

Was ist GamerGate?

Das Schlagwort »GamerGate« überschreibt einen beispiellosen Strudel aus Pressekritik, Sexismus, Feminismus und Verschwörungstheorien. Wir klamüsern auseinander, wer hier genau wen weswegen anprangert – und was es uns über die Spielebranche lehrt. Von Michael Graf

W enn das seltene Zusammenspiel mehrerer Faktoren eine Situation drastisch verschlimmert, spricht man im Englischen ehrfürchtig vom »perfect storm«, dem perfekten Sturm. Auch das Twitter-Schlagwort #GamerGate verschmilzt mehrere Faktoren, mehrere Strömungen und Meinungen zu einem Sturm der Entrüstung, der binnen zwei Wochen über 650.000 Tweets aufgewirbelt hat. Was als Schlamm Schlacht eines enttäuschten Ex-Freunds begann, hat sich zur Debatte um Feminismus und Presseethik entwickelt, in der selbst Schauspieler und Politaktivisten mitmischen. Diesen Sturm der Entrüstung perfekt zu nennen, wäre jedoch unpassend. Denn #GamerGate überschreibt einen bizarren Tornado aus Pressekritik und Frauenfeindlichkeit, aus Homophobie und Verschwörungstheorien, aus Hackerangriffen, Vergewaltigungsdrohungen, wütenden Retourkutschen und, ja, auch Auseinandersetzungen mit Missständen der Spielebranche, die im Hassgetöse aber fast untergehen. Die Anhänger von #GamerGate sehen sich als Bewegung, die gehört, die ernst ge-

nommen werden möchte, die berechtigte Kritik vorbringt und Antworten erwartet. Dass sie dabei mit Radikalen paktieren – oder die Radikalen sie als Deckmäntelchen nutzen –, schadet jedoch nicht nur ihnen, sondern dem Image aller Spieler. Genauso übrigens wie die nicht minder hasserfüllten Antworten ihrer Gegner. Ja, #GamerGate geht uns alle an, lehrt uns aber auch vieles über unsere Branche. Also treten wir mal kurz einen Schritt zurück, holen tief Luft, zählen bis zehn und unterdrücken den Im-

Es beginnt mit Seitensprüngen

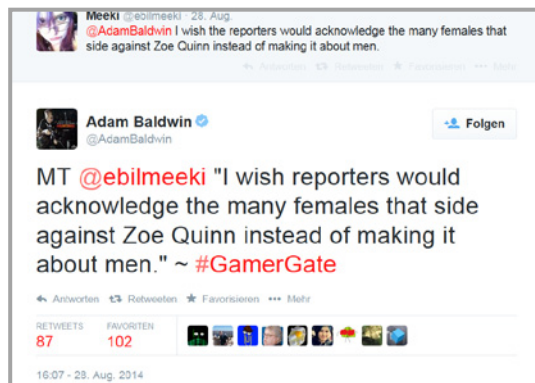
puls, eine Brandrede zu verfassen. Stattdessen ergründen wir die Wurzeln des Unmuts, umreißen die Positionen und fassen zusammen, woran das Thema letztlich krankt.

Eines vorneweg: Ja, das wird ein langer Artikel. Dennoch müssen wir die eine oder andere Geschichte ausklammern, um nicht in Details zu versinken. Und dennoch lohnt es sich, das alles durchzulesen, vor allem für

Spieler, die von #GamerGate nur am Rande etwas mitbekommen haben. Geprägt wird das Hashtag vom Schauspieler Adam Baldwin, der in der Science-Fiction-Serie Firefly den schlichten Ballerknecht Jayne verkörperte und dieser Rolle auch im wahren Leben treu zu bleiben scheint: Auf der Comic-Con 2012 bezeichnet er sich als »Waffen-Geek«, Schusswaffen nennt er in einem Twitter-Streit mit Brent Spiner (Data aus Star Trek) »das großartigste Friedenswerkzeug, das jemals erfunden wurde«, die gleichgeschlechtliche Ehe setzt er mit Inzest gleich. Zumindest nach europäischen Standards ist Baldwin nicht gerade der perfekte Pate für eine seriöse Bewegung. Den Hashtag #GamerGate verwendet er erstmals am 28. August, als er den Tweet eines weiblichen Fans weiterleitet. Die Spielerin wünscht sich, dass die Medien nicht nur die Männer, sondern auch die Frauen erwähnen würden, die gegen Zoe Quinn seien. Zoe Quinn, die Frau, mit der alles begann, die Frau im Auge des Skandalsturms.



Dies sind die meistgenannten Twitter-Schlagworte bei #GamerGate zu unserem Redaktionsschluss.



Mit diesem Tweet prägt der Schauspieler Adam Baldwin das Hashtag #GamerGate.

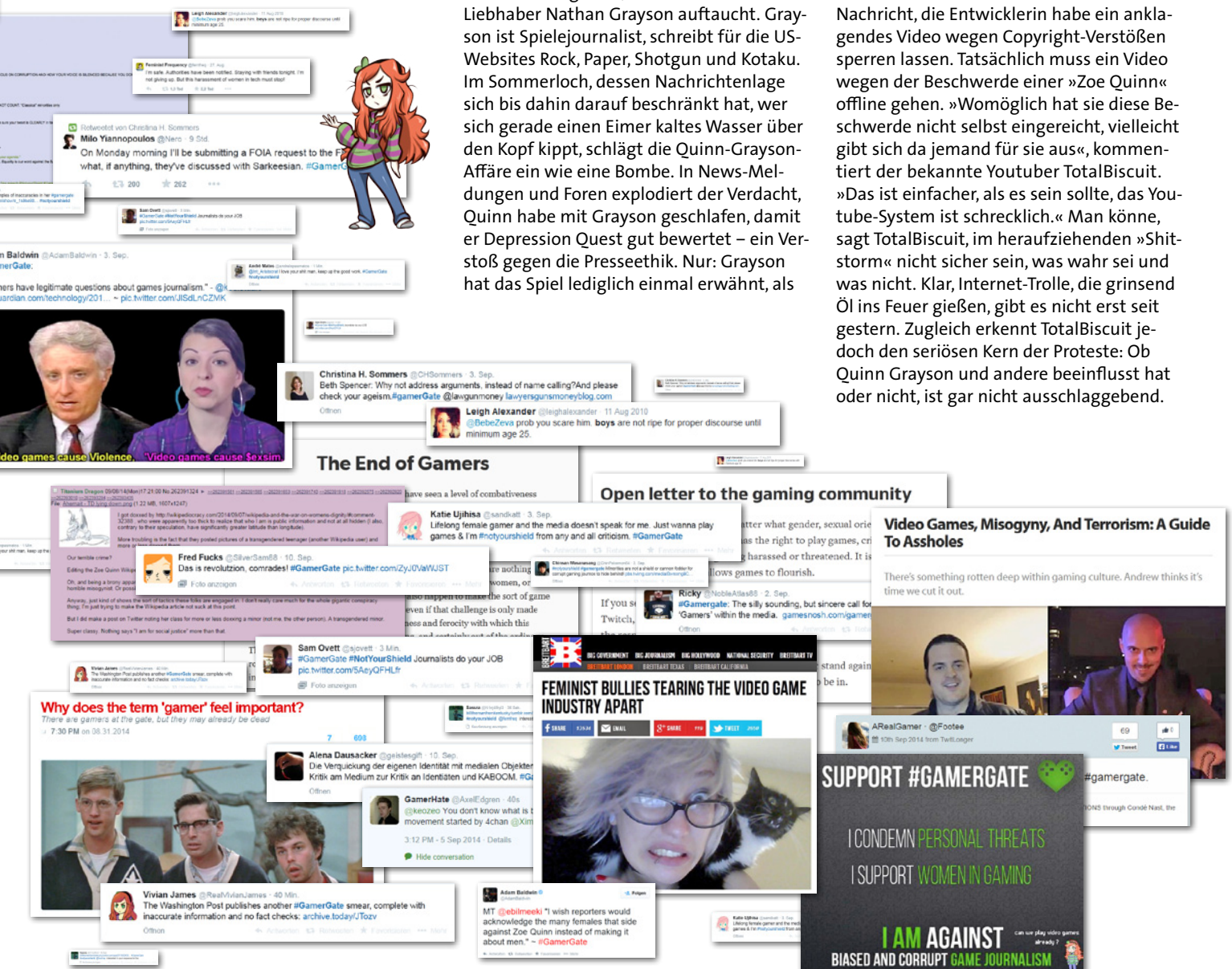


Zoe Quinn ist, oder besser: war eine eher unbekannte Indie-Entwicklerin, die vor allem für Depression Quest verantwortlich zeichnet, ein Adventure, in dem man den Alltag eines Depressionskranken nacherlebt. Das Spiel kostet nichts, Spieler können aber dafür spenden, ein Teil der Erlöse fließt an die US-Hotline für Selbstmordgefährdete. An sich ein lobenswertes Projekt, das hier aber keine Rolle spielt. Stattdessen geht es darum, dass Quinns Ex-Freund Eron

