

# Welche Postings im Wahlkampf verschwinden

Auf den Facebook-Seiten von Norbert Hofer und Alexander Van der Bellen wurden im Zeitraum von drei Wochen rund 3400 Kommentare entfernt. Dabei handelte es sich vor allem um sachliche Kritik und Beleidigungen.

Gerald Gartner, Fabian Schmid, Noura Maan, Markus Hametner

Wien – Der Einfluss der sozialen Medien auf den Bundespräsidentenwahlkampf ist unbestritten. Beide Kandidaten bespielen ihre Facebook-Seiten regelmäßig mit Inhalten – und beschwerten sich über das raue Klima im Netz. Gleichzeitig klagten viele Nutzer, dass ihre kritischen Kommentare von den Seiten der Kandidaten verschwunden sind. DER STANDARD hat sich angesehen, welche Postings entfernt werden, und bei beiden Kandidaten tatsächlich viele Kommentare mit konstruktiver Kritik gefunden, die nicht mehr abgerufen werden können.

Möglich wird diese Recherche, indem computergestützt regelmäßig alle Kommentare der Seite gespeichert werden. Dadurch kann herausgefunden werden, welche Kommentare früher einmal vorhanden waren, jetzt aber nicht mehr einsehbar sind. Diese Beiträge können entweder vom Nutzer selbst, von Facebook nach einer Meldung oder von den Betreibern der Seiten, also den jeweiligen Wahlkampfteams, entfernt worden sein. Feststellen lässt sich dies nicht. Einige Nutzer, die DER



Die beiden Kandidaten klagten über Beleidigungen im Netz. Auf ihren Facebook-Seiten wird allerdings auch konstruktive Kritik an ihren Positionen entfernt, wie eine Analyse gelöschter Postings zeigt.

STANDARD kontaktiert hat, gaben jedoch an, ihre Kommentare nicht selbst entfernt zu haben.

## Kritik an Hofer verschwindet

Von der Facebook-Seite von Norbert Hofer verschwanden im dreiwöchigen Untersuchungszeitraum rund 1800 von insgesamt 14.700 Postings. Bei mehr als der Hälfte davon (rund 55 Prozent) handelt es sich um Beiträge, die vom STANDARD als konstruktive Kritik eingestuft werden. Beson-

ders häufig verwiesenen Nutzer etwa auf eine Videoserie des *Falter*, in der „Rhetorik-Tricks“ von Norbert Hofer analysiert werden. Auch Kritik an Hofers Aussage, keine muslimischen Pflegekräfte zu kennen, wurde entfernt.

Die FPÖ sagt dazu, dass es „in letzter Zeit verstärkt zu offenbar verabredeten Aktionen von Nutzern aus dem VdB-Lager“ komme. Die Seite von Norbert Hofer sei „nicht der geeignete Ort für Facebook-Flashmobs“. Rund zehn Pro-

zent der gelöschten Postings wurden als Beleidigungen kategorisiert. Darunter fanden sich viele Übergriffe auf Hofers Familie. Die Anzahl an Gewaltdrohungen befand sich bei beiden Kandidaten im einstelligen Bereich.

## Beleidigungen und Lob

Auf Van der Bellens Facebook-Seite werden überwiegend Beleidigungen gelöscht (30 Prozent der entfernten Kommentare), aber auch konstruktive Kritik (21 Pro-

zent) verschwindet von der Seite. In vielen entfernten Kommentaren beschwerten sich Nutzer etwa über den „Alpenmordor“-Sager des Kandidaten und forderten ihn zu einer anderen Wortwahl auf. Van der Bellens Wahlkampfteam betont, dass inhaltliche Kritik nicht gelöscht werde. Wenn sich ein Nutzer aber an anderer Stelle beleidigend äußere, werde er blockiert, wodurch alle seine Kommentare verschwinden könnten.

