

**Disclaimer:**

The following article originally appeared in GameStar issue 10/2014, and was written by editor-in-chief Michael Graf.

No alterations have been made to the original article. Any mistakes, including (but not limited to) grammar, spelling and wrong names, were made by the original author.

|  |  |
|--|--|
| <h2>Was ist GamerGate?</h2>  | <h2>What is GamerGate?</h2>  |
| <p><b>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.</b></p>  | <p><b>The buzzword »GamerGate« describes an unparalleled vortex of press criticism, sexism, feminism and conspiracy theories. We pick apart who is accusing whom of what – and what it tells us about the gaming industry.</b></p>   |
| <p><b>Es beginnt mit Seitensprüngen</b></p>  | <p><b>It starts with infidelities</b></p>  |
| <p>Wenn 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 Schlammschlacht 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 genommen 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 Impuls, eine Brandrede zu verfassen. Stattdessen ergründen wir die Wurzeln des Unmuts, umreißen die Positionen und fassen zusammen, woran das Thema letztlich krankt.</p> | <p>When the rare combination of circumstances of several factors dramatically worsens a situation, the English language calls it a »perfect storm« in reverence. Likewise, the Twitter hashtag #GamerGate merges several factors, several schools of thought and opinions into a storm of outrage that accumulated over 650,000 tweets within two weeks. What started as a mudslinging by a disgruntled ex-boyfriend, evolved into a debate about feminism and press ethics in which even actors and political activists partake. However, to call this storm of outrage perfect would be unfitting. For #GamerGate describes a bizarre tornado of press criticism and misogyny, of homophobia and conspiracy theories, of hacker attacks, threats of rape, angry retorts and, yes, even examination of deficits in the gaming industry, although those are almost drowned out by the noise of hate. Supporters of #GamerGate see themselves as a movement that demands to be taken seriously, that brings up justified criticism and that expects answers. But that they group up with radicals – or that radicals use them as a disguise-, does not only hurt them, it also hurts the image of all gamers. Incidentally just like the in no way less hate-filled responses of their adversaries. Yes, #GamerGate concerns all of us, but it also teaches us a lot about our industry. So let us take a step back, take a deep breath, count to ten and restrain the impulse to compose a diatribe. Instead, we uncover the roots of this resentment, outline the positions and summarize, what the subject is lacking.</p> |
| <p>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</p>  | <p>First things first: Yes, this is going to be a long article. Still, we need to exclude one story or another to not drown in details. And yet it pays off to read all about it, especially for gamers who have heard about #GamerGate only in passing. The hashtag was coined by actor Adam Baldwin who played the trigger-</p>  |

|  |   |
|--|---|
| <p>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.</p>   | <p>happy simpleton Jayne on Science Fiction series Firefly, and he appears to remain true to this role in real life: At Comic-Con 2012 he described himself a »weapons geek«, during a Twitter feud with Brent Spiner (Data from Star Trek) he called firearms »the greatest tool of peace making ever invented«, same-sex marriage he equates with incest. At least according to European standards, Baldwin is not exactly the perfect godfather to a reputable movement. He uses the hashtag #GamerGate for the first time on August 28th when he retweets a female fan's tweet. This female gamer would like the media to not mention just the men, but also the women who are against Zoe Quinn. Zoe Quinn, the woman whom it started with, the woman in the eye of the storm of the scandal.</p>  |
| <p>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 Gjoni 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 verselbständigt 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.</p> | <p>Zoe Quinn is, or rather:was a rather unknown indie developer who is mainly responsible for Depression Quest, an adventure game in which one can relive the daily life of a depression patient. The game is free, but players may donate, part of the donation goes to the US hotline for suicidal people. In itself a laudable project, but that doesn't matter here. Instead, this is about how Quinn's ex-boyfriend Eron Gjoni starts a blog called The-ZoePost on August 16th. There he covers in great detail how Quinn allegedly cheated on him with at least five other guys, posting excerpts from private conversations. This alone is already ugly, no human being deserves having details of their intimate life leaked to the public unscreened. That is why we, GameStar, do not report this story at first. This matter, so our conviction, concerns only Zoe Quinn and the people involved. But the story took on a life of its own when Nathan Grayson showed up on the list of lovers. Grayson is a gaming journalist, writes for US websites Rock, Paper, Shotgun and Kotaku. During a slow summer, whose main news was who poured a bucket of ice water over their heads, the Quinn-Grayson-affair goes of like a bomb. On news sites and forums the suspicion blows up that Quinn might have slept with Grayson so he would give Depression Quest a good rating – a violation of game press ethics. But: Grayson mentioned the game merely once, as part of a list of 50 Steam-Greenlight titles in total. This can hardly be considered unfair advertising practise by him, especially because the article was penned before his affair with Quinn according to him. Nor is there any evidence to back up the rumor that Quinn manipulated other authors and developers with sex. But nobody cares anymore, the internet has tasted blood.</p> |
| <p>In Foren und Kommentarspalten versammeln sich</p>   | <p>In forums and commentary columns Quinn's</p>   |