Jjoni am 16. August ein Blog namens The-ZoePost aufsetzt. Darin breitet er detailliert aus, wie Quinn ihn mit mindestens fünf anderen Männern betrogen haben soll, zum Beweis zeigt er Auszüge aus Privatgesprächen. Das alleine ist schon hässlich, kein Mensch hat es verdient, dass Details aus seinem Intimleben ungefiltert an die Öffentlichkeit sprudeln. Deshalb berichten auch wir, GameStar, zunächst nicht darüber. Diese Sache, so unsere Überzeugung, geht nur Zoe Quinn und die darin verwickelten Personen etwas an. Doch die Geschichte verselbstständigt sich, als auf der Liste der Liebhaber Nathan Grayson auftaucht. Grayson ist Spielejournalist, schreibt für die US-Websites Rock, Paper, Shotgun und Kotaku. Im Sommerloch, dessen Nachrichtenlage sich bis dahin darauf beschränkt hat, wer sich gerade einen Eimer kaltes Wasser über den Kopf kippt, schlägt die Quinn-Grayson-Affäre ein wie eine Bombe. In News-Meldungen und Foren explodiert der Verdacht, Quinn habe mit Grayson geschlafen, damit er Depression Quest gut bewertet – ein Verstoß gegen die Presseethik. Nur: Grayson hat das Spiel lediglich einmal erwähnt, als

einen von insgesamt 50 Steam-Greenlight-Titeln. Das kann man ihm kaum als unlautere Werbung auslegen, zumal der Artikel nach seiner Aussage vor seiner Beziehung mit Quinn entstand. Auch für das Gerücht, dass Quinn andere Autoren und Entwickler mit Sex beeinflusst haben soll, gibt es keine Beweise. Doch das interessiert niemanden mehr, das Internet hat Blut geleckt.

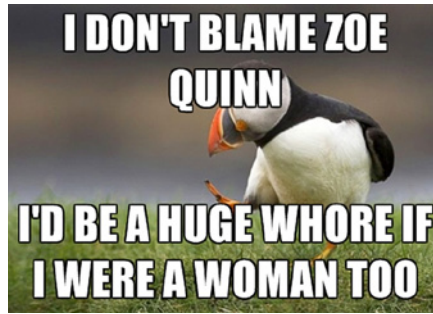
In Foren und Kommentarspalten versammeln sich die Quinn-Gegner, die virtuellen Mistgabeln werden gewetzt, die Fackeln entzündet. Auf Youtube verbreitet sich die Nachricht, die Entwicklerin habe ein anklagendes Video wegen Copyright-Verstößen sperren lassen. Tatsächlich muss ein Video wegen der Beschwerde einer »Zoe Quinn« offline gehen. »Womöglich hat sie diese Beschwerde nicht selbst eingereicht, vielleicht gibt sich da jemand für sie aus«, kommentiert der bekannte Youtuber TotalBiscuit. »Das ist einfacher, als es sein sollte, das YouTube-System ist schrecklich.« Man könne, sagt TotalBiscuit, im heraufziehenden »Shitstorm« nicht sicher sein, was wahr sei und was nicht. Klar, Internet-Trolle, die grinsend Öl ins Feuer gießen, gibt es nicht erst seit gestern. Zugleich erkennt TotalBiscuit jedoch den seriösen Kern der Proteste: Ob Quinn Grayson und andere beeinflusst hat oder nicht, ist gar nicht ausschlaggebend.



Vielmehr brodeln aus Forenbeiträgen und Videos das generelle Misstrauen vieler Spieler gegenüber einer Spielepresse, die offenbar dichter mit der Industrie verflochten ist, als sie zugibt. Wie unser ehemaliger Kollege Christian Schmidt in seinem Kommentar in der vorletzten GameStar-Ausgabe fordert TotalBiscuit Transparenz: »[Journalisten] haben Freunde in der Industrie, das ist ganz normal. Diesen Freunden wollen sie auch helfen [...], nur müssen sie das dann ehrlich sagen und sehr vorsichtig damit umgehen, damit ihre Befangenheit nicht zu groß wird.« Eine ehrliche Presse, darum geht es dem seriösen Teil der #GamerGate-Bewegung. Dieser Wunsch ist nachvollziehbar, sogar unterstützenswert. Allzu oft geht er jedoch im Lodern der Störfeuer unter.

Im Herzen geht es um Pressekritik

Denn das ist erst der Anfang, in Anspielung auf Quinns gleichnamiges Tumblr-Blog prägen ihre Gegner den Begriff »Quinnspiracy«, ein Wortspiel auf »conspiracy«, Verschwörung. Unter diesem Oberbegriff vermischen sie weitere Pressekritik mit einer Hexenjagd auf die Entwicklerin. Beispielsweise soll sie die Gruppe Fine Young Capitalists sabotiert haben, die Frauen an die Spieleindustrie heranführen will, indem sie ihnen auf einem Game Jam Gelegenheit gibt, Spielideen zu entwerfen. Finanzieren will man das Ganze über die Crowdfunding-Plattform Indiegogo, entwickelt werden die Spiele dann von Indie-Teams. Die Ideengeberinnen selbst arbeiten nicht mit, bekommen aber acht Prozent der Einnahmen, der Rest geht an wohltätige Zwecke. »Zoe fand das falsch«, sagt Matthew Rappart, der Gründer der Gruppe, »sie behauptete, wir würden die Frauen nur ausbeuten.« Tatsächlich machen Quinn und ihre Anhänger auf Twitter Stimmung gegen die Fine Young Capitalists, deren Website daraufhin unter Massenanfragen kollabiert, was auf eine DDoS-Attacke (Distributed Denial of Service) hindeutet. Außerdem gräbt einer von Quinns Freunden den Klarnamen eines Mitglieds der eigentlich anonymen Gruppe aus und stellt ihn ins Netz, ein klarer



In Foren kursieren Memes, die Zoe Quinn verunglimpfen.

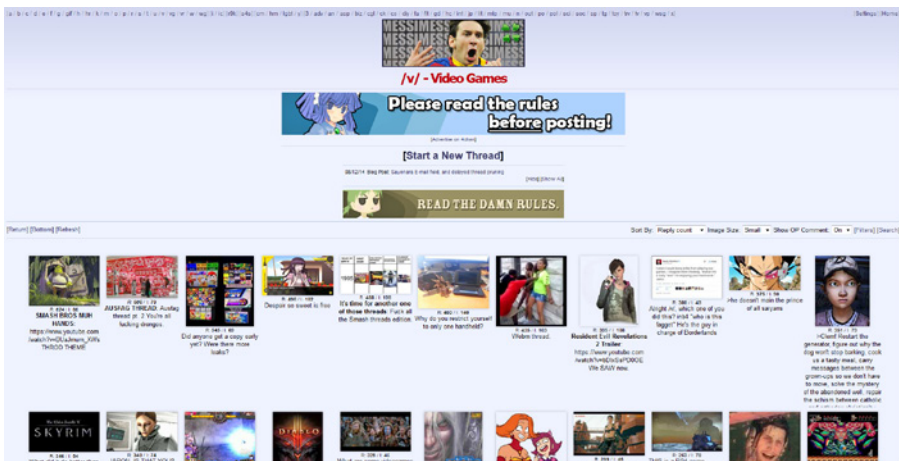


Zoe Quinn soll die Indiegogo-Kampagne der Fine Young Capitalists sabotiert haben.

