

Zeitschrift: FemInfo / Verein Feministische Wissenschaft Schweiz = Association suisse femmes, féminisme, recherche
Herausgeber: Verein Feministische Wissenschaft Schweiz
Band: - (2017)
Heft: 46

Artikel: world wide web : Ökonomie des Hasses
Autor: Brandl, Katharina
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1098620>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 10.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Ökonomie des Hasses

KATHARINA BRANDL • Unter dem Hashtag #Gamergate wurden Mitte 2014 bis Anfang 2016 gezielt Frauen in der Gaming-Industrie bedroht, eingeschüchtert und ihr Ruf zerstört. Das sogenannte Gamer Gate war eine eineinhalb Jahre andauernde misogynen Hasskampagne gegen drei Frauen, die in der Produktion und als Kritikerinnen von Videospielen und Videospielkulturen tätig sind. Die «Saga» – denn die Absurdität und Gewaltbereitschaft des Gamer-Cybermobs ähnelt einem Fantasy-Rollenspiel – begann Mitte 2014 mit Anschuldigungen gegen die Spielentwicklerin Zoë Quinn seitens ihres Ex-Freundes. Er veröffentlichte einen untergriffigen Blog, in dem er ihr unterstellte, eine Affäre mit einem Journalisten eingegangen zu sein, um positive Berichterstattung für ihr Spiel *Depression Quest* zu erlangen. Es ist müssig zu erwähnen, dass diese Anschuldigungen inhaltlich nicht haltbar waren – eine Gruppe an Personen koordinierte sich fortan auf Imageboard-Websites mit unmoderierten Foren wie *4chan* oder *8chan*, um Zoe Quinn zu belästigen. Diese Personen agierten vorerst unter dem Hashtag #quinnspiracy, um wenig später #gamergate anzunehmen.

Die Verteidiger des Gamer Gates rahmten ihre Handlungen – wenngleich natürlich nicht die strafrechtlich relevanten Angriffe auf die Opfer – als jene einer Gilde edler Ritter, die sich gegen eine falsche politische Korrektheit stellen, die digitalen Spielkulturen scheinbar gewaltsam aufgedrückt werde. Wenig überraschend wurde auch die prominente Medienkritikerin Anita Sarkeesian, die den Youtube Kanal *feminist frequency* betreibt, in den Sog der gewaltbereiten Hackermeute gezogen. Die Videos, die Sarkeesian vor allem unter dem Titel *tropes vs. women* auf Youtube stellte, untersuchen sexistische Stereotype in Videospielen – vom Narrativ des Spiels, zur Darstellung der Figuren oder ob Frauen sog. *playable characters* (also aktive, spielbare Rollen) zugestanden werden.

Feministische Kritik an Popkultur zu üben – denn darum drehen sich Sarkeesians Projekte – kann Mitte der 2010er Jahre doch kein Skandal sein? Sarkeesian wurde ebenso wie Quinn und die Spielentwicklerin und Unternehmerin Brianna Wu, die das Gamer Gate auf Twitter kritisierte, massiv belästigt. Mord- und Vergewaltigungsdrohungen waren über viele Monate für alle drei dokumentierte Realität. Sie mussten

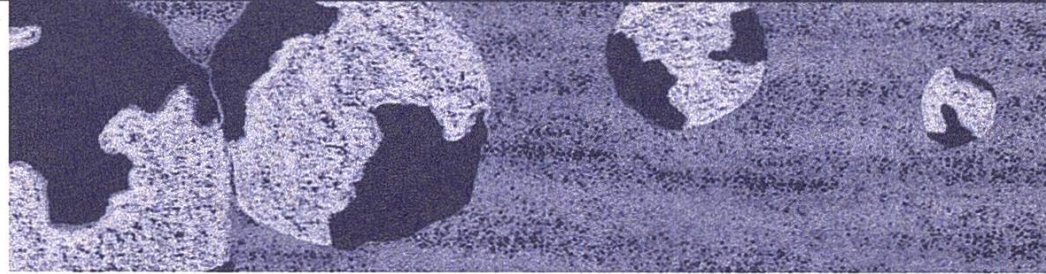
zeitweilig ihr Zuhause verlassen, da sie Opfer von *doxing*, also der Veröffentlichung privater Informationen, wurden. Konten wurden gehackt, pornographische Bilder wurden veröffentlicht und ihre professionelle Glaubwürdigkeit durch die gezielte Verbreitung von Falschinformation untergraben. Als Sarkeesian als Vortragende im Oktober 2014 an der Utah State University eingeladen war, gingen Drohungen an der Universität ein – unter anderem, dass eine Massenschießerei geplant sei, würde Sarkeesian öffentlich sprechen. Die Medienkritikerin sagte daraufhin das Engagement ab.