|   |  |
|---|--|
| <p>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.</p>   | <p>enemies gather, sharpening their virtual pitchforks, lighting up their torches. On Youtube, news spreads the female developer has arranged for an accusing video to be taken down due to copyright infringements. Indeed, one video went down due to complaints by one »Zoe Quinn«. »Maybe she did not do it herself, maybe someone is impersonating her«, comments famous Youtuber TotalBiscuit. »It is easier that you think, Youtube's system is awful.« According to TotalBiscuit, in the upcoming »shit storm«, it is impossible to tell what is true and what is not. Sure, internet trolls who add fuel to the fire with glee were not born yesterday. At the same time, TotalBiscuit recognizes the legitimate core of the protests: Whether Quinn has influenced Grayson and others, is irrelevant.</p>  |
| <p>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.</p>   | <p>Rather, forum posts and videos seethe with mistrust lots of players have against a gaming press that is more deeply intertwined with the industry than it admits. Like our former colleague Christian Schmitz in his comment in the next-to-last issue of GameStar, TotalBiscuit demands transparency: »[Journalists] have friends in the industry, that is common. Of courses they want to help these friends[...],but then they have to honestly say so and be very cautious so their bias is not too huge.« An honest press, that is what the respectable part of the #GamerGate movement wants. This wish is relatable, even deserves support. However, it often goes down in the flames of interference.</p>   |
| <p><b>Im Herzen geht es um Pressekritik</b></p>   | <p><b>At heart, it is about press criticism</b></p>  |
| <p>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 Eingriff</p> | <p>Because this is just the beginning, in reference to Quinn's Tumblr-blog of the same name, her enemies coin the term »quinnspiracy«, a word play on »conspiracy«. With this headline they blend further criticism of the press with a witch hunt on the female developer. For example, she allegedly sabotaged the group Fine Young Capitalists which aims to introduce women to the gaming industry by letting them develop game ideas at a game jam. Financing comes via crowdfunding platform Indiegogo, the actual development is taken care of by indie teams. The female idea givers do not work on it themselves, but they will receive eight percent of the revenue, the rest is donated to charities. »Zoe disagreed with that«, says Matthew Rappart, founder of the group, »she claimed we would exploit the women.« Indeed, Quinn and her followers campaigned against the Fine Young Capitalists on Twitter until their website collapsed from massive requests, indicating a DDoS attack (Distributed Denial of Service). Furthermore, one of Quinn's friends uncovers the real name of the technically anonymous group and puts it online, an obvious intrusion of privacy. Yes, even Quinn and her Twitter army are no saints. Is she just using the attack on the Fine Young Capitalists to promote her own Rebel Jam, a game jam that is scheduled to be</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>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!</p>   | <p>filmed for a Youtube documentary? Or does she truly think the concept by the Fine Young Capitalists is indeed exploiting because it does not provide women with jobs? It is her word against theirs, her accusation against theirs, only one thing is certain: This is not about criticism of the press anymore! It only serves to undermine Zoe Quinn's credibility: She cheated on her boyfriend, she has to be a bad person!</p>   |
| <p>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.</p>   | <p>Quinn talks about abuse phone calls and rape threats, is called a »whore« on meme pictures. Of course one can think of infidelity as immoral, but these types of severe reactions can absolutely be described as »slut shaming«. This term describes actions to instill feelings of guilt for sexual acts in someone. A prominent example would be the phrase that it is women's own fault for getting raped because they dressed provocatively. If Quinn, according to the »logic« behind the threats, slept with several men, it should be no wonder that people call her a slut. Quinn fires back at these wrong-headed arguments – but goes over the top herself. For example, she claims that father of #GamerGate Adam Baldwin publicly spread her address, which is not true and is hold up by Baldwin's followers as evidence for Quinn's lies.</p>   |
| <p>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 &amp; 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 Angriff auf die Website – das wirkt nicht gerade rücksichtsvoll, Pressekritik hin oder her.</p> | <p>So accusations and alleged evidence is are swining back and forth, the eye of the anti-Quinn-storm turns out to be discussion board 4chan which is considered a male domain and cradle of the »Anonymous« hacking movement. As is generally known, Anonymous usually targets their cyber attacks at government agencies like the NSA to protest their surveillance craze. Strangely, 4chan users see no problem in digging into a person's privacy, to »doxx«. »Doxxing« refers to digging into old tweets and other posts; anything that Quinn and her peers have said on the internet is tracked down and molded into conspiracy theories. Bundles of screenshotted Twitter conversations emerge that allegedly prove who Quinn was close to at what time and how close. To prove that it allegedly is not aimed at the female developer personally, screenshots of discussions are shared in which 4chan users demand Quinn's blog to be DDoS'ed, to which others respond it would be too extreme and that the focus should be on finding Quinn's five lovers to uncover connections to the press. Attacks on privacy instead of attacks on websites – that does not come across as considerate, press criticism or not.</p> |