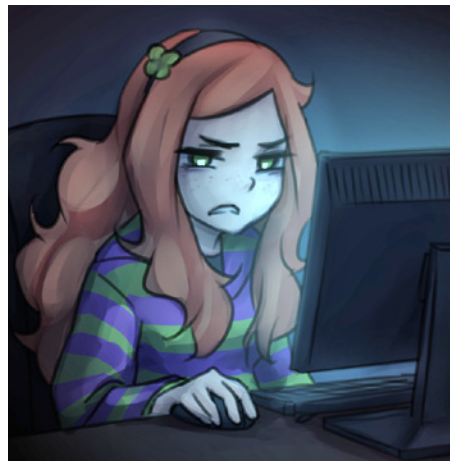
Eingriff in die Privatsphäre. Ja, auch Quinn und ihre Twitter-Armee sind keine Heiligen. Will sie mit dem Angriff auf die Fine Young Capitalists etwa nur ihren eigenen Rebel Jam promoten, einen Game Jam, der für eine Youtube-Doku gefilmt werden soll? Oder hält sie das Konzept der Fine Young Capitalists tatsächlich für ausbeuterisch, weil es den Frauen keine Jobs verschafft? Es steht Aussage gegen Aussage, Anklage gegen Anklage, sicher ist nur eines: Das hat nichts mehr mit Pressekritik zu tun! Es dient nur dazu, Zoe Quinns Glaubwürdigkeit zu untergraben: Die hat ihren Freund betrogen, die muss ein schlechter Mensch sein!

Quinn berichtet von Schmähanrufen und Vergewaltigungsdrohungen, auf Meme-Bildern wird sie als »Hure« bezeichnet. Natürlich darf man Seitensprünge unmoralisch finden, derart heftige Reaktionen kann man aber durchaus als »Slut Shaming« bezeichnen. Dieser Begriff umschreibt Aktionen, die jemandem Schuldgefühle wegen sexueller Handlungen einreden sollen. Ein bekanntes Beispiel ist der Satz, Frauen seien selbst schuld, wenn sie vergewaltigt würden, weil sie sich so aufreizend anzögen. Wenn Quinn, so die »Logik« hinter den Drohgebärden, mit mehreren Männern geschlafen habe, müsse sie sich doch nicht wundern, dass man sie Schlampe nennt. Quinn schießt gegen diese verquere Argumentation zurück – dabei aber ihrerseits übers Ziel hinaus. Beispielsweise behauptet sie, der #GamerGate-Vater Adam Baldwin habe ihre Adresse verbreitet, was aber nicht stimmt und wiederum von Baldwins Anhängern als Beweis dafür angeführt wird, dass Quinn lügt.

So schwappen Vorwürfe und vermeintliche Beweise hin und her, als Auge des Anti-Quinn-Sturms kristallisiert sich das Diskussions-Board 4chan heraus, das als Männerdomäne und Wiege der Hackerbewegung »Anonymous« gilt. Anonymous richtet seine Cyberangriffe bekanntlich meist gegen Behörden wie die NSA, um gegen deren Überwachungswahn zu protestieren. Seltsamerweise sehen die 4chan-User aber kein Problem darin, selbst in der Privatsphäre einer Person herumzustochern, zu »doxxen«. »Doxxing« nennt sich das Ausbuddeln alter Tweets und anderer Beiträge; alles, was Quinn und ihre Bekannten im Internet geäußert haben, wird aufgestöbert und zu Verschwörungstheorien verquirlt. So entstehen Screenshot-Konvolute aus Twitter-Konversationen & Co., die beweisen sollen, mit wem Quinn wann wie sehr liiert war. Als Beweis dafür, dass man gar nicht gegen die Entwicklerin persönlich sei, werden Screenshots von Debatten herumgereicht, in denen 4chan-User fordern, man solle Quinns Blog per DDoS-Attacke abschießen, woraufhin andere antworten, das sei zu extrem, man solle lieber Quinns fünf Liebhaber finden, um Verbindungen mit der Presse aufzudecken. Angriff auf die Privatsphäre statt An-

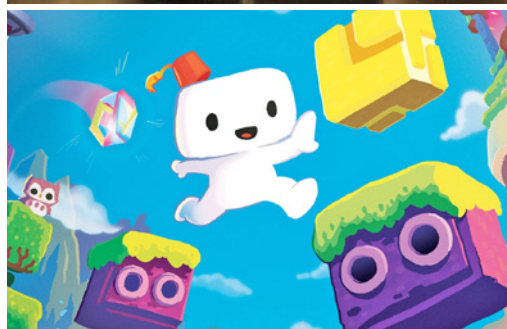


Die User des Imageboards 4chan entwerfen sogar ein Maskottchen für die Fine Young Capitalists: die »normale Spielerin« Vivian James (rechts).



griff auf die Website – das wirkt nicht gerade rücksichtsvoll, Pressekritik hin oder her.

Zugleich berichten Quinn und einige ihrer Unterstützer, dass ihre Mail- und Dropbox-Accounts gehackt wurden – etwa von 4chan-Usern? Tatsächlich tauchen Auszüge aus Quinns Mailverkehr im Internet auf. Um ihre Abneigung gegen Quinn zu demonstrieren und zugleich zu beweisen, dass sie nichts gegen Frauen im Allgemeinen haben, spenden 4chan-User satte 17.000 Dollar für die Indiegogo-Kampagne der Fine Young Capitalists. Sie entwerfen sogar ein Maskottchen dafür: Vivian James, ein Comicmädchen mit verdrießlichem Gesichtsausdruck und Streifenpulli, das eine »normale Spielerin« darstellen und Respekt gegenüber spielenden Frauen ausdrücken soll. Zugleich dient Vivian aber als satirische Retourkutsche gegen Sexismus-Vorwürfe: Seht her, wir mögen Frauen! Wir haben sogar selbst eine erschaffen! Dass 4chan-User postwendend Nacktbilder von Vivian fordern, unterstreicht den satirischen Charakter. Im Gegenzug attackieren Quinn-freundliche Hacker die Kampagne der Fine Young Capitalists, statt des Spendenzählers prangt dort eine Nachricht, die das »abscheuliche« Verhalten der 4chan-Hexenjäger verurteilt. Wer steckt dahinter? Nun, man muss wissen, dass sich die 4chan-Community nochmals in 49 Unterforen gliedert. Die Proteste



Phil Fish (Bild aus Indie Game: The Movie),
der Entwickler von Fez (Mitte) attackiert die
Quinn-Gegner via Twitter (unten).

gegen Quinn toben vorrangig in der Videospiel-Gruppe /v/, es gibt aber noch andere Bereiche wie die Politaktivisten von /pol/ oder die Anonymous-Ursuppe /b/, die unter anderem für Angriffe auf Scientology und die Filmindustrie verantwortlich zeichnet. Möglich also, dass andere Hacker die /v/-User bestrafen wollten. Oder war der Indiegogo-Angriff ein Schachzug der /v/-User, um Quinn weiter zu belasten? Lügen, Gegenlügen, niemand glaubt irgendwem, doch jeder glaubt, er selbst sei im Recht. Das sagt viel über die Streitkultur im Internet, aber nichts Neues. Mit absoluter Sicherheit kann man nur eines: die Fine Young Capitalists bedauern, die zwischen die Fronten dieses Konflikts zermahlen werden.

