

»Next Level Frauenhass«

Tabu in der diskursiven Auseinandersetzung zu *No Mercy* als toxische Kommunikationsverstrickung

Patricia Bau

Abstract This article examines the discourse surrounding the game *No Mercy* (2025) by *Zerat Games* in terms of its entanglement with taboo-breaking and toxicity. The game was heavily criticized in April 2025 because of its objective to rape female characters, including, according to media reports, the player character's own mother. This highly taboo-breaking content triggered worldwide campaigns against the game and led to media reporting. The paper explores how taboo-breaking and toxicity intertwine and influence each other. Therefore, the studio's statement published on Steam, articles about the game and comments under these articles are analyzed, and the communicative practices are classified from a taboo and toxicity theory perspective. Moralizing, whataboutism, and accusations of attention seeking are particularly relevant here. It is also interesting to note that both critics and supporters of the game use similar (toxic) discourse practices.

Keywords taboo, taboo-breaking, toxic discourse practices

Abstract In diesem Artikel wird der Diskurs über das Videospiel *No Mercy* (2025) des Studios *Zerat Games* hinsichtlich der Verstrickung von Tabubrüchen und Toxizität untersucht. Das Spiel wurde im April 2025 stark kritisiert, da es dessen Ziel ist, weibliche Figuren – darunter laut Medienberichten auch die Mutter des Protagonisten – zu vergewaltigen. Dieser in hohem Maße tabubrechende Inhalt löste weltweit Kampagnen gegen das Spiel aus und führte zu einer medialen Berichterstattung. Wie Tabubrüche und Toxizität ineinandergreifen und sich bedingen, wird in diesem Artikel herausgearbeitet. Dazu werden das Statement des Studios auf Steam sowie Artikel

über das Game und Kommentare unter diesen Artikeln analysiert und die kommunikativen Praktiken aus tabu- und toxizitätstheoretischer Perspektive eingeordnet. Dabei sind insbesondere Moralisierung, Whataboutismus und Vorwürfe der Aufmerksamkeitsgenerierung relevant. Interessant ist auch, dass sowohl Kritiker*innen als auch Befürworter*innen des Games ähnliche (toxische) Diskurspraktiken nutzen.

Schlagworte Tabu, Tabubrüche, toxische Diskurspraktiken

1. Einleitung

Im Spiel *No Mercy* beobachtet die männliche, spielbare Figur die eigene Mutter beim Fremdgehen. Begründet durch diese Erfahrung ist das Spiel darauf ausgelegt, so viele weibliche NPCs wie möglich zu vergewaltigen. Das Hauptziel ist die Vergewaltigung der Mutter der Spielfigur. Durch diesen Inhalt erhielt das Spiel sehr viel Kritik und wurde von der Kauf-Plattform Steam entfernt.

Dass das Spiel so stark kritisiert wurde, liegt an der in hohem Maße tabubrechenden Spielhandlung, denn sowohl nicht-einvernehmlicher Geschlechtsverkehr als auch Inzest bzw. deren Darstellung sind starke Verstöße gegen geltende gesellschaftliche Normen und lassen sich toxischer Männlichkeit zuordnen.

»Toxic geek masculinity« (Adams et al. 2025) und »toxic gamer culture« (Fox, Tang 2017: 1291) gelten als weit verbreitet in Gaming-Räumen. Adams et al. (2025) gehen davon aus, dass sich die toxische Gamer-Kultur aus der »geek masculinity« (ebd.) heraus entwickelt hat, womit sie Toxizität elementar auf Männlichkeit zurückführen. Die toxischen Elemente von Männlichkeit führen sie folgendermaßen aus:

While the elements of what constitutes the ideal figure of masculinity are not static, in a US context, hypermasculine values have remained relatively fixed since the mid-20th century and have tended to champion dominance and control, aggression, self-reliance, physical and sexual prowess, violence [...]. (ebd.)

Ebendiese Aspekte toxischer Männlichkeiten finden sich auch in *No Mercy* wieder und manifestieren sich verdichtet in (inzestuöser) Vergewaltigung. Der

Diskurs um das Game ist somit auch ein Teildiskurs über toxische Maskulinität.

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit den Verbindungen von Tabu und Toxizität auf theoretischer Ebene und analysiert diese Beziehungen am Beispiel des (deutschsprachigen) Diskurses um *No Mercy*. Dabei wird herausgearbeitet, welche als toxisch wahrnehmbaren Kommunikationsformen über das Game im Diskurs vorzufinden sind und welche Reaktionen darauf existieren. Die komplexe Beziehung von Tabubrüchen im Game, Reaktionen auf diese sowie Kommentare zur Diskussion und deren toxisches Potential werden in diesem Beitrag aus linguistischer Perspektive erörtert. Dazu werden das Statement des Entwickler*innen-Teams¹ auf Steam, Artikel über das Spiel und Kommentare unter diesen Artikeln analysiert.

Zunächst werden tabutheoretische Grundlagen (2.) dargestellt und anschließend mit Überlegungen zur Toxizitätsforschung verknüpft (3.). Nachfolgend findet eine tabutheoretische Einordnung der diskursiven Auseinandersetzung zu *No Mercy* (4.) statt, wobei Moralisierung (4.1), Whataboutismus (4.2) sowie Vorwürfe der Aufmerksamkeitsgenerierung (4.3) untersucht werden. Abschließend werden die Ergebnisse im Fazit (5.) zusammengefasst und der Zusammenhang von Tabubrüchen im Game und toxischen Diskurspraktiken aufgezeigt.

2. Tabutheorie

2.1 Definitorische Einordnung

Tabus wurden nach ihrer ersten Beschreibung durch James Cook Ende des 18. Jahrhunderts zunächst als ethnologisches und theologisches Fremdwort verstanden, das mit den religiösen Bräuchen auf polynesischen Inseln verbunden wurde (Benthien, Gutjahr 2008: 7; Kuck 2021: 229).² Heute gelten Tabus hingegen als »kulturelle Sagbarkeits-, Zeigbarkeits- und Machbarkeitsgrenzen, die

- 1 Es ist unklar, wer das Spiel entwickelt hat, da die Webseite des Studios lediglich zum Game führt und keinerlei weitere Informationen aufweist (Zerat Games Website).
- 2 Dabei gilt zu beachten, dass der Tabubegriff einer eurozentristischen ethnologischen Forschung entstammt und als »Aneignung eines fremdkulturellen Phänomens« (Egert 2002: 16) verstanden werden kann. Er diente zur Fremdbezeichnung von Gesellschaften, die aus ebendieser Perspektive als »primitiv« und »unkultiviert« galten und wurde zur Erforschung der »Anderen« genutzt (Frietsch 2008: 11).

das soziale Zusammenleben ordnen« (Kuck 2021: 227). Dabei befindet sich ihr Geltungsraum häufig in sozialen und moralischen Kontexten (Braun 2007: 7).

