



KEINEN PIXEL DEN FASCHISTEN

GamerGate

Eine Retrospektive

November 2020



@KeinenPixel_de



team@keinenpixeldenfaschisten.de

GAMERGATE, EINE RETROSPEKTIVE

Abstract:

GamerGate war eine 2014 beginnende anti-feministische und rechtsextreme Bewegung, die große Teile der Computer- und Videospielezene sowie angrenzende Bereiche der Popkultur erfasste und weitreichende politische Folgen nach sich zog.

Anhand von Primär-, wie auch Sekundärquellen zeichnet diese Retrospektive die Entwicklung von GamerGate in drei Phasen nach: Wie sich 1.) aus persönlicher Rache und den unkoordinierten Angriffen auf Einzelpersonen eine 2.) breite, anti-feministische Bewegung herausbildete, die sich 3.) mit rechtsextremen Elementen zu einer politischen Bewegung vereint. Diese wurde maßgeblich von Steve Bannon initiiert, der damit den Wahlkampf von Donald Trump in den USA unterstützte.

Wie der vierte und letzte Teil darstellt, nimmt GamerGate deshalb noch heute eine Schlüsselposition in der Entwicklung der neuen Rechten ein, die Popkultur mit rechtsextremer Politik verbindet. Bestehende Tendenzen und kleinere Strömungen haben sich in GamerGate vereinigt, weshalb die Bewegung einen neue Möglichkeit zur Rekrutierung und Radikalisierung am rechten Rand gebildet hat.

Obwohl GamerGate bereits oft in Artikeln thematisiert wurde, gibt es nur wenige Gesamtüberblicke über die Entwicklung der Bewegung. Die Retrospektive will als ausführliche deutschsprachige Ressource zukünftige Arbeit mit dem Thema erleichtern.

Hinweis: Aufgrund rechtsextremer Inhalte ist es vielfach nicht möglich auf Originalquellen zu verlinken. In diesen Fällen werden Sekundärquellen genutzt, die die kritischen Inhalte kontextualisiert wiedergeben.

Über die Autor*innen:

"Keinen Pixel den Faschisten!" ist eine Initiative von Webseiten, Medienschaffenden, Forschungskollektiven und Entwicklerstudios aus der Computerspielekultur, die sich durch antifaschistische Arbeit für ein inklusives Klima in ihren Communitys stark machen wollen. Zum Statement mit mehr Informationen über das Netzwerk: [Hier klicken](#).

1. Wie ein rachsüchtiger Ex einen digitalen Mob lostritt

What if a stalker had an army?

- [Zachary Jones, Game of Fear, April 2015](#)

Im August 2014 münden die unbewiesenen Behauptungen eines Ex-Freundes in eine Hetzkampagne gegen die Spieleentwickler*in Zoe Quinn. Schnell sehen sich Quinn und ihre Unterstützer Morddrohungen, Nachstellungen und Hacking ausgesetzt. Die Kampagne, die sich unter dem Namen #GamerGate sammelt, beginnt immer weitere Kreise zu ziehen...

Diese Retrospektive rekapituliert die Entwicklung der Bewegung und beleuchtet die Zusammenhänge zwischen GamerGate und wie die Kampagne bis heute Politik beeinflusst.

Am 15. August 2014 taucht ein gewisser Eron G. in dem für seine Trollaktionen bekannten Forum Something Awful und dem Forum des Web-Comics "Penny Arcade" auf, um dort einen Link zu seinem Blog zu verbreiten, auf dem er "The Zoe Post" veröffentlicht hat - [eine hasserfüllte Tirade](#) über seine Ex-Freund*in, die Videospieleentwickler*in Zoe Quinn. Die Moderatoren und Administratoren der Foren fackeln nicht lange: [Sie bannen Eron G. und löschen alle seine Links](#), da "The Zoe Post" *Doxx* enthält, das heißt persönliche Informationen, die es ermöglichen Zoe Quinn online und offline zu identifizieren und zu belästigen.

So leicht gibt sich Eron G. aber nicht geschlagen: Er sucht weiter obsessiv nach dem richtigen Forum, um sich an seine*r Ex zu rächen, welche*r sich bereits Monate vorher von ihm getrennt hatte. Auch auf dem Imageboard 4chan wird er zuerst nicht fündig: Sowohl das anarchische Subforum /b/, wie auch das der Incel-Bewegung nahestehende Subforum /r9k/ ignorieren ihn zunächst. Erst auf dem "politisch inkorrekten" und [bei Neo-Nazis beliebten](#) Subforum /pol/ [stößt seine Tirade auf Interesse](#). Mit den [von Eron G. zur Verfügung gestellten Passwörter und Zugangsdaten](#) zu den Social Media-Konten seine*r Ex verbreitet, wittert /pol/ eine Chance eine*r der verhassten SJW ("Social Justice Warrior") in der Videospielebranche eine Lektion zu erteilen.

Mithilfe des Materials, das Eron G. in seiner Tirade zusammengefasst hat, fabriziert die Community auf /pol/ und dem langsam ebenfalls aktiv werdenden /r9k/ eine Reihe an vermeintlichen Beweisen an Vergehen, die Zoe Quinn begangen haben soll.

Zentral ist dabei [die Behauptung](#), Quinn habe Eron G. mit Journalisten von diversen Videospiele-Publikationen betrogen, um damit positive Bewertungen oder Berichte für sich und Quinns Spiel "[Depression Quest](#)" zu erhalten.

Dass diese positiven Bewertungen nicht zu finden sind, dass [die von Eron G. behaupteten zeitlichen Abläufe](#) nicht zusammenpassen und dass es für die angebliche Untreue nicht mehr als G.s Aussage gibt, spielt dabei keine Rolle für die Teilnehmer des sich bildenden Mobs. Innerhalb von wenigen Tagen wird die Situation bewusst eskaliert.

Diverse mit /pol/ assoziierte Youtuber, darunter [Mundane Matt](#) und vor allem der [Internet Aristocrat](#) (heutiger Name Mister Metokur) beginnen Videos über Zoe Quinn zu veröffentlichen. Ab dem 18. August, zwei Tage nach Eron G.s Auftritt auf 4chan, treffen sich die Koordinatoren der Kampagne erstmals in dem Internet-Chat-Raum "Burgers And Fries". Hier wird klar das Ziel ausgegeben:

Aug 18 17.23.09 <SweetJBro> WE'RE CRASHING HER CAREER WITH NO SURVIVORS

Um Zoe Quinns Karriere zu zerstören sind dabei alle Methoden recht: Eron G. hatte bereits umfangreich die privaten Informationen, wie auch Passwörter von Zoe Quinn zur Verfügung gestellt. Quinns Social Media-Konten werden teils gehackt, teils mit Kommentaren und Hassnachrichten überflutet. Geschäftspartner, [ebenso wie Quinns Eltern werden belästigt](#) und deren Daten ebenfalls veröffentlicht. Nacktbilder von Quinn, die G. zur Verfügung gestellt hat, werden öffentlich verbreitet.

Aug 18 17.37.57 <SweetJBro> lol I'm tweeting Zoe's nudes to some of her defenders.