|  |   |
|--|---|
| <p>von Zoe Quinn, bezeichnet ihre Gegner als »eierlose Männerbrüste«, selbst den besonnenen TotalBiscuit zerreit er als »ekkligen Nerd«.</p>  | <p>nerd«.</p>   |
| <p><b>Niemand glaubt mehr irgendwem</b></p>  | <p><b>Nobody believes anyone anymore</b></p>  |
| <p>Als dann angeblich 4chan-Hacker in seinen Firmenserver eindringen, lscht Fish sein Twitter-Konto und stellt sein Studio Polytron zum Verkauf. »Das ist es nicht wert«, warnt er zum Abschied alle aufstrebenden Entwickler: »Gebt eure Trume auf. Sie sind in Wahrheit Alptrume. [...] LAUFT WEG.« Phil Fish steigt im Affekt aus der Spielebranche aus – oder hatte er das schon lnger geplant? Schließlich hatte der Entwickler schon vor ber einem Jahr Fez 2 eingestellt, weil es »die Spieler nicht verdienen«, war dann aber zurckgerudert. Nun behauptet er, Hacker htten 1,5 Gigabyte Daten von seinem Firmenserver gestohlen, die auch persnliche Infos und Bankverbindungen enthielten. Tatschlich taucht ein solches Datenpaket im Netz auf – allerdings stellen es die Hacker auf Fishs eigenen Server zum Download. Das sei ungewhnlich, heit es auf 4chan, warum sollte man die Dateien auf einen Fremdserver laden, auf dem sie gleich wieder gelscht werden knnten? Steckt doch Fish selbst dahinter? Ein weiterer Aspekt der #GamerGate-Geschichte versinkt Sumpf gegenseitiger Vorwrfe – und damit Bhne frei fr Anita Sarkeesian. Sarkeesian ist Feministin, vor zwei Jahren hat sie auf Kickstarter fast 160.000 Dollar fr 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 Abgrnde ihres Hobby erklren wollen: Seit den unseligen »Killerspiel«-Debatten lst jeder erhobene Zeigefinger, jede Bevormundung einen Beireflex aus, ob berechtigt oder nicht. Natrlich 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 betont immer wieder, sie wolle nicht das Medium Spiel und auch nicht seine Fans verteufeln, sondern zum Nachdenken anregen. Zum Nachdenken darber, ob man es denn okay findet, wie Frauen in Spielen oft dargestellt werden: als Streitapfel, um den sich mehrere Mnner zanken, als Jungfrau in Not oder als sexy Hintergrunddeko, die niedere Instinkte der mnnlichen Zielgruppe ansprechen soll. Ganz falsch ist das nicht, man berlege nur, wie viele Actionspiele in Bordelle oder Stripclubs fhren, und wie viele in, sagen wir, Dampfsaunen voll halbnackter Mnner.</p> | <p>Then after 4chan hackers allegedly infiltrate his company server, Fish deletes his Twitter account and puts his studio Polytron up for sale. »It is not worth it«, he warns every upcoming developer at his parting, »Give you your dreams: In truth they are nightmares. [...] RUN AWAY.« Phil Fish leaves the gaming industry in the heat of the moment – or did he plan to do so for a while now? After all, the developer cancelled Fez 2 already more than a year ago because »the gamers don't deserve it«, but then backtracked. Now he claims hackers stole 1.5 Gigabytes of data from his company server that also contain personal information and banking account details. Indeed such a data package surfaces on the net -however, the hackers put it up for download from Fish's own server. This is unusual, says 4chan, why should anyone put the files on a foreign server where they could get deleted immediately? Was it Fish himself after all? Another aspect of the #GamerGate story drowns in the swamp of reciprocal accusations – enter Anita Sarkeesian. Sarkeesian is a feminist, two years ago she collected nearly 160,000 dollars on Kickstarter for her video series »Tropes vs Women in Video Games« which takes on female stereotypes in games. Sarkeesian gathers much praise for it, but also harsh criticism. The latter especially because the feminist argues rather bluntly and one-sided, at times this comes off as arrogant. After all, gamers are haunted by a very special trauma when it comes to know-it-alls who try to explain their hobby's dark sides to them: Ever since the unfortunate »murder simulator« debate, every single wagging finger, every patronizing triggers a biting reflex, justified or not. Of course, Sarkeesian has an agenda with her straightlined argumentation. But what many of her detractors misunderstand: This goal is not about changing the gaming landscape immediately and radically. Sarkeesian always stresses that she does not want to vilify games as a medium and its fans but to make people think. To think about if it is okay how women are often displayed in games: As apple of discord who several men fight for, as damsel in distress or sexy background decoration that appeals to the lower human instincts of the male target audience. This is not completely wrong if you think about how many action games lead into brothels or strip clubs, and how many lead into, let us say, steam saunas filled with half-naked men.</p> |
| <p>Selbstredend kann man – wie etwa der Youtuber Thunderf00t – Sarkeesian's berspitzte Darstellung kritisieren. Beispielsweise zeigt sie, wie der Spieler in Hitman: Absolution Stripperinnen ermordet, was</p>   | <p>Of course one can – like Youtuber Thunderf00t – criticise Sarkeesian's exaggerated representation. For example, she shows how players in Hitman: Absolution murder strippers, which is possible, but is</p>  |