Die Ebenen, auf welchen Tabus wirken, sind allumfassend, sodass Tabus Begrenzungen von Handlungen, Kommunikation, Sprache, Abbildungen bzw. Darstellungen, Wahrnehmungen und Gefühlen umfassen (Kuck 2021: 230; Schröder 2008: 58).

2.2 Soziale Wirkung

Obwohl »Tabus [im Alltagsverständnis] als etwas Negatives und Irrationales« (Mildenberger, Schröder 2012) gelten, besitzen sie wichtige soziale Funktionen. »Man kann Tabus mit Normen vergleichen, die uns sagen, was wir unter bestimmten Bedingungen machen sollen, müssen, dürfen, oder eben nicht.« (Kuhn 1987: 23) Tabus sind somit implizite Gesetze, die gruppen-, kultur- und zeitabhängig sind (Lautenschläger 2021: 217). Eine Missachtung dieser führt zu einer sozialen Sanktion für diejenige Person, die den Tabubruch ausführt (Kuck 2021: 227; Rada 2001: 32). Tabus regulieren somit soziales Verhalten »jenseits des Gesetzes« (Oetl 2019: 28). Gemeinsame geteilte Werte sowie festgelegte Handlungsräume sind konstitutiv für Gesellschaften, weshalb Tabus gemeinschaftsbildend wirken, denn die Mitglieder einer Gruppe teilen das gemeinsame Wissen darüber, was in ebendieser als tabuisiert gilt. »Gesellschaftliches Zusammenleben ist ohne Tabus undenkbar, weil der Einzelne ansonsten ohne implizites Wissen über Verhaltensgebote und ohne Schutz vor Verletzung seiner persönlichen Rechte leben würde.« (Gutjahr 2008: 20) Des Weiteren sind gemeinschaftliche Werte, die in Tabus kondensiert sind, identitätsstiftend.

Dennoch sind Tabus als Grenzen des gesellschaftlich Akzeptierten überschreitbar.

Tabus [betreffen] meistens etwas [...], was nicht getan, gesagt, gedacht, gefühlt, auch nicht gewusst und berührt werden darf – dennoch aber machbar, sagbar, denkbar, fühlbar und erkennbar sowie berührbar ist; ansonsten brauchte es ja nicht durch ein Tabu geschützt zu werden. (Schröder 2008: 53)

Ein Tabubruch resultiert in sozialen Konsequenzen und löst i.d.R. Überraschung und/oder Verwirrung aus (Birk, Kaunzner 2009: 402). Die beiden Verhaltensweisen, die nach dem Brechen gesellschaftlicher Normen beobachtet werden können, sind Angriffs- und Fluchtverhalten (ebd.). Tabubrecher*in-

nen können gemieden werden oder durch Empörung sowie verbale oder körperliche Anfeindungen attackiert werden (ebd.). Wer Tabus gebrochen hat, kann diese sozialen Sanktionen durch konventionelle Reparaturmechanismen wie Entschuldigen und Erklären vermeiden bzw. minimieren (ebd.). Während Tabus auf verschiedenen Ebenen gebrochen werden können – durch Handlungen, Abbildungen, Themen, konkrete Sprachhandlungen – müssen Tabubrecher*innen gewöhnlich sprachlich auf ihre Normverletzung reagieren und Sprechakte anwenden.

Tabubrüche können bewusst eingesetzt werden, um zu provozieren und damit Aufmerksamkeit zu generieren. Dies kann einen Versuch der Enttabuisierung und damit einhergehend des Anstoßes zu gesellschaftlichem Wandel darstellen (Schröder 2008: 62).

3. Tabu und Toxizität

Das Verhältnis von Tabu und Toxizität ist multidimensional: Beide Konzepte können sich gegenseitig bedingen und ihre Beziehung ist wechselseitig. Toxisches Verhalten kann als »negative behaviour« (Dreier, Pirker 2023) betrachtet werden und meint im Bereich der Kommunikation die »Schädlichkeit/Giftigkeit eines Kommentars für die Konversation und damit auch für andere Konversationsteilnehmer« (Demus et al. 2023: 264). Somit bricht toxisches Verhalten häufig gesellschaftliche Normen und damit Tabus. Relevant dabei ist, dass Toxizität – ebenso wie Tabus – gruppenspezifisch ist (ebd.: 265). Unterschiedliche Personen(gruppen) nehmen verschiedenes Verhalten als toxisch und tabubrechend wahr, wodurch unterschiedliche Meinungen und Reaktionen auf von einigen Personen als toxisch wahrgenommene Handlungen erfolgen können, die von sozialer Sanktion bis hin zu Verteidigung reichen können. Grundsätzlich müssen »die Umstände, unter denen etwas für jemanden *toxisch*, d.h. schädlich ist, [...] aus der diskursiven Situation heraus erschlossen werden.« (Hoffmeister 2023a; Herv. i. O.)

Wenn toxisches Verhalten von Personen, die dieses als solches bewerten, sozial sanktioniert wird – etwa durch das öffentliche Kundmachen des eigenen Unmuts oder Aufforderungen zum Boykott, wenn es sich um Waren und Dienstleistungen handelt – treten typische Reaktionsketten aus der Kommunikation um Tabubrüche auf. Die Reaktionen auf als toxisch Wahrgenommenes kann dabei jedoch selbst toxische Elemente aufweisen. »[O]nline toxicity has a contagious nature, and thus, one toxic comment has the potential to at-

tract more toxic comments quickly.« (Almerekhi et al. 2019; 291) Auch Demus et al. (2023: 273) halten fest, dass toxische Kommentare die Entstehung von Hass erhöhen. Dabei wird sowohl allgemeiner Hass als auch Hass gegen konkrete Personen gefördert (ebd.). »Eine hohe Toxizität geht häufig mit einem negativen Sentiment (Stimmung, Gefühlslage) des Kommentarautors einher.« (Demus et al. 2023: 265) Findet ein Tabubruch statt, so werden dementsprechend negative Emotionen ausgelöst, welche wiederum das Aufkommen von Reaktionen mit toxischen Elementen fördern, womit beide Phänomene durch negative Gefühle miteinander verbunden sind und einander dadurch bedingen bzw. verstärken.

Toxische Kommunikation führt häufig zu Stereotypisierung und Depersonalisierung von Outgroup-Mitgliedern und ist somit ein Mechanismus des Otherings³ und damit einhergehend der Identitätsstiftung (Fox, Tang 2017: 1292). »It can manifest as aggression, harassment, and bullying, disrupting online communities.« (Dreier, Pirker 2023) Aus linguistischer Perspektive zählen zu toxischen Elementen in der Kommunikation etwa Beleidigungen, der Rückgriff auf negative Stereotype und in hohem Maße negative Bewertungen bzw. Verurteilungen. Relevant für die linguistische Betrachtung toxischer Kommunikation ist außerdem die Kommunikationssituation: Zu beachten gilt – neben den sprachlichen Elementen, die Toxizität evozieren – wer von wem womit angegriffen wird.