Aus der Perspektive von Social-Media-Experten ergibt ein Löschen konstruktiver Kritik wenig Sinn. „Heute kann ich es mir nicht mehr leisten, auf Kritik nicht einzugehen und diese im Papierkorb verschwinden zu lassen“, sagt Thomas Meyer, Head of Sales des Social-Media-Management-Tools *Swat.io* und Lektor an der FH Kufstein. Jedwede „pornografischen, gewaltverherrlichenden, rassistischen oder hetzerischen Inhalte“ müssten laut Meyer jedoch „augenblicklich gelöscht werden“.

Zu definieren, wo die Grenze zwischen Kritik und Beleidigung zu verorten ist, kann schwierig sein, sagt Ingrid Gogl von der Social-Media-Agentur Datenwerk: „Kritik kann schließlich durchaus auch mal unsachlich, aber dennoch begründet sein.“ Außerdem müsse eine Beleidigung laut Gogl nicht immer so schlimm gemeint sein, wie sie beim Empfänger ankomme. Die beiden Kandidaten waren sich am Sonntag im TV-Duell auf ATV jedenfalls einig, dass eine Abrüstung der Worte nötig sei. Dieser Beitrag entstand in Kooperation mit dem Alexander-von-Humboldt-Institut für Internet und Gesellschaft in Berlin im Rahmen eines von der Volkswagenstiftung geförderten Forschungsprojekts.

➔ Grafik und mehr Info: [dSt.at/Web](http://dSt.at/Web)

## Wiener Spielhersteller Sproing insolvent

Studio will mit Sparkurs aus der Krise – Zwei Drittel der Mitarbeiter betroffen

Wien – Österreichs größter Videospielhersteller Sproing Interactive Media GmbH ist insolvent. Über das Wiener Studio mit rund 100 Dienstnehmern sei ein Sanierungsverfahren ohne Eigenverwaltung eröffnet worden, berichteten die Gläubigerschutzverbände AKV und KSV 1870 am Freitag. In einer Stellungnahme gegenüber dem STANDARD erklärte das Unternehmen, eine Sanierung anzustreben. Dabei müssen zwei Drittel der rund 100 Mitarbeiter eingespart werden.

Grund für die finanzielle Schieflage sei der Ausfall eines Großprojekts gewesen, in das der Hersteller erheblich investiert hatte. Die Passiva betragen rund 2,8 Millionen Euro, etwa 35 Gläubiger sind betroffen. Von den 2,8 Millionen entfallen laut AKV rund 1,5 Millionen auf Banken, Finanzamt und andere Gläubiger, der Rest betrifft Mitarbeiterforderungen. Der Sanierungsplan sieht eine Quote von 20 Prozent vor, zahlbar binnen zwei Jahren.

Auf eine Anfrage heißt es, die Sproing Interactive habe sich „zu einer Restrukturierung des Unternehmens im Rahmen eines Sanierungsverfahrens entschlossen, die einen Stellenabbau innerhalb der Firma nach sich zieht.“ Zwei Entwicklerteams werden abgebaut,

andere aktuelle Projekte seien aber nicht betroffen. Die Firma werde fortgeführt, genauso wie die Schwesterfirma Sproing Publishing GmbH.

„Die letzten 15 Jahre haben viele Veränderungen mit sich gebracht, und die heutige ist sicher eine der schwierigsten. Manche unserer Projekte funktionieren gut, andere haben leider nicht den gewünschten Erfolg gehabt, was uns nun zu diesem Schritt gebracht hat“, sagt Gründer und CEO Harald Riegler gegenüber dem STANDARD. „Die logische Konsequenz daraus ist, dass wir uns auf die funktionie-

renden Projekte fokussieren und mit diesen in die Zukunft gehen.“ Man strebe zudem an, die betroffenen Mitarbeiter an andere Spielhersteller zu vermitteln.