|   |  |
|---|--|
| <p>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 effektheischend. Man kann auch kritisieren, dass sie sich bislang nicht die Mühe gemacht hat, mit Forschern und Entwicklern zu sprechen. Die Feministin käumt 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 aufs Negative konzentriert und selten Spiele mit positiven Frauenbildern à la Beyond Good &amp; 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 aufriefen, 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.</p> | <p>penalized by the game. For the sake of the argument it would have sufficed to just show the bare-naked female strippers, the violence comes off as showing off. One could also criticize that so far she has made no effort to talk to scientists and developers. The feminist mostly repeats theses already proven by cultural sciences but does not bring anything new to the table. One could criticize that she does not play shooter games herself because she deems them too brutal, like she admitted during a seminar in 2010. So she also talks about games she has not experienced herself. One could criticize that Sarkeesian is focussing on the negative and rarely talks about games with positive female role models like Beyond Good &amp; Evil. And one could criticize that the feminist used scenes from Let's Plays without permission, which is not illegal, but morally questionable. But one cannot criticize one thing: That she engages in the medium of games in ways one does not like; one cannot call her a liar across the board. It is part of growing up as a medium to give voice and assertion to its critics. Even the vexed »murder simulator« debate has the truth that some violent games are not meant for children at its core. But both the agitation of the games detractors and the angry response by many gamers were an overreaction. For example when in 2010, gamers called for the killing of children's books author Christian Berg just because he argued for overreaching bans on games. Is this industry not capable of one single rational discussion? Is one side always wagging the finger and the other side always biting? It appears so.</p> |
| <p><b>Als Kritik getarnte Verachtung</b></p>  | <p><b>Contempt disguised as criticism</b></p>  |
| <p>Auch aus dem Widerstand, der Sarkeesian in Foren, Tweets und Videos entgegenhallt, 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 »feministischen 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 beäugt, weil er nur 12 Sekunden nach Dobsons letzter Nachricht geknipst wurde. Das, hallt</p>   | <p>The resistance that Sarkeesian faces in forums, tweets and videos hardly contains factual examination and even less acceptance, but mostly pure contempt. Accusations of lies are the most harmless, sometimes she is ridiculed as a »piece of shit«, sometimes as a »whore«, a »slut«. Her bolstering up Zoe Quinn further enrages her enemies, among other things they spread the accusation that a feminist conspiracy is behind the two women's solidarity. On Twitter, Sarkeesian pokes fun at this, jokes about »feminist gaming illuminati« who want to »take away« all games until all gamers behave like »proper human beings« again. But the joke is over when Sarkeesian is forced to flee her apartment due to threats. Later, she shows the horrendous tweets by a certain »Kevin Dobson« who threatens her with rape and murder. Sarkeesian's screenshots of those tweets are met with mistrust by her enemies because it was taken merely 12 seconds after Dobson's last message. This, so it echoes from the forums, would be a rather short reaction time, suspicion grows that Sarkeesian might have forged the threats. But when you look at the</p>   |