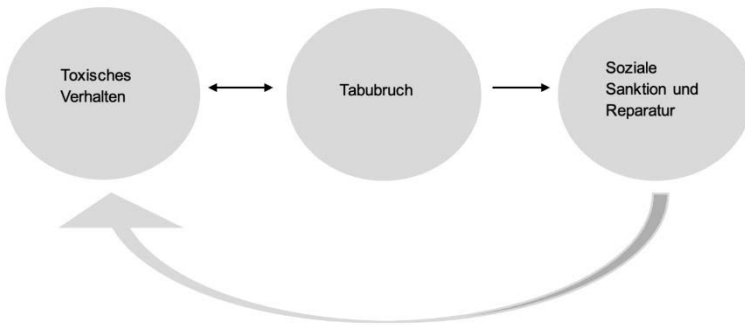
Auch die Anonymität des Internets ist ein relevanter Faktor für Tabubrüche und toxisches Verhalten (Kuck 2021: 232; Fox, Tang 2017: 1294). Online-Anonymität wirkt als Schutzmechanismus vor Sanktionen des eigenen (kommunikativen) Verhaltens im realen Leben. Sowohl das Begehen von Tabubrüchen als auch Toxizität in der Interaktion werden also durch die Bedingungen von Online-Kommunikation ermöglicht und deren Aufkommen kann somit erhöht sein. Da Gaming-Diskurse primär online stattfinden, sind diese Diskurse anfällig für toxisches und tabubrechendes Verhalten.

Tabu und Toxizität sind zusammenfassend Phänomene, die häufig simultan stattfinden, sich gegenseitig verstärken und durch Anonymität vermehrt auftreten. Toxisches Verhalten bricht i.d.R. Tabus, sodass auf Toxizität meist Reaktionen aus der Kommunikation über Tabubrüche folgen: soziale Sanktionen, die durch Reparaturmechanismen bewältigt werden können. Toxizität

3 Grundsätzlich gilt: »[D]as Fremde ist toxisch« (Hoffmeister 2023b: 455) und wird Personen zugeschrieben, von denen man sich distanzieren möchte, was auch für das Konzept von Tabus gilt, denn auch hier sind die Tabubrechenden die Nicht-Zugehörigen.

und Tabubrüche sind zudem Auslöser von negativen Emotionen und ausgelöst durch Negativität. Sanktionen und Reparaturen können wiederum selbst toxische Elemente aufweisen und eine erneute Reaktionskette von Toxizität und Tabubruch auslösen. Diese Verkettung wird in der folgenden Übersicht veranschaulicht:

Abb. 1: Verkettung von Tabu und Toxizität



4. Tabu und Toxizität in der diskursiven Auseinandersetzung zu *No Mercy*

In den nachfolgenden Unterkapiteln wird der Diskurs über *No Mercy* in Bezug auf die Verschränkung von Tabu und Toxizität betrachtet und eingeordnet. Dafür wurde eine beispielhafte Auswahl an Texten getroffen, anhand derer die zuvor präsentierten theoretischen Überlegungen überprüft und ausgeweitet sowie spezifische sprachliche Muster herausgearbeitet werden. Das dafür verwendete Korpus umfasst die englischsprachige Erklärung des Entwickler*innen-Teams *Zerat Games* (1.029 Token), welche auf Steam veröffentlicht wurde, sowie deutschsprachige Artikel, die sich mit dem Game und dessen Entfernung von Steam auseinandersetzen, von größeren Online-Journalen (*Blick*, *Der Standard*, *Kurier*, *taz*, *Watson* (in der deutschen und der schweizerischen Ausgabe), *WinFuture*) und deren Kommentare⁴ (sieben Artikel mit ins-

4 Kommentare werden im Original ohne Anpassung der Rechtschreibung übernommen.

gesamt 496 Kommentaren und 27.327 Token). Die Texte wurden im September 2025 für die Untersuchung ausgewählt, wurden jedoch alle im Zeitraum zwischen dem 11.04.2025 und dem 24.04.2025 veröffentlicht – in zeitlicher Nähe zur Entfernung des Spiels von Steam. Die Artikel bilden stichprobenartig die deutschsprachige Diskurslandschaft ab, da sie von größeren und stark rezipierten Journalen stammen. Diese Texte repräsentieren die Entwicklungen, die auf einen Tabubruch folgen und spiegeln die gesamtgesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema wider.

4.1 Moralisierung als toxische Diskurspraxis

Im Diskurs über *No Mercy* finden sich – sowohl in den Artikeln über das Spiel und den Kommentaren dazu als auch im Statement von *Zerat Games* – zahlreiche Moralisierungen, die als toxische Diskurspraxis verstanden werden können. Da eine moralisierende Einordnung auf grundlegenden, als allgemeingültig geltenden Normen der Gesellschaft – und damit auf Tabus – aufbaut, wird eine weitere Auseinandersetzung zu unterbinden versucht und ein produktiver Austausch wird verhindert. Ein sachlicher Austausch, der dazu führt, dass verschiedene Perspektiven aufeinandertreffen und gesellschaftliche Aushandlung ermöglicht, kann durch Moralisierungen nicht stattfinden. Nach einer kurzen theoretischen Einleitung werden Beispiele aus dem Korpus aufgeführt und analysiert.

Als moralisierende Sprachhandlungen gelten »diskursstrategische Verfahren [...], in denen die Beschreibung von Streitfragen und erforderlichen Handlungen mit moralischen Begriffen enggeführt werden.« (Becker et al. 2024: 123) Dabei wird auf moralische Werte verweisende Lexik genutzt, um Forderungen durchzusetzen, wobei keine weitere Begründung erfordert wird (ebd.). Hinter dem Referieren auf moralische Werte steckt somit die »Absicht, eine Aussage als unstrittig gültig darzustellen« (ebd.: 124). Diese Diskurspraxis kann als toxisch betrachtet werden, da sie keine Diskussion mehr ermöglicht und die Unantastbarkeit der Moralexik einen sachlichen Austausch verhindert und damit Gegenstimmen nicht akzeptiert. »Das Muster lautet: X gilt ohne jede weitere diskursive Aushandlung, weil damit das Konzept Y (ein sogenanntes Hochwertkonzept) verbunden ist.« (ebd.: 125) Über diese Hochwertkonzepte herrscht gesellschaftlicher Konsens, wodurch ein Überschreiten oder Ablehnen dieser einen Tabubruch darstellt. Bei der Moralisierung kann auch auf Lexik zurückgegriffen werden, die Einstellungen meint, die allgemeingültig abzulehnen sind (ebd.: 126). Diese »negativen Moralvokabeln« (Felder, Müller

2022: 250) werden als »Delimitationswörter« (ebd.) bezeichnet. »Das sind solche Wörter, die die Grenzen des moralischen Fundaments der Gemeinschaft von außen markieren.« (Ebd.) Auch hier lässt sich eine klare Verbindung zu Tabus feststellen: Tabus markieren Grenzen des gesellschaftlich Akzeptierten und Delimitationswörter verdeutlichen Überschreitungen dieser Grenzen auf sprachlicher Ebene.