1.1. Total Biscuit trägt den Hass in den Mainstream

Zugleich bemüht sich die Community darum, ihre Kampagne weiter zu verbreiten und fokussiert ihre Aufmerksamkeit auf einen Akteur: Den (im Jahr 2018 verstorbenen) Youtuber John Bain, besser bekannt unter dem Namen "Total Biscuit". Dieser zeigt sich [zuerst skeptisch](#), ändert aber noch am selben Tag seine Meinung und veröffentlicht [seine mit Einschränkungen verknüpfte Interpretation des Zoe-Posts](#) an seine über 350.000 Twitter-Follower. Während Bain behauptet, kein Werturteil über die Richtigkeit von Eron G.s Behauptungen treffen zu wollen, erreicht er dennoch eines: Die falschen Anschuldigungen gegen Zoe Quinn verlassen die 4chan-Filterblase und gelangen in den Mainstream.

Als Bains Version ihren Weg auf die Social Media-Plattform Reddit findet, wird der entsprechende Kommentarthread mit Doxx über Zoe Quinn überflutet. Ein überforderter Moderator beginnt hierauf [haufenweise Kommentare zu löschen](#). Auch 4chan beginnt, die Kommentare mit Doxx [zu löschen](#).

Der vermeintliche Rückschlag erweist sich paradoxerweise als Segen für die Bewegung: Diese Maßnahmen gegen die Verbreitung von Zoe Quinns privaten Informationen werden umgemünzt in einen Vorwurf der allgemeinen Zensur.

Aug 18 18.33.36 <Roberts[OPEC]> they're doing a really good job of censoring this shit

Schnell wird diese Interpretation zu einer Narrative umgeformt: Jede Plattform, die nicht bereit ist, die ungefilterten Behauptungen und die intimen Details aus Quinns Leben zu veröffentlichen, sei Teil einer großen Verschwörung von Zoe Quinns Unterstützern, die große Teile der Gaming-Szene und Social Media unter ihrer Kontrolle haben. Die Teilnehmer wiederum inszenieren sich als Saubermänner, die sich um die Parole "Ethics in Videogames Journalism" herum sammeln, obwohl selbst das von [den Teilnehmern erstellte Propagandamaterial](#) eine andere Sprache spricht.

Aug 18 20.23.08 <Roberts[OPEC]> i guess this whole thing is a conspiracy of people zoe fucked plus a bunch of SJWs

In den letzten Wochen des August 2014 ist die Lage unübersichtlich, doch es zeichnet sich bereits deutlich ab, dass die überwiegende Mehrheit der Opfer der Kampagne keinerlei Bezug zum Journalismus haben. Während Zoe Quinn sich zeitweise von Social Media zurückzieht, geraten jene ins Visier der GamerGater (die diesen Namen noch nicht tragen), die es wagen, sie öffentlich zu unterstützen. Das prominenteste Opfer wird zu diesem Zeitpunkt [der streitbare Spieleentwickler Phil Fish](#) ("Fez"), der auf Twitter vor allem John Bain verbal attackiert. Es wird ihm entlohnt, indem sein Apple-Account und auch die Website seiner Firma [gehackt](#) und alle dort gefundenen Daten im Netz verbreitet werden, inklusive Steuererklärungen und finanzieller Unterlagen seiner Firma.

Auch das nächste Ziel, die feministische Youtuberin Anita Sarkeesian, ist keine Journalistin. Sarkeesian war durch ihre feministische Videoessays über Videospiele bereits seit langem das Ziel von Anfeindungen gewesen. Als sie Ende August 2014 ein lange angekündigtes Video mit dem Titel "Women as Background Decoration: Part 2" auf YouTube veröffentlicht, wird sie sofort zu einem [Opfer der laufende Kampagne](#). Obwohl ihr Video keinerlei Bezug zu Zoe Quinn und der laufenden zu der noch namenslosen Kampagne hat, die sich später unter dem Namen GamerGate sammeln sollte, werden die Angriffe auf sie später von John "Total Biscuit" Bain [damit gerechtfertigt](#), dass sie sich mit der bloßen

Veröffentlichung ihres Videos selbst in die “Diskussion eingeführt” hätte (“inserted herself into the discussion”). [Anhaltende Morddrohungen](#) zwingen Sarkeesian (wie zuvor bereits Quinn) ihre Wohnung zwischenzeitlich zu verlassen.

1.2. Die Bewegung erhält ihren Namen

Ende August 2014 ist es dann soweit: Nachdem die Kampagne unter immer wieder wechselnden Namen firmiert hat, gibt ihr der Schauspieler Adam Baldwin (“Firefly”) ihr einen Namen: [#GamerGate](#) Er verlinkt dabei auf die Videos des Internet Aristocrat mit der Zusammenfassung von Eron G.s “The Zoe Post”.

Diese erste Phase von GamerGate war vor allem von Verwirrung und einer unübersichtlichen Situation geprägt. Hastige [Pressestatements](#), Distanzierungen mal [von der einen](#), mal [von der anderen Seite](#), neue, immer [groteskere Anschuldigungen gegen Quinn](#) und andere Ziele der Kampagne münden in weitere Drohungen, bis schließlich sogar das FBI involviert wird. Dessen Untersuchungen sind von Zuständigkeitsquerelen und der Schwierigkeit der Strafverfolgung im digitalen Raum geplagt. Der 2017 veröffentlichte [über 150 Seiten starke Bericht](#) des FBIs dokumentiert den Umfang des Mord-, Vergewaltigungs-, Bomben- und sonstigen Bedrohungen, denen die Opfer von GamerGate 2014 ausgesetzt sind.

Für einige Wochen werden Gamingforen ([Steam](#), [NeoGaf](#), etc.), [Wikipedia](#) und Social Media (Twitter, Reddit, Youtube, etc.) mit GamerGate-Inhalten überflutet, die als [Kampagnenziele](#) von den Führungsfiguren [ausgegeben werden](#). Selbst Pornoseiten wie [Youporn](#) sind davon nicht ausgenommen. Derweil präsentiert sich GamerGate nach außen immer noch als führerlose “Revolte der Konsumenten”. Erst viel später sollte deutlich werden, wie sehr die Kampagne geplant und durch Akteure im Hintergrund, etwa im Chatraum “Burgers and Fries” gesteuert wurde. Doch noch steht GamerGate erst am Anfang.

2. Die Allianz der Anti-Feministen

Noch einmal, ich werde nicht mit Terroristen verhandeln. Die Vorstellung, dass ich ein Manifest über mein Sexleben, geschrieben von einem rachsüchtigen Ex, widerlegen muss, um weiterhin ein Teil der Videospieleindustrie zu bleiben ist widerlich, und ich werde es nicht tun.

- [Zoe Quinn, September 2014](#) (übersetzt von Keinen Pixel)

Die Liste der Ziele von GamerGate wird im Herbst 2014 immer länger: Schauspielerin [Felicia Day](#), Spieleentwickler [Tim Schafer](#), Journalistin [Jenn Frank](#), NFL-Spieler [Chris Kluwe](#) oder Wikipedia-Mitgründer [Jimmy Wales](#) werden Opfer von GamerGates entfesseltem digitalen Mob. Diesen bekannten Namen stehen neben unzählige weniger prominenten Opfern.

Inzwischen bastelt GamerGate weiter an der eigenen [Mythologie](#).