|  |  |
|--|--|
| <p>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 #Gamer- Gate verbreitet wird.</p>  | <p>way she and her supporters are berated, that seems rather unlikely. »I'm gonna hunt you, you bastard«, a user writes to an author of feminist website We Hunted The Mammoth. And already in 2012, a Flash game was made in which one can beat the female feminist's face black and blue. Yes, there are gamers who take a factual approach to Sarkeesian. And there are also women who regard parts of »Tropes vs. Women in Video Games« as exaggerated and unsatisfying, like our GameStar colleague Petra Schmitz. But the bulk of attacks against the female feminist is not criticism, but misogyny, which is also spread under the cloak of #GamerGate.</p>  |
| <p>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 LGBTCommunity, die für die Rechte von Homo-, Bi- und Transsexuellen eintritt und auch in Spielen sexuelle Gleichberechtigung erwartet. Als wir 2013 über die GaymerX berichten, 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.</p> | <p>For many of her opponents, Sarkeesian is a figure head of the so-called Social Justice Warriors. What is this about? Gamers complain that their hobby is frequently criticized by people who demand political correctness. For example, by Sarkeesian or the LGBT community which advocates the rights of Homo-, bi- and trans-sexuals and demands sexual equality in games as well. When we covered GamerX in 2013, the first gaming expo for the LGBT community, an angry reader asks how we could report about »such a thing«. Well, that is because a fair press has to do its part and provide all groups of society a platform – as long as those groups are not too extreme or even break the law. Even when our colleague Jochen Gebauer disapproves intolerant criticism of homosexual characters in Star Wars: The Old Republic in a column, a heated debate bursts out on our letter-to-the-editor pages. »You should go and study the bible«, one reader suggests. »Respect a human being just like he is – and our world would be a better place already«, is the wish of another one. We display both sides of the spectrum of opinions, it is the job of the press, too.</p> |
| <p>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</p>   | <p>And in light of feminist and other calls for equality, some gamers simply blow up. They often say, soon nobody would be able to do or say anything without anybody responding in anger. Indeed, often the opposing side goes over the top. Even factual criticism of Sarkeesian's work is shouted down by her fans, they do not seem to be interested in factual examination at all or at least not always, either. Even the word »Warrior« in Social Justice Warrior has its validity, the fight for the Good repeatedly turns into a crusade of condescending know-it-alls. That does not make the Good less good, the fight for women's and homosexual's rights not less right. But it does</p>  |

|   |  |
|---|--|
| <p>Besserwisser. Das macht das Gute nicht weniger gut, den Kampf für Frauen- und Homosexuellenrechte nicht weniger richtig. Es 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 Lightening 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.</p>   | <p>not make reconciliation of both sides easier, but rather cements the mutual dislike. Feminist hate rants do their part, for example Twitter account Lightening Action with its claim that women who support games and gamers are no different from »house niggers from the times of slavery«. Please, do not mistake this as a call to change the debate culture of the internet. It would be easier to make the sun rise in the West. But it would help not to drop a verbal nuclear bomb immediately when someone dares to have a different opinion. On both sides.</p>   |
| <p>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!</p>  | <p>As an example for feminist protests leading to worse games or at least to restrict artistic freedom, a graphic artist working for Divinity developer Larian is quoted. On artist website DeviantArt.com, he complains about an incident during the Kickstarter campaign of Original Sin: Because the female hero is wearing midriff-bearing armor on the artwork, the developers are confronted with claims of misogyny. The artist is forced to change the armor, and afterwards he pens an angry appeal in favor of »boob plates«, means armor that accentuates female curves. »The story is true«, Larian boss Swen Vincke confirms. »We were surprised by the reactions, but then we asked ourselves: How important is this artwork to us? We were not attached to it, so we changed it – and it looked even better!</p>  |
| <p>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 Serienverlauf 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</p> | <p>Not all team members agreed with it, but that is the case with all design choices.« According to Vincke, this does not make Divinity a worse game: »We still have character walking around in a bikini, and talking underpants. When other people demanded you should not be able to kill any animals in the game, however, we refused because that would have impacted the gameplay. The artwork did not, so there was no reason not to modify it.« With this, Larian is in accordance with Sarkeesian who stresses that a more mature depiction of women does not automatically make a game worse, because the objectification of women is necessary for neither story nor atmosphere. Saint's Row designer Steve Jaros agrees with that, who admits that Sarkeesian's condemnation of the depiction of women in the first part of the action series is justified. He admits that the depiction of women is »a problem in the gaming industry« and there have been attempts to improve it during the course of the series. For example, in Saint's Row 3 attention was paid to have female main characters not dress too provocatively so they would not be labelled as sex objects. About the frequent violence against women in Saint's Row 2 he says: »It is only fair if we get called out on our shit. We want to respect all genders and sometimes we</p> |