In der Erklärung des Entwickler*innen-Teams werden Vorwürfe angebracht, die durch Delimitationslexik geprägt sind. So wird behauptet, es würden Fehlinformationen über das Game verbreitet werden (Zerat Games o. D.). Fehlinformationen sind ein gefährlicher und manipulierender Sachverhalt, der in Demokratien dringend unterbunden werden sollte. Durch diesen Vorwurf wird den Kritiker*innen somit ein abzulehnendes und demokratiegefährdendes Verhalten zugesprochen. Trotz dieses absoluten Arguments folgt eine kurze Ausführung des Themas. Dabei enden die Autor*innen die Textpassage mit dem Appell »Better yet, do some work yourself instead of blindly chasing views.« (Ebd.) Auch hier wird moralisiert, denn blindes Jagen nach Klicks ist ebenfalls ein negatives Verhalten, welches den Kritiker*innen vorgeworfen wird und wodurch ihre Position als falsch und zu verurteilend perspektiviert wird.

Bei den Ausführungen zum Inhalt des Games gehen die Autor*innen des Statements darauf ein, dass Inzest und Vergewaltigung weitverbreitete Fetische seien. Am Ende des Texts wird diesbezüglich resümiert: »[W]e would like you to be a bit more open to human fetishes that don't harm anyone, even though they may seem disgusting to you.« (Ebd.) Auch hier findet eine Moralisierung statt, da an Offenheit gegenüber als unproblematisch empfundenen sexuellen Vorlieben – und damit auch sexueller Freiheit – appelliert wird. Kritiker*innen wird somit implizit Intoleranz vorgeworfen.

Interessant ist auch die Entschuldigung, die am Ende des Textes formuliert wird: »If after reading the above, you still believe that such a game should not have been created, then we sincerely apologize to you.« Eine Entschuldigung findet hier nur eingeschränkt an diejenigen statt, die von den Ausführungen der Erklärung nicht überzeugt werden konnten. Diesen Personen wird damit indirekt Unvernünftigkeit unterstellt, womit ebenfalls sprachlich und argumentativ eine moralische Überlegenheit aufgebaut wird.

In den Artikeln über *No Mercy* findet Moralisierung insbesondere in Form von negativen Bewertungen des Spiels bzw. des dahinterstehenden Entwickler*innen-Teams statt. So referiert *Kurier* u.a. darauf, dass die britische Innenministerin das Game als »widerwärtig« (Unger 2025) bezeichnet hat. Das Deli-

mitationswort wird einerseits als Pathologisierung des Spiel(inhalt)s genutzt, andererseits wird durch den Autoritätstopos, dass diese Bewertung von einer wichtigen Politikerin vorgenommen wurde, die Moralisierung unterstützt und verstärkt. Auch Schlagwörter wie »Inzestspiel« (Vela 2025) konzeptualisieren das Game als inakzeptabel und damit in hohem Maße tabuüberschreitend. In *Der Standard* wird dieser Tabubruch explizit als solcher benannt, wenn es heißt, dass das Spiel »die Richtlinien der Games-Plattform Steam zwar nicht bricht, aber gleichzeitig mehrere moralische Grenzen überschreitet.« (Amon 2025) Durch den direkten Verweis auf moralische Grenzen finden außerdem auch hier eine Moralisierung statt.

Des Weiteren wird das Spiel bzw. dessen Inhalt als frauenfeindlich bezeichnet. Dies findet sich u.a. im Titel der *taz* »Sexistische Videospiele. Next Level Frauenhass« (Seng 2025). *No Mercy* wird somit sofort als misogynen Game klassifiziert. Im Artikel wird das Spiel als »Zeichen einer misogynen Gaming-Kultur« (ebd.) bezeichnet, womit eine Moralisierung und Stereotypisierung einhergeht. Die Gaming-Community und ihre Mitglieder werden durch die Abwertung der gesamten Gruppe als frauenverachtend betrachtet (s. dazu auch Reinhold, Prinz in diesem Band). Moralisierung kann dementsprechend stereotypisierend und damit toxisch wirken, dabei jedoch auch durch die Konstruktion einer positiven In-Group – in diesem Fall Nicht-Gamer*innen – sowie einer negativen Out-Group – hier Gamer*innen – zur Stiftung von Identität beitragen.

Ein weiterer Aspekt, der in den kritischen Beiträgen zur Moralisierung herangezogen wird, ist Jugendschutz. Einige Artikel erwähnen, dass das Spiel für Minderjährige zugänglich gewesen sei. So wird bereits im Titel des Artikels von *Blick* betont, *No Mercy* sei für »13-Jährige« (Ruggli 2025) verfügbar gewesen und auch die deutsche Website von *Watson* verweist darauf, dass auch Teenager auf das Spiel zugreifen konnten (Köppel 2025). Insbesondere durch die Verbindung mit negativ konnotierten Schlagwörtern im Text wie »Inzest-Porno« (Ruggli 2025), »Vergewaltigung« (ebd.) und »Inzest-Vergewaltigungsspiel« (Köppel 2025) wird stark an den Schutz Minderjähriger appelliert.

Moralisierungen in den Kommentaren unter Artikeln nutzen primär pathologisierende und stereotypisierende Lexik zur Moralisierung. Dabei werden Tabus durch die starke Abwertung von tabubrechendem Verhalten verteidigt, wodurch die Bildung einer Gruppenidentität mit geteilten Werten gefördert wird. Gleichzeitig findet eine toxische Kommunikation statt, da Mitglieder der Outgroup als krankhaft angesehen und damit diffamiert werden.

Dabei werden sowohl das Spiel als auch die Spieler*innen und die Entwickler*innen pathologisiert. Beispielsweise wird von *No Mercy* als zugehörig zu »kranken Spielen« (K-A, Watson CH 2025) gesprochen. Auch die Zielgruppe bzw. die Spieler*innen werden negativ bewertet und als »kranke Individuen« (K-B, Watson CH 2025) oder »Alt-Right Spinner« (K-C, WinFuture 2025) diffamiert. Dabei finden direkte Bezüge zur im Diskurs besprochenen Misogynie des Spiels bzw. der Gaming-Kultur und deren Toxizität statt, so wird bspw. argumentiert, dass die »schmuddeligen Tiefen der zutiefst toxischen Mansphere [...] junge Männer zu unerträglichen Vollpfosten zu machen sucht.« (K-D, Watson CH 2025) Hier gilt anzumerken, dass auch die Zuschreibung als toxisch normativ und damit moralisierend ist.