Bis heute behaupten GamerGater gerne, dass die Bewegung ihren Beginn erst am 28. August 2014 gehabt hätte und alle vorangegangenen Ereignisse damit nichts zu tun hätten. Dass lediglich die Bewegung ihren Namen einen Tag zuvor erhielt und ansonsten alle Akteure und Methoden dieselben blieben wie in den Wochen zuvor, wird dabei gerne unterschlagen.

Doch was genau geschah am 28. August 2014, das den Gründungsmythos der Kampagne entstehen lässt? Die Journalistin Leigh Alexander veröffentlicht [einen Kommentar auf dem professionellen Videospieleportal Gamasutra](#) unter dem Titel "Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over."

Unter dem anhaltenden Eindruck der Kampagne gegen Zoe Quinn und andere stößt der Artikel auf einige Resonanz in der Fachpresse: Websites wie [Kotaku](#), [Polygon](#) oder [Ars Technica](#) greifen Alexanders Kommentar auf und veröffentlichen ihre eigene Interpretation der Ereignisse und was sie für die Zukunft der Videospielebranche bedeuten könnten.

Für die GamerGater bedeutet dies vor allem eins: Alle diese Artikel, die unter dem bewusst irreführenden Titel "[Gamers are dead](#)" zusammengefasst werden, sowie die Websites auf denen sie veröffentlicht wurden, sind Teil der Verschwörung [gegen die alle "Gamer" ankämpfen](#), deren wahre Vertreter #GamerGate ist.

Statt der fadenscheinig begründeten Hetzkampagne gegen Zoe Quinn sollte dies von nun an der Gründungsmythos der Bewegung sein. Nach der Logik der GamerGater war jeder Widerstand gegen GamerGate Rechtfertigung für weitere Angriffe und Eskalation.

2.1. Breitbart betritt die Bühne

Dieser Interpretation leistet vor allem ein neuer Akteur Vorschub: [Milo Yiannopoulos](#), Tech-Journalist für die rechtsextreme Website Breitbart.com. Yiannopoulos sollte sich sogleich

bei GamerGate beliebt machen, indem er eine angebliche [Verschwörung von Videospielejournalisten](#) "enttarnte". Ohne jede konkrete Beweise behauptet Yiannopoulos, dass [die Google-Gruppe "GameJournos"](#) hinter den angeblich koordinierten "Gamers are dead"-Artikeln steckt. Das es auch hierfür keine Beweise gibt, ist für die GamerGater – wieder einmal – irrelevant. Dieser neue Baustein passt in das Image ihrer Kampagne. [Mit Yiannopoulos und Breitbart.com](#) haben sie einen Verbündeten für ihre Kampagne gefunden, während zugleich die (nach dem Tod ihres Gründers Andrew Breitbart) erfolglose Website [eine dringend benötigte neue Leserschaft](#) findet.

Yiannopoulos hat aber vor allem auch mit seinem Timing außerordentliches Glück, da er in ein Machtvakuum vorstößt: Das Planungsforum, der Chatraum "Burgers and Fries", [geht Anfang September 2014 spektakulär unter](#). GamerGates Feind #1, Zoe Quinn selbst, archiviert und veröffentlicht [Screenshots und Ausschnitte aus den Logs](#) des Chatraums. Daraufhin schließt der technische Betreiber, auf deren Servern der Chatraum gehostet wird, "Burgers And Fries" und veröffentlicht die vollständigen Logs.

Sep 06 05.32.03 <willoftheboss> gamergate over she got us

Auch andere Plattformen ergreifen Maßnahmen gegen das ausufernde Doxxing, Hacking und die Bedrohung und Belästigung der GamerGate-Ziele. Der Betreiber von [4Chan verbant die Bewegung](#) komplett, ebenso zeigen die [Software-Plattform Github](#) und das einflußreiche Spieleforum Neogaf GamerGate die Tür. [Erste Presseberichte](#) über die Vorgänge fügen dem Selbstbild der Bewegung erheblichen Schaden zu.

Unter diesen Umständen entbrennt ein Führungsstreit innerhalb der Bewegung, der schnell Opfer fordert: Einige GamerGater der ersten Stunde wie etwa der [Internet Aristocrat, John "Total Biscuit" Bain](#) und weitere distanzieren sich gegen Ende des Jahres 2014 oder Anfang 2015 teils mehr, teils weniger von GamerGate; andere [werden mit denselben Methoden](#) aus der Bewegung herausgedrängt, die zuvor Quinn oder Sarkeesian vorbehalten waren. Zugleich treten neue Akteure auf den Plan.

2.2. Die Anti-Feministische Allianz bildet sich

Die Gruppen, die sich um GamerGate zu scharen beginnen, eint zuerst vor allem ihre aggressive Ablehnung des Feminismus. Ihnen ist nicht entgangen, dass die Opfer der Bewegung vor allem Frauen, Feminist*innen und LGBTQIA+ sowie andere marginalisierten Gruppen sind.

Vor allem die anti-feministischen Elemente der sogenannten "Skeptiker" und Atheisten etablieren sich schnell innerhalb der Bewegung und verbreiten die Botschaften der Bewegung auf Youtube an ihre teils in die Tausenden gehenden Anzahl an Abonnenten: Neben [Phil "Thunderf00t" Mason](#) und [TJ "The Amazing Atheist" Kirk](#) ist es vor allem [Carl "Sargon of Akkad" Benjamin](#), der sich als Führungsfigur etabliert. Sie können vor allem auf ihre zahlreichen Abonnenten setzen und werden dadurch schnell zu wichtigen Stichwortgebern.

Dass zugleich Verschwörungsideologen wie [Alex Jones](#) mit seiner Plattform "Infowars" die Bewegung unterstützen, ist für die selbsternannten "Skeptiker" dabei kein Problem.

Da diese wie GamerGate vor allem Feministinnen und die so oft beschworenen "Social Justice Warriors" im Visier haben, ist ihre Unterstützung wichtiger als Prinzipien. Noch deutlicher zeigt sich das durch die Unterstützung, die die Bewegung aus der "Manosphere", der losen, frauenfeindlichen Allianz aus [Männerrechtlern](#), [Pickup Artists wie Roosh V](#) und Incels (vor allem in Form des 4chan-Subforums /r9k/), erlangt. Auch Mitglieder der Deutschen Maskulinisten-Szene, wie etwa Christian Schmidt von "Alles Evolution" räumen GamerGate entsprechenden [Platz ein](#).

Schwieriger einzuordnen ist die [Unterstützung von Wikileaks](#) und dem damals noch in der Ecuadorianischen Botschaft in London festsitzenden Julian Assange. Diese erregt zunächst nur wenig Aufmerksamkeit, allerdings ist Wikileaks ein wichtiger Baustein für die Allianz, die sich um die Bewegung sammelt.

Vor allem sind es aber Faschisten und Neo-Nazis, die GamerGate unterstützen.

Am 3. Oktober 2015 solidarisiert sich das weltgrößte Onlineforum der Neo-Nazi-Szene, [Stormfront, mit GamerGate](#). Die Botschaft lässt an Deutlichkeit nicht zu wünschen übrig:

GamerGate is widely supported by young White men who might otherwise be oblivious to political matters. This is a perfect opportunity to slowly wake them up to the Jewish question.