Zugleich äußern sich bekannte Branchenköpfe zu den Attacken auf Zoe Quinn, zu ihren Fürsprechern zählen Phil Fish und Anita Sarkeesian. Zu Letzterer kommen wir gleich; der Kanadier Fish ist für seinen Indie-Hit Fez, noch mehr aber für seine Schmähkommentare bekannt. Schon bevor er Fez veröffentlicht, legt er sich mit Entwicklern und Spielern an. Auf die Frage eines japanischen Indie-Designers, was er von modernen japanischen Spielen halte, blafft Fish barsch: »Eure Spiele sind Mist!« Als daraufhin ein Twitter-User ankündigt, er werde Fez raubkopieren, weil er Fish nicht möge, greift der Designer zum verbalen Atomschlag: »Spieler sind die schlimmsten beschissenen Menschen!« Auch wenn Fish einen Nerv trifft – Raubkopien sind ein Problem, japanische Spiele hecheln ihren Urahnen oft hinterher – darf er sich nicht wundern, dass ihm seitdem aus Spielerforen ein eisiger Kommentartwind entgegenbläst. Dieser Liebling der Massen schlägt sich nun auf die Seite von Zoe Quinn, bezeichnet ihre Gegner als »eierlose Männerbrust«, selbst den besonnenen TotalBiscuit zerreit er als »ekligem Nerd«.

Als dann angeblich 4chan-Hacker in seinen Firmenserver eindringen, löscht Fish sein Twitter-Konto und stellt sein Studio Polyttron zum Verkauf. »Das ist es nicht wert«, warnt er zum Abschied alle aufstrebenden Entwickler: »Gebt eure Träume auf. Sie sind in Wahrheit Alpträume. [...] LAUFT WEG.« Phil Fish steigt im Affekt aus der Spielebranche aus – oder hatte er das schon länger geplant? Schließlich hatte der Entwickler schon vor über einem Jahr Fez 2 eingestellt, weil es »die Spieler nicht verdienen«, war dann aber zurückgerudert. Nun behauptet er, Hacker hätten 1,5 Gigabyte Daten von seinem Firmenserver gestohlen, die auch persönliche Infos und Bankverbindungen enthielten. Tatsächlich taucht ein solches Datenpaket im Netz auf – allerdings stellen es die Hacker auf Fishs eigenen Server zum Download. Das sei ungewöhnlich, heißt es auf 4chan, warum sollte man die Dateien auf einen Fremdserver laden, auf dem sie gleich wieder gelöscht werden könnten? Steckt doch Fish selbst dahinter? Ein weiterer Aspekt der #GamerGate-Geschichte versinkt Sumpf gegenseitiger Vorwürfe – und damit Bühne frei für Anita Sarkeesian.



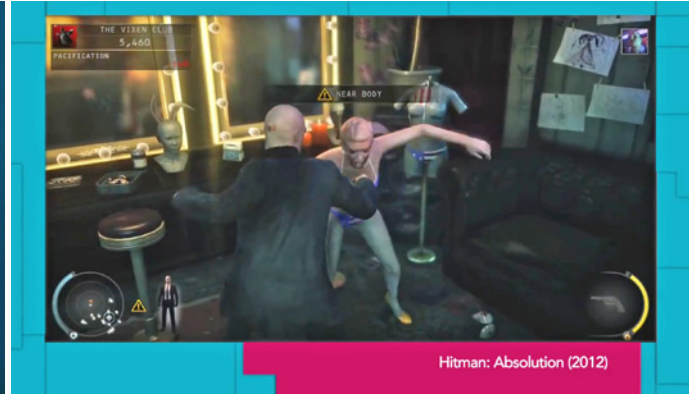
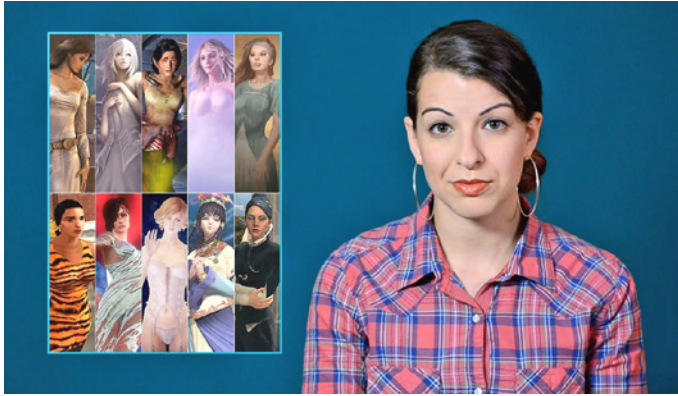
Solche Screenshot-Konvolute sollen Verbindungen nachweisen.

Sarkeesian ist Feministin, vor zwei Jahren hat sie auf Kickstarter fast 160.000 Dollar für die Videoreihe »Tropes vs Women in Video Games« gesammelt, die negative weibliche Stereotype in Spielen behandelt. Das bringt Sarkeesian Lob ein, aber auch herbe Kritik. Letzteres vor allem, weil die Feministin sehr zugespitzt und einseitig argumentiert, das wirkt zuweilen arrogant. Spieler verfolgt bekanntlich ein ganz eigenes Trauma, wenn es darum geht, dass ihnen vermeintliche Besserwisser die Abgründe ihres Hobby erklären wollen: Seit den unseligen »Killerspiel«-Debatten löst jeder erhobene Zeigefinger, jede Bevormundung einen Beißreflex aus, ob berechtigt oder nicht. Natürlich verfolgt Sarkeesian mit ihrer geradlinigen Argumentation ein Ziel. Was viele ihrer Kritiker jedoch missverstehen: Dieses Ziel besteht nicht darin, die Spielelandschaft sofort und radikal umzukrempeln. Sarkeesian

Niemand glaubt mehr irgendwem

betont immer wieder, sie wolle nicht das Medium Spiel und auch nicht seine Fans verteufeln, sondern zum Nachdenken anregen. Zum Nachdenken darüber, ob man es denn okay findet, wie Frauen in Spielen oft dargestellt werden: als Streitapfel, um den sich mehrere Männer zanken, als Jungfrau in Not oder als sexy Hintergrunddeko, die niedere Instinkte der männlichen Zielgruppe ansprechen soll. Ganz falsch ist das nicht, man überlege nur, wie viele Actionspiele in Bordelle oder Stripclubs führen, und wie viele in, sagen wir, Dampfsaunen voll halb nackter Männer.

Selbststredend kann man – wie etwa der You-tuber Thunderfoot – Sarkeesians überspitzte Darstellung kritisieren. Beispielsweise zeigt sie, wie der Spieler in Hitman: Absolution Stripperinnen ermordet, was zwar möglich ist, vom Spiel aber bestraft wird. Um der Argumentation willen hätte es gereicht, nur die fast nackten Stripperinnen zu zeigen, die Gewalt wirkt effektischer. Man kann auch kritisieren, dass sie sich bislang



Anita Sarkeesian spürt frauenfeindlichen Klischees in Spielen nach, schießt aber teils übers Ziel hinaus, etwa bei Hitman: Absolution.

nicht die Mühe gemacht hat, mit Forschern und Entwicklern zu sprechen. Die Feministin kauft vor allem längst belegte kulturwissenschaftliche Thesen wieder, trägt aber nichts Neues bei. Man kann kritisieren, dass sie selbst keine Shooter spielt, weil sie ihr zu brutal sind, wie sie bereits 2010 in einem Seminar zugab. Sie redet also auch über Spiele, die sie selbst nicht erlebt hat. Man kann kritisieren, dass sich Sarkeesian auf Negative konzentriert und selten Spiele mit positiven Frauenbildern à la Beyond Good & Evil thematisiert. Und man kann kritisieren, dass die Feministin ohne Erlaubnis Szenen aus Let's Plays entnommen hat, was nicht illegal, aber moralisch fragwürdig ist. Eines kann man aber nicht kritisieren: Dass sie sich auf eine Art und Weise mit dem Medium Spiel beschäftigt, die einem selbst nicht passt; man kann sie nicht pauschal der Lüge bezichtigen. Es gehört zum Erwachsenwerden des Mediums dazu, auch seine Kritiker zu Wort und Geltung kommen zu lassen. Selbst im leidigen »Killerspiel«-Streit schlummerte ja der wahre Kern, dass manche Gewaltspiele nicht in Kinderhände gehören. Nur war sowohl die Hetze der Spielegegner als auch die wütende Antwort vieler Spieler eine Überreaktion. Etwa, als Spieler anno 2010 zum Mord am Kinderbuchautor Christian Berg aufrufen, nur weil der sich für übersteigerte Spieleverbote ausgesprochen hatte. Bringen wir in dieser Branche denn gar keine vernünftige Diskussion zustande? Wird immer nur auf der einen Seite mit dem Zeigefinger gewedelt und auf der anderen zugebissen? Es scheint so.