Demus et al. (2023: 273) halten fest, dass toxische Kommunikationselemente in Originalbeiträgen – in diesem Fall den Artikeln – Hass bzw. Toxizität in den Kommentaren begünstigen und zwar sowohl gegen eine allgemeine Gruppe als auch gegen Individuen. Dies lässt sich bspw. in Kommentaren unter dem Artikel von der schweizerischen Website von *Watson* beobachten, denn eine Person gibt an, das Spiel gekauft zu haben (K-E, Watson CH 2025), woraufhin eine andere Person diese als »[k]rank« (K-F, Watson CH 2025) bezeichnet und damit direkt angreift.

Auch die Entwickler*innen werden in den Kommentaren pathologisiert. Ihnen wird jedoch – anders als den Spieler*innen – sogar direkt zur Therapie geraten: »[d]ie Produzenten sollten mal in sich gehen und alle eine Therapie machen.« (K-A2, Watson CH 2025), »das Team sollte dringend zum Psychiater« (K-G, Der Standard 2025). Eine kommentierende Person hofft, »die Autoren dieses »Games« [haben sich] hoffentlich einer Psychoanalyse unterzogen.« (K-H, Watson CH 2025). Die Pathologisierung des Entwickler*innen-Teams geht auch mit Forderungen einher, »den Entwicklern Probleme zu bereiten, damit sich so ein Schwachsinn nicht so schnell wiederholt« (K-I, Der Standard 2025). Dieser wenig konkrete Appell des Problembereitens kann als Gewaltaufruf gelesen werden und ist eine tabuisierende Formulierung.

Neben den klar gerichteten pathologisierenden Abwertungen finden sich auch Kommentare, bei denen unklar ist, wer oder was devaluiert wird, so etwa in einigen Kommentaren unter dem Artikel in *Blick*, die lediglich Adjektive wie »[a]bartig« (K-J, Blick 2025) oder »[e]kelhaft« (K-K, Blick 2025; K-L, Blick 2025) enthalten. Durch diese starken Abwertungen findet eine legitime Verurteilung von als unmoralischen empfundenen Praktiken statt, jedoch wird ein sinnvoller Austausch über diese Themen nicht möglich.

Es existieren jedoch auch Kommentare, die die Moralisierung als (toxische) Diskurspraxis thematisieren und Kritik an übermäßiger Moralisierung äußern. Dies erfolgt bspw. über die Bezeichnung der moralisierenden Kommentator*innen und Autor*innen als »Moralisten« (K-M, Watson CH 2025; K-N, Blick 2025) oder »Moralapostel« (K-O, Der Standard 2025), wodurch ihnen als übertrieben wahrgenommene Moralvorstellungen unterstellt werden. Das Einhalten von Tabus durch die Ablehnung von Tabubrüchen – in diesem Fall der Darstellung von Vergewaltigung und Inzest – wird von diesen Kommentierenden negativ bewertet, wohinter die Auffassung liegen kann, dass Tabus als veraltetes Konzept gelten (Mildenberger, Schröder 2012).

4.2 Gamer's Dilemma als Whataboutismus

Das »Gamer's Dilemma« geht auf Luck (2009) zurück und meint die moralische Ungleichbehandlung von virtuellem Mord im Vergleich zu virtueller Übergriffigkeit an Kindern. »Whilst it is certainly true that committing virtual murder is, for the most part, socially acceptable, committing virtual paedophilia remains taboo.« (ebd.: 32) Im Fall von *No Mercy* kann diese philosophische Idee auch auf das Begehen von Vergewaltigungen und Inzest in Videospielen übertragen werden, denn in den Kommentaren unter den untersuchten Texten findet sich der Vergleich zum Morden in Games vermehrt wieder. Im Diskurs über *No Mercy* stellt die Frage danach, wieso virtueller Mord und Totschlag als weniger schlimm erachtet werden als virtuelle (inestuöse) Vergewaltigung Whataboutismus⁵ dar, denn es wird vom eigentlichen Thema abgelenkt und auf ein als verwandt behandeltes Thema eingegangen. Damit wird die Diskussion verschoben und durch den Verweis auf ein anderes Thema wird nicht mehr oder weniger direkt über den eigentlichen Diskursinhalt gesprochen. Dieses Phänomen kann auch als Tabuisierungsstrategie betrachtet werden, wenn statt eines tabubehafteten Themas ein weniger stark tabuisierter Inhalt diskutiert wird. Neben dem Abkommen von der eigentlichen Diskussion sorgt diese Praxis ebenfalls dafür, dass Vorwürfe darüber, was als schlimm gilt

5 Whataboutismus stellt eine »Störstrategie[]« (Amadeu Antonio Stiftung o. D.) dar, die insbesondere in Kommentarbereichen häufig genutzt wird. Dabei handelt es sich um Gegenaussagen, »die nichts mit dem eigentlichen Thema zu tun haben« (ebd.) und somit zur Ablenkung dienen. Der ModSupport der Amadeu Antonio Stiftung hält fest: »Wer mit solchen Aussagen kommentiert, hat kein Interesse an einem konstruktiven Austausch.« (ebd.) Whataboutismus ist somit grundlegend toxisch für Diskurse.

bzw. welche virtuellen Taten als schlimmer gelten, getätigt werden. Dies kann in Verurteilungen – gegen allgemeine Vorstellungen oder gegen spezifische kommentierende Personen – realisiert werden.