|   |  |
|---|--|
| <p>unseren Scheiß geradestehen müssen. Wir wollen alle Geschlechter respektieren und scheitern manchmal daran, aber werden hoffentlich immer besser.«</p>   | <p>fail in that regard, but hopefully we are improving.«</p>   |
| <p>#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 Nachrichtenseite, #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.</p> | <p>Meanwhile, #GamerGate grows in size and attracts people one would not necessarily associate with games. Already early on, Adam Baldwin's former director of Firefly, Joss Whedon, who supports Anita Sarkeesian, speaks out. Later on, American author Christina Hoff Sommers weighs in, who denounces extremist feminism – for example, claims to abolish the male-dominated society – and who sometimes denominates female rights advocates as »chronically offended«. Hoff Sommers praises an article on website Breitbart.com whose author writes that in face of the feminist attacks he grows to sympathize with frustrated male gamers, even though he previously called them »idiotic loners in yellow underpants«. He further explains that gamers would be terrorized by »feminist programmers and activists« who »lie their way through the internet, harass and manipulate for attention and profit«. Afterwards the author receives death threats, so both sides are capable of this. Much more interesting, however, is that Breitbart.com is not a games medium but a politically conservative news site, #GamerGate is on the verge of turning political, rightwing anti- and leftwing pro-feminists use the movement for their purposes. Games? Whatever, this is about the greater Good! For all intents and purposes, we could be happy that games lead to the examination of topics that concern society as a whole, the medium appears to be growing up. On the other side it does not help a productive discussion.</p> |
| <p><b>Sexismus gegen Feminismus</b></p>   | <p><b>Sexism vs. Feminism</b></p>  |
| <p>Unterdessen monieren die Sarkeesian-Gegner, dass die Feministin von der Presse verteidigt wird, man Jack Thompson aber verurteilte. 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 zerrte Rockstar vor Gericht, weil GTA 3 angeblich zwei jugendliche Mörder inspiriert habe. Berüchtigt 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.</p>   | <p>Meanwhile, Sarkeesian's opponents complain about the press defending the female feminist, while Jack Thompson was condemned. Who is he? He is the attorney who for years fought the assumed depths of modern culture, such as rap music – and games. Among other things, he called Flight Simulator a »training program for terrorists«, he claimed Washington sharpshooting assassin Lee Boyd Malvo had been training with Halo, and he put Rockstar on trial because GTA 3 allegedly inspired two juvenile murderers. He is famous for the phrase :»Guns don't kill people, people kill people«. For this, he was met with hostility and threats. But what, according to antifeminists, distinguishes his argumentation from Sarkeesian's? The fact that Sarkeesian recites theses accepted by cultural science on objectification by women, but that to this day no study has produced any evidence of a definite correlation between games and violent tendencies. And the fact that Thompson took a sweeping blow at the entire gaming culture on his crusade: Halo and GTA 3, that</p>  |

|  |  |
|--|--|
| <p>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.</p>  | <p>is all well and good, at least there is gun fire in those – but Flight Simulator? Seriously? Nevermind that this does not justify death threats either, Thompson's attack on games and gamers was far worse than anything Anita Sarkeesian propagates. She just does not want to ban or sue, she just wags the finger. Even though one can get the impression that this finger can cut deeper wounds than any sword could.</p>  |
| <p>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- 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.</p> | <p>But how does the press react to the controversy? It declares the term »gamer« dead. On August 28th, articles are published on several gaming website with almost identical wording. Freelance journalist Dan Golding fabulates about the »end of gamers«, Gamasutra author Leigh Alexander urges press and industry »gamers do not have to be your audience, gamers are over«. Also on Gamasutra, Devin Wilson publishes an article on »how to end gamers«. And at Destructoid they say »there are gamers at the gate, [a play on words], but they might be dead already.« Kotaku summarizes: »We might be witnessing the death of an identity.« All articles are of the same tenor: The self-perception of the cool, cosmopolitan gamer who tried to distinguish himself from the basement dwelling »nerd« by calling himself a »Gamer« has failed due to his sexist verbal lapses. Gamers, so they say, are neither cool nor cosmopolitan, but rather rotten to the core. Especially juvenile, male gamers – who evidently reject that notion. In the light of the simultaneous reports many #GamerGate supporters suspect a conspiracy, they lament their criticism of the press is being choked by a smear campaign. This impression is understandable, but instead of a campaign it rather is an overreaction. An overreaction to an overreaction of many gamers to the overreaction of a duped ex-boyfriend. The gaming industry as a powder keg.</p> |
| <p><b>Keine klare Abgrenzung</b></p>   | <p><b>No defined boundaries</b></p>  |
| <p>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</p>   | <p>The tone of discussions is criticized by many commentators, but not exactly with peacemaking words on their part. In his article »Video Games, Misogyny, And Terrorism: A Guide To Assholes« on BadassDigest.com, gaming journalist Andrew Todd laments : »It feels like being a moderate muslim in Iraq during the takeover of ISIS.« Criticism of sexism and death threats aside: It does not seem sensible to compare angry gamers with murdering militia. Such articles only reinforces the accusation that the gaming press is spitting on their target audience. But like many articles, Todd's pamphlet has an element of truth when it comes to the way many gamers talk to each other. He talks about a friend who plays Call of Duty: »One of his favorite activities is to insult other players – he LOVES it.« Even death threats</p>   |