- Stormfrontmitglied WakeUpWhiteMan

Vor allem sollte es aber Neo-Nazi-Hacker [Andrew "weev" Auernheimer](#) sein, der die Bewegung begrüßte und unterstützte. Zwar materialisierte sich dessen Unterstützung erst Mitte 2015, da Auernheimer im Gefängnis saß, aber als er dann in dem GamerGate-Forum auf der Plattform 8chan sein in der Haft gestochenes Hakenkreuz-Tattoo vorzeigt, wird er enthusiastisch von anderen GamerGatern begrüßt.

Während diese verschiedenen Gruppierungen ihre Verhältnisse zueinander noch ausloten, bedeutet das allerdings noch keine Atempause für die Ziele von GamerGate – im Gegenteil. Erpicht, sich zu positionieren, werden immer weitere Personen der Öffentlichkeit Ziele von GamerGates Angriffen: Sie müssen ihre [Wohnungen verlassen](#), [öffentliche Auftritte absagen](#), und (manchmal auch [die falschen](#)) werden gedoxxt. Insbesondere werden sie zunehmend [Opfer von "Swatting"](#), der Praxis, unter Vorspielung falscher Tatsachen schwerbewaffnete Polizisten zum Haus eines Opfers zu schicken. Selbst die Politikerin Katherine Clark, die nach dem immer weiter um sich greifenden Swatting ein Gesetz dagegen in den Kongress einbringen will, [wird geswattet](#).

2.3. Ein Angriff auf alle Spieleentwickler*innen

Spätestens im März 2015 sollte GamerGate auch den letzten Anspruch auf die Behauptung verspielen, für Videospiele und ihre Interessen zu kämpfen. [Angestachelt von einem ehemaligen Spieleentwickler](#) greifen GamerGater auf Social Media in Massen die Teilnehmer der größten Fachveranstaltung für Videospieleentwicklung, der Games Developer Conference (GDC), an.

Was diese Aktion erreichen soll, ist vermutlich selbst den Beteiligten unklar. Sie zwingt allerdings große Teile der auf der GDC versammelten Videospieleindustrie, sich klar von den nun ausnahmslos [an sie alle gerichteten Feindseligkeiten zu distanzieren](#). In der Abschlussveranstaltung der GDC verspottet der legendäre Spieleentwickler Tim Schafer ("The Secret of Monkey Island", "Brütal Legend") [GamerGate unter Gelächter des anwesenden Publikums](#).

Obwohl dieser Moment ein Wendepunkt ist, ist die Bewegung damit bei weitem nicht an ihrem Ende angekommen. Tatsächlich sollte er für einige der Opfer niemals enden. Selbst Jahre später sind sie immer noch Drohungen der GamerGater ausgesetzt, wie [Zoe Quinn in einem Blogpost](#) und dem Buch "Crash Override" dokumentiert. Die Attacken auf Quinn, Sarkeesian und andere flammen immer wieder auf, wenn die alten Teile der Bewegung [eine vorgeschobene Rechtfertigung](#) dafür finden. Allerdings wandelt sich im Laufe des Jahres 2015 die Strategie: Der Schrei nach "Ethics in Video Games Journalism" ist vollkommen sinnentleert und [vielfach zu einem Witz](#) geworden, er verfolgt inzwischen einen anderen Zweck.

Der bereits erwähnte Neonazi Andrew Auernheimer formuliert im August 2015 klar und deutlich, worum es GamerGate geht:

[...] the man is talking down to gamergate which is by far the single biggest siren bringing people into the folds of white nationalism. More people have been converted in the past year by things like images of [Anita Sarkeesian being rendered as a happy merchant](#) than were in the three before it.

- Andrew “Weev” Auernheimer in “No defense for Gavin McInnes”, 23.8.2015

Doch er war mit dieser Feststellung nicht der Erste.

3. Von GamerGate zur Politik

Your full of shit. When I need your advice on anything I will ask. ... The tech site is a total clusterfuck---meaningless stories written by juveniles. You don't have a clue how to build a company or what real content is. And you don't have long to figure it out or your gone. ... You are magenalia.

- [Steve Bannon in einer Email an Milo Yiannopoulos, November 2015](#)

2014 ist Steve Bannon der Chef von Breitbart.com. Er hat zu diesem Zeitpunkt bereits eine illustre Karriere hinter sich: Zuerst als Investmentbanker bei Goldman Sachs, dann versucht er sich recht erfolglos als [Filmproduzent](#). Auch mit Spielen beschäftigte er sich eine Weile, da er Vorstand der Firma Affinity Media war, die sogenannte [“Goldfarmer” in dem MMO “World of Warcraft”](#) beschäftigte (vereinfacht ausgedrückt: Spieler*innen in Niedriglohnländern erspielen virtuelle Währungen, die gegen echte Währung an Spieler in reichen Ländern weiterverkauft werden). Parallel ist Bannon Mitglied des Aufsichtsrates der von [Andrew Breitbart](#) gegründeten Nachrichtenplattform Breitbart.com. Als der Gründer 2012 unerwartet stirbt, übernimmt Bannon die Geschäfte.

Doch nach dem Tod von Andrew Breitbart gelingt es nicht, an den vorherigen Erfolg anzuknüpfen. Erst [Milo Yiannopoulos' Pro-GamerGate-Artikel](#) hauchen der siechenden Website neues Leben ein und machen aus Breitbart für die GamerGate-Bewegung schnell die wichtigste Plattform für Nachrichten und Neuigkeiten, abgesehen von Social Media.

Obwohl die Bewegung den Deckmantel ihres angeblichen Bemühens um die Interesse von Videospieler*innen vollständig verloren hat, bleibt sie dennoch eine ernstzunehmende Gefahr, die weiterhin ihre [Ziele mit Hasskampagnen](#) verfolgt. Im Juli 2015 erlangt die Bewegung ihren größten Erfolg, weil die Geschäftsführerin von Reddit, Ellen Pao, nach einem erfolgreichen, [von GamerGate befeuerten Boykott zurücktreten muss](#).

[Yiannopoulos und sein Team nutzen Breitbart](#), um diese und andere Aktionen anzufeuern und ihnen Aufmerksamkeit jenseits der GamerGate-Kanäle zu verschaffen.

3.1. Bannon lenkt den Strom um

Wie [ein Artikel in BuzzFeed News 2017](#) dokumentiert, wird Bannon im Laufe des Jahres 2015 dennoch zunehmend unzufrieden mit seinem Untergebenen. Denn Bannon ist nur solange an den Themen von GamerGate interessiert, wie das eigentliche Ziel nicht aus den Augen verloren wird: Es geht darum, den Untergang des Abendlandes zu verhindern – zumindest in den Augen eines rechtsradikalen Ideologen wie Steve Bannon.

Dude---we r in a global existentialist war where our enemy EXISTS in social media and u r jerking yourself off w/ marginalia!!!! U should be OWNING this conversation because u r everything they hate!!! Drop your toys, pick up your tools and go help save western civilization.