Eine Form, mit dem Gamer's Dilemma umzugehen, ist der »Ludic amoralist«, der alle virtuellen Verbrechen damit entschuldigt, dass es sich nur um ein Spiel handelt (Ulbricht 2023⁶). Dieses Argument wird von verschiedenen Akteur*innen im Diskurs angeführt, sowohl vom Entwickler*innen-Team als auch von Kommentierenden unter Artikeln. In der Erklärung des Studios heißt es am Ende: »This is still just a game, and although many people are trying to make it into something more, it remains and will continue to be a game.« (Zerat Games o. D.) Nach der gesamten Ausführung fasst *Zerat Games* die Relevanz des kritischen Diskurses um *No Mercy* damit zusammen, dass die Sorgen der Kritiker*innen aufgrund der Fiktionalität irrelevant seien. Ähnlich wie bei der Moralisierung dient auch der Verweis darauf, dass es sich lediglich um ein Spiel handle, dazu, ein unabstreitbares Argument darzulegen, welches eine weitere Auseinandersetzung nicht notwendig macht und diese zu unterbinden versucht. In den Kommentaren zu Artikeln über das Game findet sich diese Argumentation ebenfalls: »Nur virtuell, nur ein Spiel. Aufregung um wenig.« (K-P, Der Standard 2025)

Auch in den Kommentaren unter den Artikeln von Online-Magazinen, die *No Mercy* thematisieren, existieren Diskussionen darüber, ob virtuelle Gewalt an Frauen schlimmer sei als virtueller Mord und/oder virtuelle Folter. Insbesondere der Vergleich zu der Spielreihe *Grand Theft Auto* (GTA) findet sich in einigen Kommentaren, wie etwa unter dem Artikel von *Der Standard*: »Kriegsspiele, Spiele wo man nach Lust und Liebe mordet (a la GTA), Genozid an Aliens begeht... Die werden dann natürlich auch alle verboten?« (K-Q, Der Standard 2025). In der daraus resultierenden Diskussion mit anderen User*innen wird zwar deutlich, dass nicht alle Diskussionsteilnehmer*innen dieser Ansicht sind, diese Meinung jedoch auch in angreifender und diffamierender Art realisiert wird: »Man kann alles relativieren, nur die eigene Dummheit nicht.« (K-R, Der Standard 2025) Sehr konkret auf das Gamer's Dilemma geht der Kommentar »warum ist töten in spielen okay, aber vergewaltigung nicht?« (K-S, Der Standard 2025) ein. In den Antwortkommentaren dazu finden sich Argumente, die häufig angeführt werden, um das Gamer's Dilemma zu legitimieren, wie etwa, dass Gewalt in Games häufig einen spezifischen Nutzen hat und u. a. dazu dient, Feinde aufzuhalten und für das Gute

6 Vielen Dank an Paul Reszke für die Lektüreempfehlung.

zu kämpfen (Ulbricht 2023: 8). Weitere Whataboutismen im Diskurs finden sich u.a. im Vergleich zu Kinofilmen (K-T, Blick 2025), in denen die Darstellung von Vergewaltigungen in Ordnung zu sein scheinen. Durch den Bezug zu anderen Gewaltformen oder Medien wird der Inhalt von *No Mercy* nicht nur als legitim gerechtfertigt, sondern der Whataboutismus stellt überdies eine Tabuisierungsform dar, da eine Ablenkung vom eigentlichen Thema des Diskurses stattfindet.

4.3 Vorwurf der Aufmerksamkeitsgenerierung

In den Artikeln und Kommentaren, die sich mit *No Mercy* auseinandersetzen, findet sich vermehrt der Vorwurf, es handle sich bei dem Game bzw. dessen Inhalt um eine inszenierte Provokation, die zur Bekanntheit des Spiels beitragen solle. Damit wird unterstellt, die Tabubrüche innerhalb des Games würden lediglich dazu dienen, eine öffentliche Diskussion auszulösen. Im Artikel von *WinFuture* wird bspw. erwähnt, dass »Kritiker [...] den Vorwurf [erheben], dass die Entwickler die Kontroverse gezielt geschaffen haben, um Aufmerksamkeit zu erhalten.« (Woll 2025) Auch in einem Kommentar unter dem Beitrag von der schweizerischen Website von *Watson* geht ein*e User*in davon aus, dass »der Aufschrei [...] einkalkuliert« sei (K-U, Watson CH 2025). Ein weiterer Kommentar vermutet ebenfalls einen inszenierten Tabubruch: »Kann gut sein dass man auf den Skandal gehofft hat.« (K-V, Watson 2025) Interessant ist dabei, dass der Tabubruch nicht als solcher benannt wird, sondern bedeutungsverwandte Wörter verwendet werden.

Darüber hinaus wird außerdem – u.a. in der Erklärung des Studios – kritisiert, dass die mediale Berichterstattung über das Spiel zu dessen Bekanntheit beitragen würde. Somit werden aus unterschiedlichen Lagern böse Absichten der Aufmerksamkeitsgenerierung unterstellt. In der Erklärung der Entwickler*innen wird die Bekanntmachung des Spiels durch dessen öffentliche Diskussion wie folgt aufgegriffen: »Please consider – would anyone who wasn't looking for such content hear about this game if it weren't for hundreds of articles, petitions, and statements from content creators?« (Zerat Games o. D.)

Auch in Artikeln über das Game wird teilweise kritisch reflektiert, dass »das Spiel bis zu seiner Gegenkampagne vollkommen unbekannt [war]« (Seng 2025) und »hitze Debatten und eine erhöhte Aufmerksamkeit, [...] dem Entwickler letztlich mehr nützt, als schadet« (Woll 2025). In den Kommentaren unter den Artikeln über das Spiel finden sich ebenfalls kritische Äußerungen zur Wirkung der medialen Aufmerksamkeit. Hier werden jedoch häufig

die jeweiligen Journale direkt angegriffen, wie »Warum unterstützt Watson diese perfide Werbekampagne? Nichts anderes ist es doch! Niemand hätte dieses ›Spiel‹ auf dem Schirm gehabt, und jetzt machen praktisch alle Medien Werbung dafür.« (K-W, Watson CH 2025)

Aus tabutheoretischer Perspektive lässt sich diese Kommunikationspraxis folgendermaßen einordnen: Ein Tabubruch ist ein Angriff auf ein bestehendes (Gesellschafts-)System, was auch als bewusste Provokation genutzt werden kann.

Wenn Tabus die Ordnung bewahren, so sind Tabubrüche Angriffe auf selbige Ordnung. Tabus sind deshalb auch gleichzeitig strategisches Mittel des gesellschaftlichen Systems, sich selbst zu schützen, woraus folgt, dass wiederum Tabubrüche strategisch eingesetzt werden können, um ein System in Aufruhr zu versetzen und zu hinterfragen. (Oettl 2019: 46)

Sollen ein System und dessen Normen geschützt werden, muss ein Tabubruch sozial geahndet werden, was in diesem Fall durch einen öffentlichen Diskurs mit Kritik zum Game stattfand, wodurch wiederum dessen Bekanntheitsgrad gesteigert wurde.