|   |   |
|---|---|
| <p>Liebingsbeschäftigungen 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 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 gefährlich, die Polizisten schussbereit. Andrew Todd schreibt zudem über einen Vorfall aus dem August, als die Hackergruppe Lizard Squad 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 verurteilen. Das ist nur ein kleiner Aspekt der #GamerGate-Debatte, aber ein wichtiger.</p> | <p>are often uttered casually. Midyear 2013 for example, players vowed to kill David Vonderhaar, design director for Call of Duty: Black Ops 2. His team had lowered the rate of fire for some multiplayer weapons. Andrew Todd equates such excrescence with verbal terrorism that crosses over into real terrorism. Like the case of one 15-year-old who sent a SWAT team after his opponent after losing in Call of Duty. Many press articles fear for this »Swatting« to be a new trend in gaming. But even if you don't make a mountain out of this trending mole hill, this action shows: This »prankster« does not care for the safety of human lives. After all, SWAT operations are dangerous, the police are ready to fire. Andrew Todd also writes about an incident in August when hacker group Lizard Squad not only attacked PlayStation servers, but also forced the scheduled flight of Sony's CEO to perform an emergency landing because of a fake bomb threat. That other people were on that plane – nobody cares. »Is this where the consequence-free world of games and real life converge?«, Todd asks. »These people will do everything to win, no matter if it is morally or legally acceptable.« Todd, too, does not want to bar people's choice of words. Male domains generally have a harsh tone, whether it is an online battle field or a soccer stadium where opposing players are often addressed with terms that should prompt even adults to cover their ears. For Todd, it is about us players paying more attention to our behaviour and to not applaud extremists, but to condemn them. This is just a minor aspect of the #GamerGate debate, but an important one.</p> |
| <p>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 #NotAll- Men, 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 Jaistar2k22 dient auch #NotYourShield als Schutzschild gegen die Social Justice Warriors, die Anita Sarkeesian und Zoe Quinn verteidigen und mit Unkenrufen vom Tod der</p>   | <p>In light of sexist and feminist excrescences it dawns on many #GamerGate supporters that their press-critical movement has become a melting pot of several currents, not all of them are, let us say, constructive. They try to separate themselves from the radicals through hashtags #NotAllGamers and #NotYourShield. This is not about Anita Sarkeesian or Zoe Quinn, this is about misconducts of journalists! But #NotAllGamers is reminiscent of #NotAllMen, a hashtag used by men in debates on sexism who want to say: »Hey, not all guys are misogynists, just look at me!« But that is rather an exculpatory statement than asserting a position because it does not advocate clearly against sexism, but merely denounces how feminists like to lump all men together. According to a Youtube video by #GamerGate supporter Jaistar2k22, #NotYourShield also serves as a shield against those Social Justice Warriors who support Anita Sarkeesian and Zoe Quinn and who go overboard with prophecies of doom about the death of »gamers« themselves. A few isolated supporters of #GamerGate get the idea to denounce the attacks on Quinn and Sarkeesian and</p>   |

|  |  |
|--|--|
| <p>»Gamer« selbst übers Ziel hinaus schießen. Auf die Idee, die Angriffe auf Quinn und Sarkeesian zu verurteilen oder sich zu entschuldigen, kommen zwar vereinzelt Anhänger von #GamerGate, ein klares Signal gegen Frauenfeindlichkeit und andere Auswüchse bleibt die Bewegung aber schuldig. Beide Seiten verharren im Beiß- und Abwehrreflex.</p>   | <p>to excuse themselves, but the movement still owes a clear stance against misogyny and other excrescents. Both sides remain in bite- and defense reflexes.</p>   |
| <p>Das liegt auch daran, dass viele #Gamer- Gate-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 befreundet 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. Daraus 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.</p> | <p>This is because many #GamerGate supporters are convinced, digging through Zoe Quinn's private life has achieved something. Not because it proves that she influenced journalists, there is no evidence for that. But because it has led to investigations about other developers and authors which uncovered indeed strange connections. For example, some tweets prove that Kotaku author Patricia Hernandez is friends with indie developers Anna Anthropy and Christine Love. Yet still Hernandez has reported on games by Anthropy and Love, even praised them – even though Kotaku's editor-in-chief Stephen Totilo preached, in light of the accusations concerning Quinn, journalists are not to write about author friends. So Totilo should not be surprised to be accused of deceitfulness. And it does not help that Hernandez retroactively adds to an article: »Full disclosure: ... Love and I are friends.« That this causes readers to feel cheated is understandable. Same goes for the case of Polygon author Stephen Kuchera who supported Zoe Quinn on Patreon and still covered Depression Quest. Patreon is a crowdfunding platform where people can donate money to artists – but not for single projects like Kickstarter, but rather as a regular periodic payment. If Kuchera then goes on to praise Quinn, it may be well intentioned, but it does not look so good now. Especially because he only confesses after the fact that he supports developers via Patreon – and not just Quinn, but others as well. There is no need to crucify him for it, he probably just thought, it would not be an issue for his job. And it does not have to be, as long as you are open about it. For example, our GameStar colleague Andre Peschke disclosed himself that he donated to Chris Robert's space game Star Citizen – which did not stop him from reporting the growing criticism about its delays and the donation system. After all, Roberts created more and more space ships to sell to players, but failed to deliver gaming mile stones. To regard a project worthy of support and still examine it critically should be self-evident for any respectable press. Again, as long as you are honest about it.</p> |
| <p><b>Merkwürdige Verwicklungen</b></p>  | <p><b>Strange entanglements</b></p>  |
| <p>Diese Verwicklungen bestärken die #Gamer- Gate-Unterstützer in ihrer Vermutung, nur an der Spitze des Eisbergs gekratzt, an der Türklinke eines zutiefst korrupten Privatclubs von Presse und Entwicklern</p>   | <p>These entanglements only reinforce the #GamerGate supporters' belief to have merely scratched the tip of the ice berg, to have merely rattled the door knob of a deepy corrupt private club</p>   |