- Steve Bannon in einer Email an Milo Yiannopoulos, Dezember 2015

Hinter der Formulierung des “westlichen Zivilisation”, die es zu retten gilt, steckt die rechtsradikale Narrative des [“Großen Austauschs”](#), nach der der Europäische Kulturkreis von äußeren wie inneren Mächten bedroht ist. Der Verbreitung dieser Ideologie hatte sich Bannon bereits vor seiner Tätigkeit bei Breitbart.com verschrieben. Deshalb gilt es für ihn, den Erfolg von Yiannopoulos und seinen GamerGate-Beiträgen weiter auszubauen. Bereits 2015 wird Yiannopoulos – mit finanzieller Unterstützung der Mercer-Familie, den Mehrheitseigentümern von Breitbart.com – auf die [“Dangerous F*****-Tour](#) geschickt, bei der er sich als Shooting Star der rechten Politik an [diversen Colleges in den USA](#) feiern lässt. Doch Bannon will mehr: Sein Ziel ist eine große politische Allianz, die die popkulturell orientierte und vor allem junge Bewegung von GamerGate mit den rechtsradikalen Zielen und der politischen Durchschlagskraft der etablierten Parteipolitik verbindet.

Nachdem Bannon seinen Untergebenen Ende 2015 unter Druck setzt, schwenkt Yiannopoulos um und verschärft die Gangart seiner Artikel. Diese kulminieren schließlich im März 2016 in [“An Establishment Conservative’s Guide to the Alt-Right”](#), einem Artikel, der von den neurechten Vordenkern [Curtis Yarvin](#), [Vox Day](#) und dem GamerGate-Aktivisten und Neo-Nazi Andrew “Weev” Auernheimer mitverfasst wird. Yiannopoulos’ Artikel verbindet dabei die für die Alt-Right charakteristischen “Pepe”-Cartoons mit dem “Trump Train”, der Unterstützung der Alt-Right für die zu diesem Zeitpunkt Fahrt aufnehmende Präsidentschaftskandidatur von Donald Trump.

Der Artikel ist symbolhaft für Bannons Strategie: Der prominenteste Vertreter der GamerGate-Bewegung schreibt über rechtsradikale Ideologie für ein konservatives Publikum und verbindet dabei die ideologischen Komponenten mit bekannten Elementen der Bewegung: "Having once defended gamers, another group accused of harbouring the worst dregs of human society, we feel compelled to take a closer look at the force that's alarming so many," schreiben Yiannopoulos und sein Team, um dann von den Gamern gleich zum Anti-Feminismus überzugehen. "The so-called online 'manosphere,' the nemeses of left-wing feminism, quickly became one of the alt-right's most distinctive constituencies." Der Artikel führt weiter aus, warum die Neo-Nazismen der Alt-Right nur ironisch zu verstehen seien und toleriert werden müssten, da sie nur dazu dienten, die politischen Gegner auf die Palme zu bringen. GamerGates diffuse Ausrichtung wird hier Teil eines ideologischen Programms: Gaming, Anti-Feminismus und Faschismus.

Im selben Zeitraum erkennen auch andere rechte Aktivisten wie etwa [Candace Owens](#) die Zeichen und positionieren sich an der Schnittstelle von GamerGate und Politik. Owens wird ein Teil von Turning Point USA, einer rechten Studentenorganisation. Turning Point USA lädt auch Yiannopoulos immer wieder zu Vorträgen im Rahmen seiner Tour an Amerikanische Colleges ein, gemeinsam mit den der Jugendorganisation der Republikanischen Partei. Ebenso sollten GamerGate-Youtuber Carl "Sargon of Akkad" und Infowars-Mitarbeiter Paul Joseph Watson sich [später erfolglos als Politiker versuchen](#).

3.2. All aboard the Trump Train

Während Yiannopoulos seinen durch GamerGate gesteigerten Ruhm nutzt, wendet sich Bannon 2016 immer stärker der Politik zu: Dank Breitbart.coms bedingungsloser Unterstützung für Donald Trump steigt Steve Bannon selbst schließlich zu [Trumps Wahlkampfmanager](#) auf.

Bannon hat inzwischen ausreichend Erfahrung in diesem Bereich, nicht nur als Chef von Breitbart.com, sondern auch als Aufsichtsratsmitglied von Cambridge Analytica, einer zwielichtigen Datenanalysefirma, die in [Wahlkampfmanipulationen während der Brexit-Kampagne](#) verstrickt war und ebenso wie Breitbart.com zum rechtsradikalen [Firmenimperium der Mercer-Familie](#) gehört. Es ist deswegen wenig überraschend, dass dieselben rechten Netzwerke, in denen sich Bannon bereits seit Jahren bewegt, den Trump-Wahlkampf unterstützen: [Von Cambridge Analytica](#) bis zu Wikileaks, die [E-Mails von Hillary Clintons Wahlkampfmanager veröffentlichen](#).

Auf Trumps Nominierungsparteitag finden sich dann auch die restlichen GamerGate-Unterstützer zusammen: Milo Yiannopoulos lässt sich feiern, Pickup-Artist Roosh V ist ebenso dabei wie Verschwörungstheoretiker [Alex Jones](#) und weitere derartige Gestalten. Die Journalistin Laurie Penny dokumentiert alles in ihrem [Artikel "I am with the banned"](#). Ihre Schlussworte sind düster:

"This culture war is being run in bad faith by bad actors who are running way off-script, and it's barely begun, and there are going to be a lot of refugees."

Auch anderen [sind diese Verbindungen schon aufgefallen](#), fallen [ihnen gerade auf](#) oder werden sie nach Trumps Wahlsieg [noch auffallen](#). Die rechte Karawane zieht inzwischen weiter.

3.3. Die Rechnung kommt zum Schluss

Trump's Wahlsieg hat einen Preis, nicht nur für die Nation die ihn gewählt hat, sondern vor allem auch für seine nächsten Verbündeten: Viele der in GamerGate aktiven Mitglieder wenden sich von der Bewegung ab und stattdessen völlig Trump und der Alt-Right zu. Viele radikalieren sich weiter. Doch dieser Exodus bedeuten einen Bedeutungsverlust für die eigentlichen GamerGate-Foren, etwa auf Reddit oder 8chan, die deutlich an Durchschlagskraft verlieren und ab Ende 2016 meistens kaum mehr als Anhängsel ihrer schwergewichtigen politischen Verbündeten sind.

Milo Yiannopoulos versinkt nach [blutigen Ausschreitungen bei seiner Tour](#) in der Versenkung und schließlich [im persönlichen Bankrott](#), während sein Mentor Bannon sich ins Weiße Haus begibt. Dort steigt er zwischenzeitlich sogar zu Trumps Stabschef auf, bevor ihn dasselbe Schicksal wie so viele andere von Trumps Parteigängern trifft: Er wird im August 2018 sang- und klanglos entlassen.

Danach reist Bannon nach Europa, um dort eine paneuropäische rechtsradikale Allianz unter anderem zwischen Frankreichs Le Pen, Italiens Salvini und der deutschen AfD zu schmieden. Doch [seine Bemühungen scheitern](#) und er kehrt schließlich in die USA zurück. Hier engagiert er sich in einem Projekt, um Trumps Grenzwall mit Spenden zu bauen, nur um im August 2020 wegen [Verdacht auf Veruntreuung verhaftet zu werden](#).