5. Fazit

Abschließend lässt sich festhalten, dass im Diskurs über *No Mercy* Tabu und Toxizität in den Kommunikationspraktiken eng verbunden sind. Dabei werden toxische Diskurspraktiken sowohl von den Kritiker*innen des Games als auch von dessen Verteidiger*innen genutzt. Zentrale Formen (toxischer) Diskurspraktiken sind hierbei Moralisierung, Whataboutismus und Vorwürfe der Aufmerksamkeitsgenerierung. Dass diese Aspekte teilweise auch in kombinierter Form vorkommen, verdeutlicht der folgende Kommentar:

Es ist eine Sache Pornoseiten dazu zu bringen echte Vergewaltigungsinhalte zu entfernen, warum man aber eine Fiktion bekämpft, erschließt sich wohl nur der Moral-Spezialeinheit. Nun klopf man sich auf die Schulter, dass man einem dümmlichen Spiel, das wohl sonst völlig unter dem Radar geflogen wäre, kostenlose PR verpasst hat. (K-X, Der Standard 2025)

Bei den angewendeten Kommunikationspraktiken fällt auf, dass sie größtenteils Akteur*innen-unabhängig eingesetzt werden. So nutzen sowohl die Entwickler*innen des Games in ihrer Erklärung als auch Kritiker*innen in Artikeln und Kommentaren diverse moralisierende Praktiken. Auch der Vorwurf der Aufmerksamkeitsgenerierung wird von Befürworter*innen ebenso wie von Kritiker*innen eingesetzt, jedoch finden sich unterschiedliche Argumentationsstrategien: Während Kritiker*innen davon ausgehen, dass Spiel nütze den tabubrechenden Inhalt zur Erzeugung von öffentlichem Interesse, argumentieren Verteidiger*innen des Games damit, dass das Spiel erst durch die mediale Berichterstattung Aufmerksamkeit bekommen hätte. Beide Gruppen perspektivieren denselben Kritikpunkt der Aufmerksamkeitsgenerierung aus ihren jeweiligen Sichtweisen, sodass im Zentrum lediglich das Zuweisen von Fehlverhalten und Schuld statt einer produktiven Auseinandersetzung mit dem Thema steht. Whataboutismus als vom Thema ablenkendes und damit auch tabuisierendes kommunikatives Verhalten hingegen wird lediglich zur Legitimierung des Spiels genutzt. Gemeinsam haben diese Strategien, dass sie versuchen, eine weitere Auseinandersetzung zu vermeiden und gegnerische Akteur*innen(-Gruppen) abzuwerten.

Tabubrüche sorgen für soziale Sanktionierung, was im Bereich des Gamings häufig über kritische Diskurse erfolgt. Diese sind prädestiniert für toxische Kommunikationspraktiken, da negative Bewertungen getätigt werden, die meist auf Gegenmeinungen treffen. Ein weiterer Aspekt, der Toxizität in Diskursen über Games weit verbreitet macht, ist die Stereotypisierung, die im Hinblick auf Videospiele und -spieler*innen weiterhin herrscht und als Grundlage toxischer Auseinandersetzungen dienen kann.

Außerdem kann ein Tabubruch dafür sorgen, dass im Diskurs über diesen ebenfalls weitere kommunikative Tabubrüche begangen werden. Auf einen Tabubruch muss die Person oder Gruppe, die diesen zu verantworten hat, mit einer Erklärung oder Entschuldigung reagieren, um die soziale Sanktion zu regulieren. *Zerat Games* reagiert diesen Anforderungen entsprechend. Jedoch wird auch diese Erklärung mit (eingeschränkter) Entschuldigung kritisiert, wodurch die soziale Sanktion nicht aufgehoben wird.

Durch einen Tabubruch werden negative Emotionen ausgelöst, welche ebenfalls häufig bei Personen zu finden sind, die sich toxisch äußern (Demus et al. 2023: 265). Außerdem kann auf Tabubrüche mit Angriffsverhalten reagiert werden (Birk, Kaunzner 2009: 402). Somit beeinflussen sich die beiden Phänomene, sodass es zu einer toxischen Kommunikationsverstrickung kommt, die durch einen singulären Tabubruch ausgelöst wurde, welcher

weitere kommunikative Tabubrüche zur Folge hat. Tabubrüche und Toxizität sind auf kommunikativer Ebene eng verknüpfte Phänomene, die einander bedingen.

Literaturverzeichnis

- Adams, Phillipa R.; Sommers, Maria; Scholl, Ben; Lusoli, Alberto; Chun, Wendy Hui Kyong (2025): The revenge of ›tribal‹ toxic masculinity: hate raids on Twitch. In: *Journal of Visual Culture*. URL: <https://doi.org/10.1177/14704129251327916>.
- Almerekhi, Hind; Kwak, Haewoon; Salminen, Joni; Jansen, Bernard J. (2019): Detecting Toxicity Triggers in Online Discussions. In: *Proceedings of the 30th ACM Conference on Hypertext and Social Media (HT'19)*. Hof. S. 291–292. URL: <https://doi.org/10.1145/3342220.3344933>.
- Amadeu Antonio Stiftung (o. D.): ModSupport – Der Guide für deine Kommentarspalte. Störstrategien in der Kommentarspalte begegnen: Whataboutism. In: Antonio Amadeu Stiftung. URL: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/modsupport/whataboutism/> [Zugriff 01.12.25].
- Amon, Alexander (2025): NO MERCY. »Inzest«-Spiel sorgt auf großer Gaming-Plattform für Aufregung. In: *Der Standard*. URL: <https://www.derstandard.de/story/3000000265584/inzest-spiel-sorgt-auf-grosser-gaming-plattform-fuer-aufregung> [Zugriff 05.10.25].
- Becker, Maria; Felder, Ekkehard; Müller, Marcus (2024): Moralisierung als sprachliche Praxis. In: *Moral und Moralisierung: Neue Zugänge*. Hg. v. Ekkehard Felder; Friederike Nüssel u. Jale Tosun. Berlin, Boston: De Gruyter. S. 123–152.
- Benthien, Claudia; Gutjahr, Ortrud (2008): Interkulturalität und Gender-Spezifika von Tabus. Zur Einleitung. In: *Tabu. Interkulturalität und Gender*. Hg. v. Claudia Benthien u. Ortrud Gutjahr. München: Fink. S. 7–16.
- Birk, Andrea; Kaunzner, Ulrike A. (2009): Tabu und Identität. Wie man das vermittelt, worüber die anderen schweigen. In: *Wie kann man vom ›Deutschen‹ leben? Zur Praxisrelevanz der interkulturellen Germanistik*. Hg. v. Ernest W. B. Hess-Lüttich. Berlin u.a.: Lang. S. 397–416.
- Braun, Michael (2007): Vorwort. In: *Tabu und Tabubruch in Literatur und Film*. Hg. v. Michael Braun. Würzburg: Königshausen & Neumann. S. 7–10.
- Demus, Christoph; Schütz, Mina; Probol, Nadine; Pitz, Jonas; Siegel, Melanie; Labudde, Dirk (2023): Hass im Netz – Aggressivität und Toxizität von Hass-