Auch aus dem Widerstand, der Sarkeesian in Foren, Tweets und Videos entgegenhält, spricht selten sachliche Auseinandersetzung und noch seltener Akzeptanz, sondern allzu oft blanke Verachtung. Der Vorwurf der Lüge ist noch der harmloseste, mal wird sie als »Stück Scheiße« verspottet, mal als »Hure«, als »Schlampe«. Dass sie Zoe Quinn Mut zuspricht, wiegelt ihre Gegner weiter auf, unter anderem verbreiten sie den Vorwurf, hinter der Solidarität der beiden Frauen stecke eine feministische Verschwörung. Auf Twitter macht sich Sarkeesian darüber lustig, witzelt über die »feminis-

tischen Spiele-Illuminati«, die alle Spiele »wegnehmen« würden, bis sich die Spieler wieder wie »ordentliche menschliche Wesen« aufführten. Doch der Spaß endet, als sich Sarkeesian aufgrund von Drohungen gezwungen sieht, aus ihrer Wohnung zu flüchten. Später zeigt sie die abscheulichen Tweets eines gewissen »Kevin Dobson«, der ihr Vergewaltigung und Mord androht. Sarkeesians Screenshot dieser Tweets wird wiederum von ihren Gegnern misstrauisch

Als Kritik getarnte Verachtung

beäugt, weil er nur 12 Sekunden nach Dobsons letzter Nachricht geknipst wurde. Das, halt es aus den Foren, sei eine verdächtig kurze Reaktionszeit, es keimt der Gegenverdacht, Sarkeesian habe die Drohungen gefälscht. Angesichts dessen, wie sie und ihre Unterstützer sonst beschimpft werden, erscheint das jedoch unwahrscheinlich. »Ich werde dich jagen, du Bastard«, schreibt etwa ein User an einen Autor der feministischen Website We Hunted The Mammoth. Und bereits 2012 entsteht ein Flash-Spielchen, in dem man das Gesicht der Feministin grün und blau schlagen konnte. Ja, es gibt viele Spieler, die sich sachlich mit Sarkeesian auseinandersetzen. Es gibt auch Frauen, die Teile von »Tropes vs. Women in Video Games« überspitzt und unbefriedigend finden, etwa unsere GameStar-Kollegin Petra Schmitz. Doch das Gros der Angriffe auf die Feministin ist eben keine Kritik, sondern Frauenverachtung, die auch unter dem Deckmäntelchen von #GamerGate verbreitet wird.

Vielen ihrer Widersacher gilt Sarkeesian als Gallionsfigur der sogenannten Social Justice Warriors, der Krieger für soziale Gerechtigkeit. Was genau hat es damit auf sich? Spieler beschwerten sich darüber, dass ihr Hobby immer wieder von Menschen kritisiert wird, die politische Korrektheit einfordern. Etwa von Sarkeesian oder von der LGBT-Community, die für die Rechte von Homo-, Bi- und Transsexuellen eintritt und auch in Spielen sexuelle Gleichberechtigung erwartet. Als wir 2013 über die GaymerX berichteten, die erste Spielemesse, die sich an die LGBT-Community richtet, fragt ein erboster Leser, wie wir nur über »so etwas« schreiben könnten. Nun, weil eine faire Presse dazu beitragen muss, allen gesellschaftlichen Gruppen Gehör zu verschaffen – solange diese Gruppen nicht ins Extreme abgleiten oder gar Gesetze brechen. Auch, als sich unser Kollege Jochen Gebauer in einer Kolumne gegen die intolerante Kritik an homosexuellen Figuren in Star Wars: The Old Republic ausspricht, entflammt auf unseren Leserbriefseiten eine hitzige Debatte. »Setzen Sie sich doch mal mit der Bibel auseinander«, rät uns ein Leser. »Respektiert doch einfach jeden Menschen so, wie er ist – und schon wäre unsere Welt eine weitaus bessere«, wünscht sich ein anderer. Wir bilden beide Seiten des Meinungsspektrums ab, auch das ist Aufgabe der Presse.

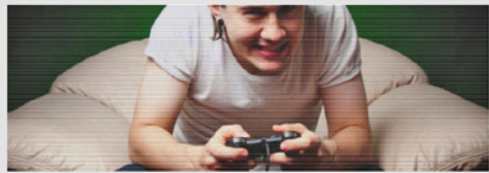
Und angesichts der feministischen und sonstigen Rufe nach Gleichberechtigung platzt eben manchem Spieler die Hutschnur. Man könne, heißt es oft, bald gar nichts mehr sagen und tun, ohne dass irgendjemand beleidigt zurückblafft. Tatsächlich schießt auch die Gegenseite oft übers Ziel hinaus. Selbst sachliche Kritik an Sarkeesians Arbeit wird von ihren Fans gerne niedergeschrien, auch sie scheinen an einer inhaltlichen Auseinandersetzung nicht oder zumindest nicht immer interessiert. Auch das »Warrior« in Social Justice Warriors hat seine Berechtigung, der Kampf für das Gute mutiert immer wieder zum Kreuzzug der herablassenden Besserwisser. Das macht das Gute nicht weniger gut, den Kampf für Frauen- und Homosexuellenrechte nicht weniger richtig. Es



Ultrafeministische Tweets gießen weiter Öl ins Feuer.

'Gamers' don't have to be your audience.

'Gamers' are over.



I often say I'm a video game culture writer, but lately I don't know exactly what that means. 'Game culture' as we know it is kind of embarrassing -- it's not even culture. It's buying things, spackling over memes and in jokes repeatedly, and it's getting mad on the internet.

August 28, 2014 | By Leigh Alexander

343 comments

More: Console/PC, Social/Online, Smartphone/Tablet, Indie, Programming, Art, Design, Business/Marketing, Exclusive

It's young men queuing with plush mushroom hats and backpacks and jutting promo poster rolls.

Mehrere Medien, darunter Gamasutra, erklären den Begriff »Gamer« für tot.

erleichtert aber auch nicht die Annäherung der beiden Seiten, sondern zementiert die gegenseitige Abneigung. Dazu tragen auch feministische Hasstiraden bei, beispielsweise provoziert der Twitter-Account Lighting Action mit der Aussage, dass Frauen, die Spiele und Spieler unterstützen, sich nicht von »Hausnegern zur Zeit der Sklaverei« unterscheiden. Bitte missverstehen Sie das nicht als Aufruf, die Debattenkultur im Internet zu ändern. Da könnte man wohl eher die Sonne zum Aufgehen im Westen bewegen. Es könnte aber helfen, nicht immer gleich die verbale Atombombe zu zünden, nur weil es jemand wagt, eine andere Meinung zu vertreten. Auf beiden Seiten.