## Lizenzgeschäft

Die Firma mit Fokus auf die Entwicklung mobiler Games für Handys und Tablets hat zum Teil recht bekannte Spiele entwickelt. Dazu gehören *Schlag den Raab*-Spiele, *Asterix and Friends* und diverse *Moorhuhn*-Titel. Bekannt wurde das Studio zudem durch die Strategieserie *Panzer Tactics*. Auch für Wii, Xbox 360, Playstation 2 und 3, Xbox, Nintendo DS und Apple iOS hat Sproing Spiele entwickelt. Gegründet wurde die Gesellschaft im Jahr 2001. (zw)

## GAMES

Branchennews aus Österreich



Der Ausfall eines Großprojekts trifft das Videospieldstudio Sproing hart: Zwei Drittel der Mitarbeiter müssen eingespart werden.

## Puristische Schlachtplatte

Die Splatterfreuden von „Killing Floor 2“ im Test

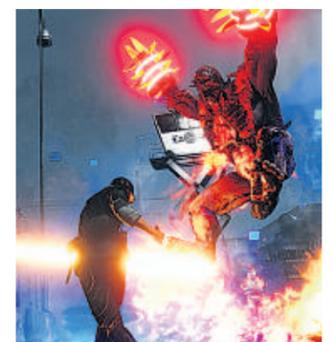
Rainer Sigl

Wien – Auch das junge Medium Computerspiele ist seit langen Jahren der Faszination untoter Massen verfallen, und das nicht nur, weil hirnlösende Zombies sowohl einfach zu programmierende als auch bedenkenlos zu eliminierende Gegner darstellen. Die Lust an der Tabula Rasa der Apokalypse, an der befreienden Zerstörung des Splatters und am faszinierenden Ekel ist schon immer Computerspielthema gewesen; nur selten allerdings sieht man es so auf seine Essenz reduziert wie im Teamshooter *Killing Floor 2*.

In unterschiedlichen, abgeschlossenen Arenen kämpfen bis zu sechs menschliche Spieler gegen in Wellen anrennende und immer stärker werdende Zombie-, Monster- und Mutantenhorden an, in den kurzen Pausen dazwischen darf eingekauft werden: Das altehrwürdige Multiplayergefecht im First-Person-Shooter wurde kaum je so puristisch auf Kooperation angelegt wie hier. In der Rolle unterschiedlicher Spezialisten – Nahkämpfer, Ärzte, Scharfschützen und so weiter – stehen Spielerinnen und Spieler zahlenmäßig grotesk überlegenen Gegnerwellen gegenüber, die sich nur gemeinsam überleben lassen.

Moderne First-Person-Shooter wie *Battlefield 1* oder *Overwatch*

mögen technisch haushoch überlegen, abwechslungsreicher und anspruchsvoller sein als diese stumpfe Schlachtplatte, doch deren schon dem ersten Teil treue Fangemeinde wischt all das vom Tisch. Auch der in seiner Überzeichnung schon fast slapstickhafte Blut-und-Beuschel-Splatter tritt so gesehen hinter eine recht simple und durchaus positive Spielerfahrung zurück: Hier ziehen alle am selben Strang, helfen einander und sind meist sogar nett zueinander. Die Angst vor der einen oder anderen Apokalypse ist ein Grundrauschen der Gegenwart – und die Popkultur gibt die eine oder andere Antwort darauf. Jene von *Killing Floor 2* ist vielleicht nicht die schlechteste.



„Killing Floor 2“ ist für PC und PS4 erschienen – ab 26,99 Euro.

Foto: Tripwire

A1 Spendentelefon  
0800 664 24 12  
[lichtinsdunkel.ORF.at](http://lichtinsdunkel.ORF.at)

ORF. WIE WIR.

LICHT INS DUNKEL ORF

fördert jährlich rund 400 Sozial- und Behindertenprojekte in ganz Österreich und hilft mehr als 16.000 Kindern und über 5.000 Familien