|   |  |
|---|--|
| <p>gerüttelt zu haben. Also graben sie weiter – und stoßen 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 »Hundertern« 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 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.</p> | <p>of press and developers. So they keep digging – and stumble upon Silverstring Media. This self-proclaimed »feminist company« develops games and also supports other teams. Working for Silverstring is Maya Felix Kramer who in turn is friends with Brandon Boyer, chairman of the Independent Games Festival, during which border control game Papers, Please won a prize early in 2014. How this is relevant? Maya Kramer had previously praised Papers, Please on Twitter which raises the suspicion she might have convinced Boyer to give away the award. The organizers of the Independent Games Festival explain then that there is a jury pool made up of »hundrets« of developers, journalists and educators. By chance between seven and 15 of them would be selected to determine a prize. So a single person can hardly influence the award. But the conspiracy hunters keep digging. Kramer collects money on Patreon as well, to finance expo travel expenses. Among her supporters is Samantha Kalman who founded indie studio Timbre Interactive. Timbre Interactive’s music game Sentris was covered by Nathan Grayson, the author Zoe Quinn allegedly slept with. And who is sitting on the organizational committee of the Indiecade Festival together with Maya Kramer which also awards indie games? Robin Arnott, sound designer, who also allegedly has slept with Zoe Quinn. And who protested against the Fine Young Capitalists together with Zoe Quinn? Maya Kramer! And who is advisor to her feminist employer Silverstring Media? Anita Sarkeesian! Und what does all this prove? It proves... absolutely nothing.</p> |
| <p>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, Puzzlestücke. 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 sie auf der PAX-Messe vorstellen wollten. Was dann nicht geschieht. Derweil werden von beiden Seiten Chat-Auszüge herungereicht, 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</p>  | <p>Well, yes it does: It proves that people from the gaming industry know each other, some of them are even friends. One could construct conspiracies out of it, and yes, it can not be ruled out that indie developers gave awards to each other. Alas, it can not be proven with absolute certainty. The conspiracy theories remain exactly this: Theories, puzzle pieces. Of course it is difficult to disprove these accusations – it is difficult in general to prove something did NOT happen. A popular suspicion that will not die off is one that Anita Sarkeesian, Silverstring Media and female indie developers like Zoe Quinn are allegedly planning a feminist usurpation. On 4chan the rumor is discussed how Sarkeesian and Quinn are working on a female coined replacement for the term »gamer« which they wanted to present at PAX. Which did not happen. Meanwhile, both sides are publishing chat logs that allegedly prove the respective other side is just using #GamerGate for a pro- or anti-feminist agenda, depending on your point of view. But even those protocols are fragmented and mostly provided without context, also at best they are proof of evil intentions of single persons and trolls, but not of entire groups of interest.</p>   |

|   |  |
|---|--|
| <p>damit bestenfalls die bösen Absichten einzelner Personen und Trolle beweisen, nicht die ganzer Interessengruppen.</p>  |  |
| <p>Eine seriöse Spielepresse kann hier nur zwischen den Stühlen sitzen, sie kann keiner Seite komplett zustimmen, aber auch keine komplett verteufeln. 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 totschiweigen. 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.</p> | <p>A respectable gaming press can only be caught up between two stools here, it cannot fully agree with either side, but cannot completely denounce them either. Nobody is behaving appropriately here, at the same time, nobody is completely in the wrong. Many activists interpret this reserve as a cover-up, often the accusation is met that the press wants to suppress #GamerGate. So what is left? Mostly the impression that the gaming industry is caught up in a debate that is only going in circles now. Yes, there are many honest gamers who want a gaming press that represents its target audience appropriately instead of mocking or even berates them. A gaming press that admits it when its authors have personal relationships with developers and PR people, who openly discloses its entanglements with the industry – and not just indie developers but also big publishers. All of this is what will remain from #GamerGate. But only as a fringe aspect of a ludicrous conflict about feminism and sexism, a chain reaction of overreactions and a debate culture that reduces the term »culture« to absurdity. Like Zoe Quinn said during a panel discussion at PAX, maybe we all still need to learn how to argue rationally instead of declining into angry bite reflexes. Quinn's enemies interpret this as an attempt to deceive. Of course.</p> |