Als Beispiel dafür, dass feministische Proteste zu schlechteren Spielen führen oder zumindest die künstlerische Freiheit einschränken, wird gerne ein Grafiker des Divinity-Entwicklers Larian zitiert. Auf der Künstlerseite DeviantArt.com beklagt der sich über einen Vorfall während der Kickstarter-Kampagne von Original Sin: Weil die Heldin auf einem Artwork eine bauchfreie Rüstung trägt, wird den Entwicklern Frauenfeindlichkeit vorgeworfen. Der Künstler muss die Rüstung ändern und verfasst anschließend ein wütendes Plädoyer für die »Boob Plate«, also für Rüstungen, die weibliche Rundungen betonen. »Die Geschichte stimmt«, bestätigt uns der Larian-Chef Swen Vincke. »Wir waren von den Reaktionen überrascht«, doch dann fragten wir uns: Wie wichtig ist uns dieses Artwork eigentlich? Wir hingen nicht dran, also änderten wir's – und es sah sogar besser aus!

Nicht jeder im Team war damit einverstanden, aber das ist bei fast allen Designentscheidungen so.« Laut Vincke macht das Divinity nicht zu einem schlechteren Spiel: »Wir haben ja immer noch Charaktere, die im Bikini herumlaufen, und sprechende Unterhosen. Als andere Leute forderten, dass man im Spiel keine Tiere umbringen dürfe, haben wir uns aber geweigert, weil das spielerische Auswirkungen gehabt hätte. Das Artwork hatte keine, also gab's keinen Grund, es nicht anzupassen.« Damit befindet sich Larian im Einklang mit Sarkeesian, die betont, ein erwachsenes Frauenbild führe nicht automatisch zu schlechteren Spielen, weil die Objektifizierung von Frauen weder für Story noch Atmosphäre notwendig sei. Dem stimmt auch der Saint's Row-Designer Steve Jaros zu, der gesteht, dass Sarkeesian das Frauenbild im ersten Teil der Actionserie zu Recht anprangert. Die Darstellung von Frauen, gesteht er, sei »ein Problem der Spieleindustrie« und man habe versucht, sie im Serienvorlauf zu verbessern. Beispielsweise habe man in Saint's Row 3 darauf geachtet, dass die weiblichen Hauptcharaktere keine allzu aufreizenden Kleider tragen, um sie nicht als Sexobjekte abzustempeln. Zur häufigen Gewalt gegen Frauen in Saints Row 2 sagt er: »Es ist nur fair, wenn wir für unseren Scheiß geradestehen müssen. Wir wollen alle Geschlechter respektieren und scheitern manchmal daran, aber werden hoffentlich immer besser.«

#GamerGate zieht derweil immer weitere Kreise und lockt Personen an, die man nicht unbedingt mit Spielen in Verbindung bringen würde. Schon recht früh äußert sich Adam Baldwins ehemaliger Firefly-Regisseur Joss Whedon, der Anita Sarkeesian unterstützt. Später mischt sich auch die amerikanische Autorin Christina Hoff Sommers ein, die übertriebenen Feminismus anprangert – etwa die Forderung nach der Abschaffung der männerdominierten Gesellschaft – und Frauenrechtlerinnen schon mal als »chronisch beleidigt« bezeichnet. Hoff Sommers lobt einen Artikel der Website Breitbart.com, dessen Autor schreibt, angesichts der feministischen Anfeindungen sympathisiere er immer mehr mit frustrierten männlichen Spielern, selbst wenn er sie früher selbst als »idiotische Eigenbrötler in

gelben Unterhosen« verhöhnt habe. Weiter erklärt er, die Spieler würden von »feministischen Programmierern und Aktivisten« terrorisiert, die sich »für Aufmerksamkeit und Profit durch das Internet lügen, drangsalieren und manipulieren«. Der Autor erhält daraufhin Todesdrohungen, das können also beide Seiten. Viel interessanter ist aber, dass Breitbart.com kein Spielemedium ist, sondern eine politisch konservative Nachrichtenenseite, #GamerGate droht ins Politische abzugleiten, rechtsgerichtete Anti- und linkslehrende Profeministen nutzen die Bewegung für ihre Zwecke. Spiele? Egal, hier geht's ums große Ganze! Eigentlich könnten wir uns ja darüber freuen, das nun anhand von Spielen über gesamtgesellschaftliche Themen diskutiert wird, das Medium scheint tatsächlich erwachsen zu werden. Andererseits trägt auch das nicht gerade zur zielführenden Diskussion bei.

Sexismus gegen Feminismus

Unterdessen monieren die Sarkeesian-Gegner, dass die Feministin von der Presse verteidigt wird, man Jack Thompson aber verurteilt. Wer das ist? Der Anwalt, der jahrelang die vermeintlichen Untiefen der modernen Kultur bekämpft hat, also etwa Rap-Musik – und Spiele. Unter anderem nannte er den Flight Simulator ein »Trainingsprogramm für Terroristen«, behauptete, der Washingtoner Scharfschützen-Attentäter Lee Boyd Malvo habe mit Halo geübt und zertrümmerte Rockstar vor Gericht, weil GTA 3 angeblich zwei jugendliche Mörder inspiriert habe. Berühmt ist Thompson für den Satz: »Nicht Schusswaffen töten Menschen, Spiele töten Menschen«. Dafür wurde er angefeindet und bedroht. Doch was, so die Antifeministen, unterscheide bitte seine Argumentation von der Sarkeesians? Die Tatsache, dass Sarkeesian kulturwissenschaftlich anerkannte Thesen zur Objektifizierung von Frauen wiedergibt, bis heute aber keine Studie einen eindeutigen Zusammenhang zwischen Spielen und Gewaltbereitschaft belegt. Und der Umstand, dass Thompson bei seinem Kreuzzug zum wahnhaften Rundumschlag gegen die gesamte Spielkultur ausgeholt hat: Halo und GTA 3, schön und gut, da wird wenigstens geschossen – aber der Flight Simulator? Ernsthaft? Abgesehen davon, dass auch das natürlich keine Todesdrohung rechtfertigt, war Thompsons Angriff auf Spiele und Spieler weitaus übertriebener als alles, was Anita Sarkeesian verbreitet. Sie will ja weder verbieten noch verklagen, sondern hält nur den Zeigefinger hoch. Auch wenn der Eindruck entstehen kann, dass dieser Zeigefinger schlimmere Wunden reißt als jedes Schwert.

Doch wie reagiert eigentlich die Presse auf diese Kontroverse? Sie erklärt den Begriff »Gamer« für tot. Am 28. August erscheinen auf mehreren Spiele-Websites Artikel mit nahezu gleichem Wortlaut. Der freie Jour-



Vorher/Nachher: Bei Divinity: Original Sin bekleidet Larian die Heldin nach Protesten blickdichter.

nalist Dan Golding fabuliert vom »Ende der Gamer«, die Gamasutra-Autorin Leigh Alexander mahnt Presse und Industrie: »Gamer müssen nicht mehr eure Zielgruppe sein, Gamer sind vorbei.« Ebenfalls auf Gamasutra veröffentlicht Devin Wilson einen »Leitfaden, wie man die Gamer beendet.« Und bei Destructoid heißt es: »Da stehen Spieler vor dem Tor [»There are gamers at the gate«, ein Wortspiel], aber sie könnten schon tot sein.« Kotaku fasst zusammen: »Wir erleben womöglich gerade den Tod einer Identität.« Alle Artikel verfallen in denselben Tenor: Das Selbstbild des coolen, weltoffenen Spielers, der sich mit dem Begriff »Gamer« vom kellerbewohnenden »Nerd« abheben wollte, ist durch die sexistischen Entgleisungen gescheitert. Gamer, heißt es da, seien weder cool noch weltoffen, sondern bis ins Mark verdorben. Vor allem junge, männliche Gamer – die sich selbstredend dagegen wehren. Angesichts der gleichzeitigen Berichte wittern viele #GamerGate-Anhänger eine Verschwörung, sie klagen, man wolle ihre Pressekritik mit einer Schmutzkampagne ersticken. Dieser Eindruck ist nachvollziehbar, statt einer Kampagne steckt aber wohl eher eine Überreaktion dahinter. Eine Überreaktion auf die Überreaktion vieler Spieler auf die Überreaktion eines betrogenen Ex-Freundes. Die Spielebranche als Pulverfass.