4. Der lange Schatten von #GamerGate

They're not the resistance anymore, if they ever were. They're not underground. They're not alternative. They're just the right. They're just the same old right...

[Laurie Penny im Gespräch mit Amanda Marcotte, August 2017](#)

Popkultur war immer politisch. Was [die sogenannten Culture Wars](#) (das sich ins Deutsche nur sehr ungenau mit "Kulturkriege" übersetzen lässt) von der politischen oder politisierter Popkultur etwa der 60er oder 70er unterscheidet, ist die Vorstellung, dass die Popkultur an sich zu einem Schlachtfeld geworden ist, auf dem es darum geht, einen Gegner zu besiegen. Jedes popkulturelle Werk, jedes Videospiel, jeder Film, Serie, jedes Buch oder Musikstück wird in dieser Vorstellung gleichermaßen zur potentiellen Waffe, die man dem Feind nicht überlassen darf.

Innerhalb der *Culture Wars* kann man deswegen GamerGate als eine Kampagne verstehen. Dabei ist GamerGate weder der Anfang der *Culture Wars* noch ein Einzelfall.

Bereits 2008 wurde die Spieleentwicklerin [Kathy Sierra](#) durch einen koordinierten, rechten Mob online angegriffen. 2012 wurde die feministische Youtuberin Anita Sarkeesian zur [Zielscheibe eines Online-Mobs](#), weil sie es wagte, eine Videoreihe zur feministische Analyse von Videospielen zu planen. Diese Vorfälle waren nur die [Spitze des Eisbergs](#). In beiden Fällen wurde nicht nur ähnliche Strategien wie im Falle von GamerGate verwendet, es waren [teilweise auch dieselben Akteure maßgeblich an der Organisation und Aufstachelung des Mobs](#) beteiligt.

And then there's the pretense that this is a new problem, as though the same names aren't showing up over and over again, whether as direct harassers, or as coy ringleaders of harassment pointing would-be minions to the next target. This week's harasser is next week or next month's well-known leader of harassers.

- [Mikki Kendall, The Harassment Game, Februar 2015](#)

Auch die ideologische Begründung für diese Angriffe sind immer fast gleichgeblieben: Antifeminismus, der als angebliche "Verteidigung" konservativer, männlich geprägter Räume dargestellt wird, selbst wenn diese Räume nicht zwingend konservativ oder männlich waren. GamerGate ist hierbei nur [Ausdruck und Teil eines reaktionären Backlash](#), der sich gegen die Aktivität und Präsenz von Frauen und Minderheiten in der Popkultur wendet.

Trotzdem ist GamerGate ein wichtiger Orientierungspunkt, weil es 2014 mit Abstand die größte derartige Kampagne bildete und ihr erstmals der Übergang in den Mainstream gelang. Deshalb haben viele heutige rechte Bewegungen die [Strategien und Methoden von GamerGate übernommen](#).

4.1. Populismus in der Popkultur

Ausgangspunkt solcher Bewegungen ist dabei immer ein populistischer Appell, der auf den ersten Blick unverdächtig wirkt und sich politisch nicht genau einordnen lässt. Im Falle von GamerGate war dies der Mythos, dass es sich um eine ["Konsumentenrevolte"](#) handele, die sich um "Ethics in Video Games Journalism" bemühen würde: Wer könnte schon etwas dagegen einzuwenden haben, dass Journalisten, die über Videospiele berichten, sich an ethischen Prinzipien halten sollten?

Die populistischen Slogans und Forderungen sollen bewusst davon ablenken, dass sie (im Fall von GamerGate) auf Falschaussagen von rachsüchtigen Ex-Partnern basieren oder Personen angegriffen werden, die mit dem vorgeblichen Ziel nichts zu tun haben. Denn es geht darum mögliche Sympathisanten zu rekrutieren und sie mit eigens produziertem Propagandamaterial abzulenken. Undurchschaubarkeit und schwer nachzuvollziehende Wechsel der Argumente sind dabei Teil der Strategie, um Sympathisanten bei der Stange zu halten. Wenn Lügen von Tatsachen nicht zu unterscheiden sind, dann sind "Normies", also 'normale' Menschen ohne Investition in eine der Konfliktparteien, dazu bereit, den Lügen eine Chance zu geben und können gegebenenfalls rekrutiert werden.

YOU HAVE TO REMEMBER THAT THE NUMBER ONE WAY TO SPREAD PROPAGANDA, POLITICALLY SPEAKING, IS TO LEGITIMIZE A LIE AS BEING A "SIDE" OF AN ARGUMENT, AND THEN YOU CAN JUST APPEAL TO THE EMOTIONAL SUBTEXT OF THOSE WHO ARE MOST LIKELY TO BELIEVE THAT EMOTIONAL TRUTH UNDERNEATH IT. AS SUCH, THE LIE BECOMES A WEAPON.

- [Film Crit Hulk, On Despair, GamerGate and Quitting, Oktober 2014](#)

Dabei wird immer auch gerne auf eine [Technik namens "DARVO"](#) zurückgegriffen: Leugnen, angreifen, die Rollen von Angreifer und Verteidiger vertauschen. Im Kontext von GamerGate zeigt sich dies am deutlichsten in den Angriffen auf Journalisten (Leigh Alexander, Jenn Frank und weitere), die es wagten, die Bewegung zu thematisieren und den Hetzmob als solchen zu entlarven. Nicht der von den GamerGatern generierte Shitstorm und ihre Angriffe auf Opfer waren nun der Skandal, sondern die Tatsache, dass es Journalistinnen wagen konnten, auf den Shitstorm hinzuweisen. Die bloße Tatsache, dass viele das Verhalten der GamerGater für verabscheuungswürdig hielten und es verurteilten, war nun Beweis genug für eine Verschwörung und ein weiterer Baustein in der bewusst

verwirrenden Mythologie, die die Bewegung um sich herum aufbaute. Die Rekrutierung von "Normies" verfolgt dabei zugleich kurz- wie auch langfristige Ziele.

4.2. Gamification of Harassment

Das perfide an der Rekrutierungsstrategie von GamerGate und vergleichbaren reaktionären Bewegungen ist die enorm niedrige Einstiegsschwelle, die dazu führen kann, dass man sich nicht einmal dessen bewußt ist, dass man sich an der Hetze des Mobs beteiligt.

Die offensichtlichste Form davon ist das "Ich stelle nur eine Frage" ("Just asking questions" oder nach einem [Cartoon auch als "Sealioning"](#) bezeichnet), in dem jeder potentielle Sympathisant dazu aufgefordert wird, einem Ziel der Kampagne eine spezifische Frage zu einem (angeblich) inkriminierten Sachverhalt zu stellen, um damit die "Wahrheit" zu offenbaren. Jede einzelne Frage mag dabei harmlos erscheinen, trägt aber zu einer Flut von Online-Nachrichten bei, die das Opfer überfluten und deren Kommunikation, beziehungsweise Präsenz auf Social-Media-Plattformen unmöglich machen soll.

Auch wenn hierbei gerne vorgegeben wird, dass die Fragenden an einer Debatte oder der Wahrheit interessiert seien, geht es im Kern doch nur darum, Debatten und Diskussionen zu verhindern und das Opfer mundtot zu machen. Dieser Effekt wird als "Dogpiling" bezeichnet. Selbst der zeitweilige Präsident der USA, Donald Trump, [macht gerne](#) von dieser Technik Gebrauch.