- kommentaren und Postings, Detektion und Analyse. In: Handbuch Cyberkriminologie. Hg. v. Thomas-Gabriel Rüdiger u. Petra Saskia Bayerl. Wiesbaden: Springer VS. S. 261–292.
- Dreier, Lukas; Priker, Johanna (2023): Toxicity in Twitch Live Stream Chats: Towards Understanding the Impact of Gender, Size of Community and Game Genre. In: 2023 IEEE Conference on Games (CoG). URL: <http://dx.doi.org/10.1109/CoG57401.2023.10333159>.
- Eggert, Hartmut (2002): Säkulare Tabus und die Probleme ihrer Darstellung. Thesen zur Eröffnung der Diskussion. In: Tabu und Tabubruch. Literarische und sprachliche Strategie im 20. Jahrhundert. Ein deutsch-polnisches Symposium. Hg. v. Hartmut Eggert u. Janusz Golec. Stuttgart, Weimar: Metzler. S. 15–24.
- Felder, Ekkehard; Müller, Marcus (2022): Diskurs korpuspragmatisch. Annotation, Kollaboration, Deutung am Beispiel von Praktiken des Moralisieren. In: Sprache in Politik und Gesellschaft. Perspektiven und Zugänge. Hg. v. Heidrun Kämper u. Albrecht Plewnia. Berlin, Boston: De Gruyter. S. 241–261.
- Frietsch, Ute (2008): Der Wille zum Tabu als Wille zum Wissen. In: Geschlecht als Tabu. Orte, Dynamiken und Funktionen der De/Thematisierung von Geschlecht. Hg. v. Ute Frietsch, Konstanze Hanitzsch, Jennifer John u. Beatrice Michaelis. Bielefeld: transcript. S. 9–16.
- Fox, Jesse; Tang, Wai Yen (2017): Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. In: *New Media & Society*. 19, 8. S. 1290–1307. URL: <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.
- Gutjahr, Ortrud (2008): Tabus als Grundbedingung von Kultur. Sigmund Freuds Tabu und Totem und die Wende in der Tabuforschung. In: Tabu. Interkulturalität und Gender. Hg. v. Claudia Benthien u. Ortrud Gutjahr. München: Fink. S. 19–50.
- Hoffmeister, Toke (2023a): Toxizität/das Toxische. In: Diskursmonitor. Glossar zur strategischen Kommunikation in öffentlichen Diskursen. Hg. von der Forschungsgruppe Diskursmonitor und Diskursintervention. URL: <https://diskursmonitor.de/glossar/toxizitaet-das-toxische/> [Zugriff 15.09.25].
- Hoffmeister, Toke (2023b): Von toxischen Substanzen und toxischer Männlichkeit. Eine korpuspragmatische Studie zur Erschließung eines Gegenwartssphänomens. In: *Zeitschrift für Germanistische Linguistik*. 51, 3. S. 424–458.

- Köppel, Melanie (2025): Vergewaltigungs-Spiel »No Mercy«: Wie konnte so etwas jemals online sein? In: Watson. URL: <https://www.watson.de/leben/digital/908194219-no-mercy-auf-steam-spiel-bedient-vergewaltigungsfantasien-im-netz> [Zugriff 05.10.25].
- Kuck, Kristin (2021): Tabugrenzen im öffentlichen Raum. In: Kleine Texte. Hg. v. Steffen Pappert u. Kersten S. Roth. Berlin: Lang. S. 227–254.
- Kuhn, Fritz (1987): Tabus. In: Sprache und Literatur in Wissenschaft und Unterricht. 18, 2. S. 19–35.
- Lautenschläger, Sina (2021): Willst du gelten, mach dich selten: Tabu und Schweigen in interpersonaler Kommunikation. In: aptum. Zeitschrift für Sprachkritik und Sprachkultur. 17, 2. S. 212–229.
- Luck, Morgan (2009): The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia. In: Ethics and Information Technology, 11, 1. S. 31–36. URL: <https://doi.org/10.1007/s10676-008-9168-4>.
- Mildenberger, Florian; Schröder, Hartmut (2012): Tabu, Tabuvorwurf und Tabubruch im politischen Diskurs. In: bpb. URL: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/75862/tabu-tabuvorwurf-und-tabubruch-im-politischen-diskurs/> [Zugriff 08.03.24].
- Oettl, Barbara (2019): Existentielle Grenzerfahrungen. Tabubruch als Strategie in der zeitgenössischen Kunst. Bielefeld: transcript.
- Rada, Roberta V. (2001): Tabus und Euphemismen in der deutschen Gegenwartssprache. Mit besonderer Berücksichtigung der Eigenschaften von Euphemismen. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Ruggli, Natascha (2025): Entwickler äussert sich zu der Furore 13-Jährige konnten bis vor kurzem dieses Game kaufen – Inzest-Porno war auf Steam verfügbar. In: Blick. URL: <https://www.blick.ch/digital/entwickler-aeussert-sich-zu-der-furore-13-jaehrige-konnten-bis-vor-kurzem-dieses-game-kaufen-inzest-porno-war-auf-steam-verfuegbar-id20773634.html> [Zugriff 05.10.25].
- Schröder, Hartmut (2008): Zur Kulturspezifität von Tabus. Tabus und Euphemismen in interkulturellen Kontaktsituationen. In: Tabu. Interkulturalität und Gender. Hg. v. Claudia Benthien u. Ortrud Gutjahr. München: Fink. S. 51–70.
- Seng, Martin (2025): Sexistische Videospiele. Next Level Frauenhass. In: taz. URL: <https://taz.de/Sexistische-Videospiele/!6080685/> [Zugriff 05.10.25].

- Ulbricht, Samuel (2023). A Kantian response to the Gamer's Dilemma. In: *Ethics and Information Technology* 25, 39. URL: <https://doi.org/10.1007/s10676-023-09710-0>.
- Unger, Sophie (2025): Möglichst viele Vergewaltigungen: Online-Spiel »No Mercy« schockt. In: *Kurier*. URL: <https://kurier.at/trend-hub/no-mercy-game/403032602> [Zugriff 05.10.25].
- Vela, Sabeth (2025): »Wir haben nicht vor, gegen die ganze Welt zu kämpfen« – Porno-Game »No Mercy« gesperrt. Das neue Inzestspiel sorgte weltweit für Empörung – nun hat Steam das Game gesperrt. In: *Watson*. URL: <https://www.watson.ch/leben/digital/924557998-steam-sperret-porn-ogame-no-mercy> [Zugriff 05.10.25].
- Woll, John (2025): Nach großer Empörung: Verstörendes »Sex«-Spiel verschwindet von Steam. In: *WinFuture*. URL: <https://winfuture.de/news,150277.html> [Zugriff 05.10.25].
- Zerat Games (o. D.): Important News about No Mercy. In: *Steam*. URL: <https://steamcommunity.com/games/3299570/announcements/detail/588390482275467288> [Zugriff 06.10.25].
- Zerat Games Website (o. D.). URL: <https://zeratgames.com> [Zugriff 05.10.25].