Den Umgangston der Diskussionen kritisieren auch viele Kommentatoren, allerdings ihrerseits mit nicht gerade friedensstiftenden Worten. In seinem Artikel »Videospiele, Frauenhass und Terrorismus: Ein Ratgeber über Arschlöcher« klagt der Spielejournalist Andrew Todd auf BadassDigest.com: »Man fühlt sich wie ein moderater Muslim inmitten der ISIS-Machtergreifung im Irak.« Bei aller Kritik an Sexismus und Morddrohungen: Es wirkt auch nicht gerade vernünftig, wütende Spieler mit mordenden Milizionären zu vergleichen. Solche Artikel stärken nur den Vorwurf, die Spielepresse bespucke ihre Zielgruppe. Doch wie viele Beiträge hat auch Todds Pamphlet einen wahren Kern, wenn es um den Umgangston vieler Spieler geht. So erzählt er von einem Freund, der Call of Duty spielt: »Eine seiner Lieblingsbeschäftigungen besteht darin, andere Spieler zu beleidigen – er LIEBT es.« Sogar Todesdrohungen werden oft beiläufig ausgesprochen. Mitte 2013 etwa schworen Spieler, David Vonderhaar zu ermorden, den Design



In Multiplayer-Spielen wie League of Legends und Call of Duty herrscht ein rauer Umgangston.

Director von Call of Duty: Black Ops 2. Sein Team hatte die Feuerrate einiger Multiplayer-Waffen gesenkt. Andrew Todd setzt solche Auswüchse mit verbalem Terrorismus gleich, der vermehrt in realen Terrorismus übergehe. Etwa im Fall eines 15-Jährigen, der nach einer Niederlage in Call of Duty seinem Gegner ein SWAT-Team auf den Hals hetzte. Dieses »Swatting« fürchten Presseberichte schon als neuen Spieletrend. Doch selbst wenn man die Trendkirche im Dorf lässt, zeigt die Aktion eines: Dem »Scherzbold« war egal, dass er Menschenleben gefährdet. Denn SWAT-Einsätze sind gefähr-

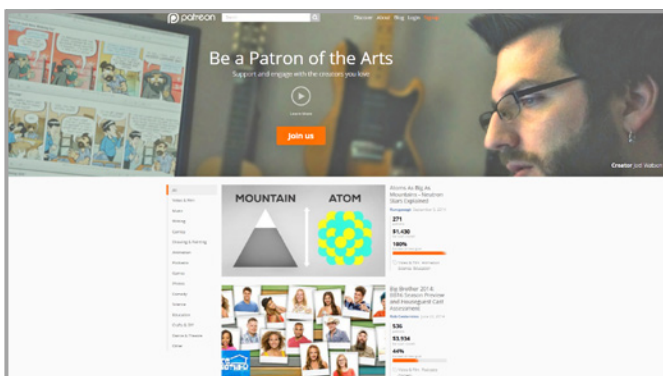
urteilen. Das ist nur ein kleiner Aspekt der #GamerGate-Debatte, aber ein wichtiger.

Angesichts der sexistischen und feministischen Auswüchse dämmert auch vielen #GamerGate-Unterstützern, dass ihre an sich pressekritische Bewegung inzwischen als Schmelztiegel sehr vieler Strömungen erhalten muss, von denen nicht alle, sagen wir, zielführend sind. Unter den Hashtags #NotAllGamers und #NotYourShield wollen sie sich von den Radikalen abgrenzen: Hier geht es doch weder um Anita Sarkeesian noch um Zoe Quinn, soll das sagen, sondern um die Verfehlungen von Journalisten! Doch #NotAllGamers erinnert an #NotAllMen, ein Hashtag, das in Sexismusdebatten von Männern verwendet wird, die sagen wollen: »Hey, nicht alle Kerle sind frauenfeindlich, ich selbst zum Beispiel!« Das ist aber mehr Schutzbehauptung als Positionsbezug, weil es sich nicht klar gegen Sexismus ausspricht, sondern lediglich anprangert, dass Feministinnen gerne mal alle Männer in einen Topf werfen. Laut einem Youtube-Video des #GamerGate-Unterstützers Jai-star2k22 dient auch #NotYourShield als Schutzschild gegen die Social Justice Warriors, die Anita Sarkeesian und Zoe Quinn verteidigen und mit Unkenrufen vom Tod der »Gamer« selbst übers Ziel hinaus schießen. Auf die Idee, die Angriffe auf Quinn und Sarkeesian zu verurteilen oder sich zu entschuldigen, kommen zwar vereinzelte Anhänger von #GamerGate, ein klares Signal gegen Frauenfeindlichkeit und andere Auswüchse bleibt die Bewegung aber schuldig. Beide Seiten verharren im Beiß- und Abwehrreflex.

Das liegt auch daran, dass viele #GamerGate-Unterstützer davon überzeugt sind, das Herumwühlen im Privatleben von Zoe Quinn habe etwas gebracht. Nicht etwa, weil es beweist, dass sie Journalisten beeinflusst hat, dafür gibt es keine Belege. Sondern weil es zu Recherchen über andere Entwickler und Autoren führt, bei denen tatsächlich merkwürdige Verbindungen auffliegen. So belegen Tweets, dass die Kotaku-Autorin Patricia Hernandez mit den Indie-Entwicklerinnen Anna Anthropy und Christine Love befreund-

Keine klare Abgrenzung

lich, die Polizisten schussbereit. Andrew Todd schreibt zudem über einen Vorfall aus dem August, als die Hackergruppe Lizard Suad nicht nur die PlayStation-Server angriff, sondern auch mit einer gefälschten Bombendrohung den Linienflug des Sony-Chefs zur Notlandung zwang. Dass da auch andere Menschen mit an Bord waren – völlig egal. »Fließen hier die folgenfreie Welt der Spiele und das echte Leben ineinander?«, fragt sich Todd. »Diese Leute tun alles, um zu gewinnen, egal, ob es moralisch oder gesetzlich akzeptabel ist.« Auch Todd geht es nicht darum, Menschen ihre Wortwahl zu verbieten. Männerdomänen haben generell einen rauen Umgangston, ob nun auf dem Online-Schlachtfeld oder im Fußballstadion, wo gegnerische Spieler gerne mit Begriffen tituliert werden, bei denen man selbst Erwachsenen die Ohren zuhalten müsste. Todd geht es darum, dass wir Spieler bewusster auf unser Verhalten achten und Extremisten nicht beklatschen, sondern ver-



Über Patreon kann man Künstler unterstützen – und Indie-Entwickler.

det ist. Dennoch hat Hernandez über Spiele von Anthropy und Love berichtet, sie sogar gelobt – obwohl der Kotaku-Chefredakteur Stephen Totilo angesichts der Quinn-Vorwürfe gepredigt hatte, Reporter sollten nicht über befreundete Autoren schreiben. Da darf sich Totilo nicht über den Vorwurf der Doppelzüngigkeit wundern. Und da hilft es auch nicht, dass Hernandez einem Artikel im Nachgang folgendes Statement hinzufügt: »Volle Offenlegung ... Love und ich sind Freunde.« Dass sich die Leser da betrogen fühlen, ist nachvollziehbar. Gleiches gilt für den Fall des Polygon-Autors Stephen Kuchera, der Zoe Quinn über Patreon unterstützt hat und dennoch über Depression Quest schreibt. Patreon ist eine Crowdfunding-Plattform, auf der man Künstlern Geld spenden kann – aber nicht für Einzelprojekte à la Kickstarter, sondern als regelmäßige Dauerüberweisung. Wenn Kuchera dann Quinn lobt, kann das zwar durchaus ehrlich gemeint sein, es sieht aber nicht mehr so aus. Zumal auch er erst hinterher zugibt, Entwickler via Patreon zu unterstützen – und zwar nicht nur Quinn, sondern auch andere. Daran muss man ihm keinen Strick drehen, er wird gedacht haben, das spiele für seine Arbeit keine Rolle. Und das muss es auch nicht, so lange man offen damit umgeht. Beispielsweise hat unser GameStar-Kollege Andre Peschke von sich aus öffentlich gemacht, dass er für Chris Roberts' Weltraumspiel Star Citizen gespendet hat – was ihn nicht davon abhielt, über wachsende Kritik an dessen Verschiebungen und am Spendensystem zu berichten. Schließlich bastelt Roberts immer mehr Raumschiffe, um sie an Spieler zu verkaufen, bleibt zugleich aber neue spielerische Meilensteine schuldig. Dass man ein Projekt für unterstützenswert halten und dennoch kritisch betrachten kann, sollte für eine seriöse Presse selbstverständlich sein. So lange man, noch mal, ehrlich dabei ist.