Was alle drei verbindet: Sie sind Frauen in einer Branche, in der sich die Befürworter von konservativen Rollenbildern mit allen Mitteln gegen progressive Veränderungen wehren.

Money, money, money

Das Gamer Gate ist ein gutes Beispiel, um über Hass im Netz nachzudenken, weil die Gewaltkampagne systematisch, breit organisiert und koordiniert war. Abgesehen von dem Cybermob, der eindeutig strafrechtlich relevante Verhaltensweisen an den Tag

legte, sind auch all jene Teilnehmerinnen* und vor allem Teilnehmer markant, die mit gewaltvollen Äußerungen und Handlungen am Rande der Legalität die Online-Lynch-Stimmung massgeblich prägen. Wer Anita Sarkeesian auf der Video-Plattform Youtube sucht, findet ihren eigenen Kanal an erster Stelle, danach häufen sich negative Videos über sie und ein paar Nachrichtenbeiträge über die Belästigung ihrer Person im Zuge des Gamer Gates. Die unzähligen negativen Videos werden von Gaming-Youtubern geschaffen, die mittels der Jagd und Diskreditierung sogenannter *Social Justice Warriors* (also all jener Personen, die inklusive Ansätze im Gaming fordern) die Reichweiten ihrer Kanäle forcieren – und damit letztlich Geld verdienen. Im Fall von Anita Sarkeesian wurde ihr tausendfach fehlende Gaming-Kompetenz unterstellt und in Form von Videologs mehr als deutlich die Aggression vermittelt, auf die ihre kritischen Inhalte stossen. Kanäle mit hunderttausenden Abonnent*innen und gewaltvolle Videos mit ebenso vielen Klicks sind ein ökonomischer Faktor für ihre Produzent*innen: Neben Werbeeinnahmen wecken die Betreiber*innen mit diesen Reichweiten auch das



Interesse der Industrie für Sponsoring-Deals. Dabei darf nicht vergessen werden: Gaming-Inhalte sind auf Youtube Kassenschlager; der mit fast 60 Millionen Abonent*innen jahrelang als Top-Youtuber gehandelte Schwede PewDiePie machte seine Karriere mit Gaming-Content. Die schiere Menge an Hass-Videos über Anita Sarkeesian's Person, die sie unter anderem als «garbage people» (noch gewaltvollere Formulierungen müssen in diesem Text nicht wiederholt werden) bezeichnen, zeigt, wie gut offenbar diese Sorte Content funktioniert. Zudem ist die Gaming-Industrie kein Nischen-Sektor, der insbesondere sechzehnjährige Jungs tangiert: Mit 1,8 Milliarden Spieler*innen entspricht Gaming unserer popkulturellen Leitkultur.

Methodenvielfalt

Das Gamer Gate ist ausserdem ein Lehrbeispiel für die «Methodenvielfalt», die beim Thema «Hass im Netz» ignoriert wird. Die genannten Frauen, aber auch andere Personen, die sich öffentlich kritisch gegenüber dem Gamer Gate äusserten, wurden Opfer von gezielten Einschüchterungsversuchen. Das Ziel all dieser Angriffe ist es, kritische Stimmen mundtot

zu machen und sie aus dem öffentlichen Raum des Internets zu verdrängen.

Im Fall des Gamer Gates passierte dies nicht nur über das bereits genannte *doxing*, sondern etwa auch über *swatting*, also das Vortäuschen eines Notfalls um ein Eingreifen von stark bewaffneter Polizei bzw. von Spezialeinheiten (SWAT-Teams) in den Häusern oder Wohnungen der Opfer herbeizuführen. Gezielte Hacking-Angriffe auf Bankkonten, Konten bei diversen Social Media Kanälen oder Mailaccounts gehören ebenso dazu.

Wichtig ist, dass wir verstehen, dass diese exzessive Gewalt kein branchenspezifisches Problem ist, sondern symptomatisch für den gesellschaftlichen Aushandlungsprozess steht, inmitten dessen wir uns befinden. Wer und wessen Logik bestimmt die öffentlichen Räume im Internet, die insbesondere die sozialen Medien schaffen? Dieser Aushandlungsprozess ist konfliktreich, weil er notwendigerweise auf sozialen Antagonismen beruht. Am Ende steht allerdings eine zentrale Frage sozialer Gerechtigkeit: wer in welchen Räumen welche Sprechposition innehaben kann.