GamerGate nutzt ausgiebig solche niederschweligen Herausforderungen, wie auch das Verbreiten von spezifischen Hashtags oder das Senden von Emails.

Theoretikern der Spielebranche fiel schnell auf, dass dies zur ["Gamification" des Mobs](#) beitrug: Die Beteiligung wurde zu einem Spiel, an dem man sich gemeinsam mit einer Gruppe gleichgesinnter "Mitspieler" jederzeit beteiligen konnte. Dieser Ansatz hat sich inzwischen weiter verbreitet und es ist sicherlich kein Zufall, dass die inzwischen weit verbreitete, [rechtsradikale QAnon-Verschwörungsideologie](#) nicht nur ihre Heimat auf der GamerGate-Plattform 8chan hat, sondern ebenfalls von der [Gamification ihrer Theorien](#) lebt.

4.3. Verschwörungsideologien

In dem Maße in dem GamerGate über seine ursprünglichen populistischen Forderungen hinausging, offenbarte sich der verschwörungsideologische Kern der Bewegung.

Am offensichtlichsten zeigte sich dieser in der angeblichen Komplizenschaft der Journalisten, die sich um die "Gamers are dead"-Artikel rankte: Für GamerGate war hier immer ein geheimer Zirkel von Medienschaffenden am Werk, der in gemeinsamer Absprache alle "Gamer" angreifen und vernichten wollte.

Der Grund für die geheimen Verabredungen der Videospielejournalisten sei der "Kulturmarxismus" ("cultural marxism"). Diese [bei Rechtsextremen weit verbreitet Verschwörungserzählung](#), die um die philosophische Bewegung der Frankfurter Schule herum gestrickt wurde, bildet für [GamerGate das ideologische Grundgerüst](#) und "entlarvt" die geheimen Strippenzieher im Hintergrund, die es zu bekämpfen gilt.

This what 1984 looks like, folks. Yes, the people who are behind all this censorship are cultural marxists.

- Sneakywiki im GamerGate-Subreddit KotakuInAction, Dezember 2014

Die Narrative von den geheimen Organisationen, die die bestehende Ordnung bedrohen und bekämpft werden müssen, ist ein weit verbreitetes Muster der meisten rechtsradikalen Ideologien. Ebenso wie die Tatsache, dass diese geheimen Organisationen zugleich unglaublich mächtig sind, weil sie die Welt im Hintergrund steuern, aber gleichzeitig auch unglaublich schwach, weil sie mit einfachsten Mitteln enttarnt und damit neutralisiert werden können.

The followers must feel humiliated by the ostentatious wealth and force of their enemies. [...] However, the followers must be convinced that they can overwhelm the enemies. Thus, by a continuous shifting of rhetorical focus, the enemies are at the same time too strong and too weak.

- [Umberto Eco, Ur-Fascism, Juni 1995](#)

Im Falle von GamerGate waren diese omnipotenten Feinde natürlich überall in der Popkultur zu finden: Feminist*innen kollaborieren mit Spieleentwickler*innen, um Gamer aus den Videospiele zu vertreiben; die Lieblingsfilme der Nerds werden von [der linken Hollywood-Elite](#) zerstört; [Heavy Metal](#) wird zensiert und verboten; [Science-Fiction-Literatur](#) von multi-kultureller Diversität bedroht; [Comics](#) werden von politischer Korrektheit bedroht und so weiter. Nur, wer ein Teil der Bewegung wird, kann dies verhindern. Auch wenn sie immer wieder behauptet, dass sie sich nur verteidigen würde: Die Bewegung zielt darauf ab Politik zu machen.

4.4. Rechte Politik

Es sollte deswegen niemanden überraschen, dass GamerGate seinerzeit in Deutschland die [Unterstützung der AfD](#) gefunden hat. Die *Culture Wars* sind längst bei uns angekommen.

Doch vor allem die Wahl Donald Trumps war und ist [Ausdruck von GamerGates Reichweite](#).

In den USA wies eine ganze Reihe an Analysen auf diesen Zusammenhang hin: Von dem warnenden [“Donald Trump is the Gamergate of Republican politics”](#) bis zu dem triumphierenden [“How Gamergate Elected Donald Trump to the White House \(And Saved the Free World\)”](#) waren sich die Verfasser einig, dass GamerGate - in welcher Form auch immer - zum Wahlsieg Trumps beigetragen hat.

Steve Bannons Plan, die vor Wut schäumenden Gamer zur Jugendorganisation von Donald Trumps Wahlkampagne zu machen, war aufgegangen.

America did not put Gamergate in the White House; Gamergate put Trump in the White House. Without many of them even realizing it themselves, gamers were the force that took God-Emperor Trump from the world of memes and made it into a reality.

- Maurice Montaigne, "How GamerGate Elected...", November 2016

Im Schatten der politischen Erfolge und dem anschließenden Abwandern der Köpfe in einflussreichere Organisationen blieben die Netzwerke und Foren der Bewegung dennoch weiterhin bestehen, nicht zuletzt weil politische Akteure immer noch Interesse daran haben sie weiter [zur Rekrutierung zu nutzen](#). Sporadisch werden sie auch noch aktiv, vor allem wenn es darum geht erneut ihre ursprünglichen Ziele (Zoe Quinn, Anita Sarkeesian,...) zu verfolgen und zu belästigen.

Dennoch hat sich GamerGate, wie viele Bewegungen ohne klare Führungsfiguren und Strukturen, weitestgehend aufgespalten. Anstelle einer einzelnen geschlossenen Bewegung gibt es nun viele einzelne Kampagnen: Diese reicht von [ComicsGate](#), zu den [“SJW Cringe compilations” auf Youtube](#), Boykottaufrufen gegen [Marvel-Filme \(“Captain Marvel”\)](#), der künstlichen Aufregung um [eine muskulöse Frau in dem Videospiel “The Last of Us - Part 2”](#) oder den frauenfeindlichen Belästigung von angeblichen [“Titty Streamern” auf der Plattform Twitch](#). Ziel all dieser meist [anti-feministischen Aktionen](#) ist immer, das Publikum letztendlich für rechte bis rechts-extreme Politik zu gewinnen.

Auch wenn das Konzept der *Culture Wars* vielen noch fremd erscheinen mag, so haben die politischen Akteure im rechten Spektrum schon lange erkannt, dass der rechte Mythos sich gegen äußere Feinde verteidigen zu müssen, [auch auf die Popkultur](#) übertragbar ist.

In der Vorstellung der rechtsradikalen Vordenker ist deswegen seit GamerGate die Frage, ob die meist männlichen, weißen Jugendlichen Videospiele gegen Feministinnen "verteidigen" oder etwa ihr Land gegen Migrant*innen letztendlich nur eine um das Maß an Radikalisierung.

Nur wenn die demokratische Gesellschaft versteht, wie die Stimmungsmache, Rekrutierung und Radikalisierung in digitalen Räumen funktionieren, kann sie eine geeignete Antwort darauf finden.

