehr gehört – sondern überhört, weil er die Entwickler abschreckt. Es wirkt zwar, gelinde gesagt, absurd, dass sich Kaplan über eine Diskussionskultur beschwert, die er einst mitgeprägt hat. Was er sagt, bestätigen uns aber auch andere Entwickler: Communitys werden immer toxischer, Fronten immer verhärteter. Viele Designer begegnen ihren eigenen Fans inzwischen mit Angst, selbst wenn die vernünftigen Spieler weiterhin in der Mehrzahl sind.

Und nun kommt mir nicht mit: Aber der Kaplan hat mit seinen Wutreden sogar einen Job bei Blizzard abgestaubt! Denn das lag vielmehr daran, dass Blizzard-Chefs wie Rob Pardo in seiner Gilde spielten und ihn so kannten, wie er wirklich ist: ein kluger, charismatischer Mensch. So zumindest habe ich Kaplan im persönlichen Gespräch kennengelernt. Geschrei bringt niemanden weiter, berechnete Kritik hin oder her. Wer unter dem Deckmänn-

»GESCHREI BRINGT NIEMANDEN WEITER«

telchen der Online-Anonymität Entwickler bedroht, trägt nur dazu bei, dass sie sich in ihre Schneckenhäuser zurückziehen. Wer sendet, sollte immer bedenken, wie seine Nachricht auf den Empfänger wirkt. Kaplan bemerkt das gerade am eigenen Leib. Und er hat recht: Man kann kritisieren, ohne zu beleidigen. Oder meint ihr, Kaplan hätte mehr Gehör gefunden, wenn er im Overwatch-Forum wie früher »F***t euch, ihr A***« geantwortet hätte?