Diese Verwicklungen bestärken die #GamerGate-Unterstützer in ihrer Vermutung, nur an der Spitze des Eisbergs gekratzt, an der Türklinke eines zutiefst korrupten Privatclubs von Presse und Entwicklern gerüttelt zu haben. Also graben sie weiter – und sto-

ßen auf Silverstring Media. Das nach Eigenaussage »feministische Unternehmen« entwickelt Spiele und unterstützt auch andere Teams. Für Silverstring arbeitet Maya Felix Kramer, die wiederum mit Brandon Boyer befreundet ist, dem Vorsitzenden des Independent Games Festival, bei dem das Grenzkontroll-Spiel Paper's Please Anfang 2014 einen Preis abgeräumt hat. Inwiefern das relevant ist? Maya Kramer hat Paper's Please zuvor auf Twitter gepriesen, was den Verdacht schürt, sie habe Boyer zur Preisvergabe verleitet. Die Organisatoren des Independent Games Festivals erklären daraufhin, es gebe einen Jury-Pool aus »Hunderten« Entwicklern, Journalisten und Pädagogen. Nach dem Zufallsprinzip würden je sieben bis 15 davon ausgesucht, um über einen Preis zu entscheiden. Einzelpersonen können die Preisvergabe also schwer beeinflussen. Doch die Verschwörungsjäger buddeln weiter. Kramer sammelt ebenfalls Geld über Patreon, um Messereisen zu finanzieren. Zu ihren Unterstützern zählt Samantha Kalman, die das Indie-Studio Timbre Interactive gegründet hat. Über Timbre Interactives Musikspiel Sentris hat Nathan Grayson berichtet, der Autor, mit dem Zoe Quinn geschlafen haben soll. Und wer sitzt mit Maya

Merkwürdige Verwicklungen

Kramer im Organisationskomitee des Indiecade-Festivals, das ebenfalls Indie-Spiele auszeichnet? Robin Arnott, ein Sound-Designer, mit dem Zoe Quinn ebenfalls geschlafen haben soll. Und mit wem hat Zoe Quinn gegen die Fine Young Capitalists protestiert? Mit Maya Kramer! Und wer berät deren feministischen Arbeitgeber Silverstring Media? Anita Sarkeesian! Und was beweist all das? Es beweist ... überhaupt nichts.

Das heißt, doch: Es beweist, dass sich Leute aus der Spieleindustrie kennen, teilweise sogar befreundet sind. Daraus kann man Verschwörungen konstruieren, und ja, es ist nicht auszuschließen, dass sich Indie-

Entwickler Festivalpreise zugeschanzt haben. Es lässt sich aber auch nicht zweifelsfrei belegen. Die Verschwörungstheorien bleiben genau das: Theorien, Puzzelstücke. Natürlich ist es schwer, diese Vorwürfe zu widerlegen – es ist generell schwer, zu beweisen, dass etwas NICHT passiert ist. Als populärer Verdacht hält sich auch immer noch jener, dass Anita Sarkeesian, Silverstring Media und Indie-Entwicklerinnen wie Zoe Quinn eine feministische Machtübernahme planen würden. Auf 4chan wird sogar das Gerücht diskutiert, dass Sarkeesian und Quinn an einem weiblich geprägten Ersatz für den Begriff »Gamer« arbeiten, den

The Steam Achievement That Nobody Unlocked



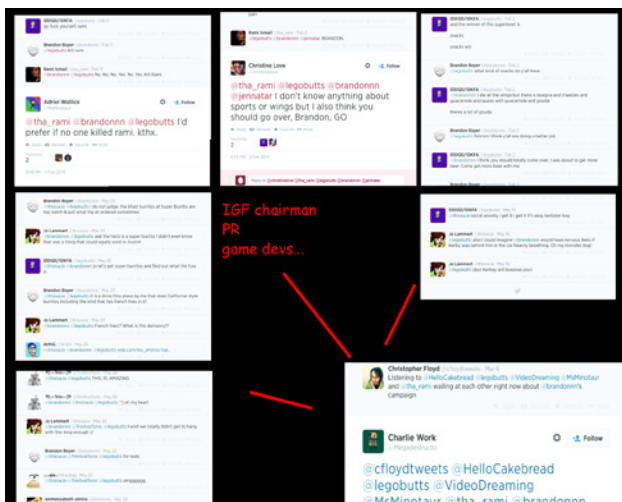
(Update: full disclosure... Love and I are friends.)

With Christine Love's *Hate Plus*, a visual novel with an achievement that nobody on Steam, 0% of players have attained. (Update: full disclosure... Love and I are friends.) I've told me more about this impossible achievement throughout the last month, and it's a hell of a story. But before we get to why, you have to know the history behind an entirely different game, *Final Fantasy VII*. Spoilers follow.

Patricia Hernandez berichtet über ein Spiel von Christine Love, obwohl die beiden befreundet sind. Das sorgt für Unmut, genau wie Hernandez' nachträgliches Geständnis.

sie auf der PAX-Messe vorstellen wollten. Was dann nicht geschieht. Derweil werden von beiden Seiten Chat-Auszüge herumgereicht, die beweisen sollen, dass die jeweilige Gegenseite #GamerGate nur instrumentalisiert, abhängig vom Blickwinkel für eine pro- oder antifeministische Agenda. Doch auch diese Protokolle sind bruchstückhaft und meist aus dem Zusammenhang gerissen, außerdem lassen sich damit bestenfalls die bösen Absichten einzelner Personen und Trolle beweisen, nicht die ganzer Interessengruppen.

Eine seriöse Spielepresse kann hier nur zwischen den Stühlen sitzen, sie kann keiner Seite komplett zustimmen, aber auch keine komplett verteuflern. Niemand hier verhält sich richtig, zugleich hat niemand komplett Unrecht. Diese Zurückhaltung wird von vielen Aktivisten als Vertuschung gedeutet, oft kursiert der Vorwurf, die Presse wolle #GamerGate totschweigen. Was aber bleibt nun davon? Vor allem der Eindruck, dass die Spielebranche sich in eine Debatte verheddert hat, die sich nur noch im Kreis dreht. Ja, es gibt viele ehrliche Spieler, denen es um eine Spielepresse geht, die ihre Zielgruppe anständig vertritt, statt sie zu verunglimpfen oder gar zu beschimpfen. Eine Spielepresse, die zugibt, wenn ihre Autoren persönliche Beziehungen zu Entwicklern und PR-Leuten pflegen, die ihre Verflechtung mit der Industrie offen anspricht – und zwar nicht nur zu Indie-Entwicklern, sondern auch zu den großen Publishern. All das wird von #GamerGate sicherlich hängen bleiben. Aber eben nur als Randaspekt eines aberwitzigen Konflikts um Feminismus und Sexismus, einer Kettenreaktion der Überreaktionen und einer Diskussionskultur, die den Begriff »Kultur« ad absurdum führt. Wie Zoe Quinn bei einer Panel-Diskussion auf der PAX-Messe sagt, müssen wir vielleicht alle noch lernen, vernünftig zu argumentieren, statt in wütende Beißreflexe zu verfallen. Quinns Gegner legen das als Täuschungsmanöver aus. Natürlich. GR



Wer kennt wen: Solche Schaubilder sollen Verschwörungen aufdecken, belegen aber lediglich Freundschaften.