- Karolin Schwarz, "Hasskrieger", Februar 2020



5. Bibliographie und empfohlene weiterführende Literatur

Alle Links zuletzt aufgerufen am 09.11.2020.

- Alexander, Leigh: "Gamers' don't have to be your audience. 'Gamers' are over.", in Gamasutra, 28. August 2014.
https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php
- Bernstein, Joseph: "Here's How Breitbart And Milo Smuggled White Nationalism Into The Mainstream", in BuzzFeed News, 5. Oktober 2017.
<https://www.buzzfeednews.com/article/josephbernstein/heres-how-breitbart-and-milo-smuggled-white-nationalism>
- Bonazzo, John: "Breitbart's New Tech Editor Thanks His 'Deity of Choice' That GamerGate Happened", in Observer, 29. Oktober 2015.
<https://observer.com/2015/10/breitbarts-new-tech-editor-thanks-his-deity-of-choice-that-gamergate-happened/>
- Brown, Kristen V.: "The ultimate troll: The terrifying allure of Gamergate icon Milo Yiannopoulos", in Splinter News, 27. Oktober 2015.
<https://splinternews.com/the-ultimate-troll-the-terrifying-allure-of-gamergate-1793852307>
- Carmichael, Emma: "The Future Of The Culture Wars Is Here, And It's Gamergate" in Deadspin, 14. Oktober 2014.
<https://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamergate-1646145844>
- Crecente, Brian, "FBI investigating death threats against Feminist Frequency creator Sarkeesian" in Polygon, 17. September 2014.
<https://www.polygon.com/2014/9/17/6225835/fbi-investigating-anita-sarkeesian-threats>
- Edge, Abigail: "Two nights on Milo Yiannopoulos's campus tour: as offensive as you'd imagine", in The Guardian, 28. Januar 2017.
<https://www.theguardian.com/world/2017/jan/28/milo-yiannopoulos-campus-speaking-tour-colorado>
- Feldman, Brian: "Inside /pol/, the 4chan Politics Board Shouted Out in Minneapolis Gun Video" im New York Magazine, 25. November 2015.
<https://nymag.com/intelligencer/2015/11/inside-pol-4chans-racist-heart.html>
- Film Crit Hulk: "Film Crit Hulk Smash: ON DESPAIR, GAMERGATE AND QUITTING", in Badass Digest, 27. Oktober 2014. Archiv-Version: <https://archive.is/xC6gS>
- Futrelle, David: "The Top Five Most Ridiculously Ironic #GamerGate Memes", in We Hunted The Mammoth, 6. November 2014.
<https://wehuntedthemammoth.com/2014/11/06/the-top-five-most-ridiculously-ironic-gamergate-memes/>
- Guardian, The, Editorial: "The Guardian view on Gamergate: when hatred escaped", in The Guardian, 20. August 2019.
<https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/aug/20/the-guardian-view-on-gamergate-when-hatred-escaped>
- Hampton, Rachelle: "The Black Feminists Who Saw the Alt-Right Threat Coming", in Slate, 23. April 2019.
<https://slate.com/technology/2019/04/black-feminists-alt-right-twitter-gamergate.html>

- Hern, Alex: "Gamergate hits new low with attempts to send Swat teams to critics", in The Guardian, 13. Januar 2015.
<https://www.theguardian.com/technology/2015/jan/13/gamergate-hits-new-low-with-attempts-to-send-swat-teams-to-critics>
- Johnston, Casey: "Chat logs show how 4chan users created #GamerGate controversy", in Ars Technica, 10. September 2014.
<https://arstechnica.com/gaming/2014/09/new-chat-logs-show-how-4chan-users-pushed-gamergate-into-the-national-spotlight/>
- Jones, Zachary: "Game of Fear" im Boston Magazine, 28. April 2015.
<https://www.bostonmagazine.com/news/2015/04/28/gamergate/>
- Kendall, Mikki: "The Harassment Game", in Model View Culture, 23. Februar 2015.
<https://modelviewculture.com/pieces/the-harassment-game>
- Kunzler, Jeff: "The Gamification of Terror: Manufacturing GamerGate's Sphere of Delusion", in Design Is Law, 22. Oktober 2014.
<https://designislaw.tumblr.com/post/100651306295/the-gamification-of-terror-manufacturing>
- Miller, Joshua: "Police swarm Katherine Clark's home after apparent hoax", im Boston Globe, 1. Februar 2015.
<https://www.bostonglobe.com/metro/2016/02/01/cops-swarm-rep-katherine-clark-melrose-home-after-apparent-hoax/yqEpcpWmKtN6bOOAj8FZXI/story.html>
- Mützel, Daniel: "Amokläufer vernetzen sich auf weltgrößter Gaming-Seite – Polizei und Betreiber ignorieren das Problem", in Vice, 27. Juni 2018.
<https://www.vice.com/de/article/xwmjnw/amoklaeufer-auf-steam-polizei-und-betreiber-ignorieren-problem-david-s-muenchen-attentat>
- Penny, Laurie: "I'm with the banned", in Medium, 21. Juli 2016.
<https://medium.com/welcome-to-the-scream-room/im-with-the-banned-8d1b6e0b2932>
- Quinn, Zoe: "Crash Override". Erschienen bei Public Affairs, September 2017.
- Rahn, Will: "Steve Bannon and the alt-right: a primer", in CBS News, 19 August 2016.
<https://www.cbsnews.com/news/steve-bannon-and-the-alt-right-a-primer/>
- Romano, Aja: "4chan hacks and doxes Zoe Quinn's biggest supporter" in Daily Dot, 22. August 2014.
<https://www.dailydot.com/parsec/4chan-hacks-phil-fish-over-his-defense-of-zoe-quinn/>
- Rosenberg, Alyssa: "Donald Trump is the Gamergate of Republican politics", in der Washington Post, 7. Dezember 2015.
<https://www.washingtonpost.com/news/act-four/wp/2015/12/07/donald-trump-is-the-gamergate-of-republican-politics/>
- Schwarz, Karolin: "Hasskrieger". Erschienen bei Herder, Februar 2020.
- Stone, Jon: "Gamergate's vicious right-wing swell means there can be no neutral stance", in The Guardian, 13. Oktober 2014.
<https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/13/gamergate-right-wing-no-neutral-stance>
- Todd, Andrew: "GamerGate Is Now Literally An Industry Joke" in Birth, Death, Movies, 5. März 2015.
<https://birthmoviesdeath.com/2015/03/05/gamergate-is-now-literally-an-industry-joke>
- Videogame Tourism: "GamerGate: Gamification & Propaganda", 4. November 2014.
<https://videogametourism.at/content/gamergate-gamification-propaganda>

Warzel, Charlie: "How an Online Mob Created a Playbook for a Culture War", in der New York Times, 15. August 2019.

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/08/15/opinion/what-is-gamergate.html>

Weigel, David: "Five things to know about Breitbart, the new force in the Trump campaign", in der Washington Post, 18. August 2016.

<https://www.washingtonpost.com/news/post-politics/wp/2016/08/17/five-things-to-know-about-breitbart-the-new-force-in-the-trump-campaign/>

5.1. Empfohlene Zitationsweise

Keinen Pixel den Faschisten!: "GamerGate, eine Retrospektive". 2020.

Keinenpixeldenfaschisten.de.