

D-TOX

ISSUE 05

FONTS

Ambiant by Laura Csocsan
<https://lauracsocsan.xyz/>

Kéroune by Charlotte Rohde
<http://charlotterohde.de>

ILLUSTRATION

Leonardo Allinata
[@stressinthejaw](#)

KONZEPT UND GESTALTUNG

Paula Schumacher
Jule Eretter

KONTAKT

d-tox@burg-halle.de
[@dtoxzine](#)

www.d-toxzine.de

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
Neuwerk 7

06108 Halle (Saale)

GAMING

EDITORIAL Vergangenen Herbst jährte sich der antisemitische, rassistische und misogynen Anschlag vom 9. Oktober 2019 in Halle zum zweiten Mal. Auch zwei Jahre nach der Tat bleiben für uns die Leerstellen in der gerichtlichen Aufarbeitung und dem staatlichen Gedenken unerträglich. Einzeltäter? Wir sind vom Gegenteil überzeugt. Eine intensive Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Kontext der Tat ist unverzichtbar, um ihre zukünftige Wiederholung zu verhindern. Denn rechte Gewalt ist nur die Spitze des Eisbergs in einer Gesellschaft durchdrungen von latenter Antisemitismus, Rassismus und nicht zuletzt latenter Misogynie. Keineswegs latent, vielmehr offen zur Schau gestellt werden diese menschenverachtenden Ideologien immer wieder auch in Gaming-Kontexten. Abseits vom Mainstream-Diskurs über die «bösen Videospiele» finden sich doch wiederholt Verknüpfungen von rechter Gewalt mit Online-Gaming-communities. Der Täter von Halle streamte seine Tat auf Twitch, und knüpfte in seinem Handeln und Sprechen an eine Game-Ästhetik an, wie zuvor auch die Täter von Christchurch und El Paso. Was führt dazu, dass ausgerechnet in der Gaming-Community immer wieder rechtsextreme Inhalte Platz finden? Wie verbreiten sie sich? Was hat das ganze mit Männlichkeit zu tun? Fragen, die die Ausgabe, die du in den Händen hältst, stellt und versucht, sie zu beantworten. Wir wollen in euren WGs, Freundschaften, Beziehungen Diskussionen anstoßen und Fragen nach individueller und kollektiver Verantwortung aufwerfen. Denn: rechte Gewalt geht uns alle an! Und nur im kontinuierlichen Gespräch über die herrschenden Zustände können wir Wege finden, gemeinsam auf deren Veränderung hinzuwirken.

Auch Gamer unter den Tätern

Der Terror von Halle hat eine Debatte über Computerspielplattformen ausgelöst: Wie soll man mit dem Rechtsextremismus in der Gamer-Szene umgehen, den diese lange geelugnet hat?

Von Jan Stich

Deutsche Politiker reden ungern über Nazis. Nach dem Anschlag von Halle sprach Bundesinnenminister Horst Seehofer (CSU) denn auch sehr schnell über Videospiele. «Viele von den Tätern oder den potentiellen Tätern kommen aus der Gamer-Szene», sagte der CSU-Politiker in einem Interview. «Man muss genau hinschauen, ob es noch ein Computerspiel ist, eine Simulation oder eine verdeckte Planung für einen Anschlag. Und deshalb müssen wir die Gamer-Szene stärker in den Blick nehmen»

Die Empörung in den Medien war groß. Der Youtuber Rezo nahm das Statement des Ministers zum Anlass, sein Projekt «Zerstörung der CDU» wieder ins Gespräch zu bringen. «Wie», fragte der 27-jährige im Hinblick auf Seehofers Vorstoß, «kann man seinen Job immer und immer wieder so sehr verkacken? Er und seine Crew sind echt so krass inkompetent. Das Wichtigste: Klärt eure Eltern und Großeltern auf, dass niemand mehr diese Partei wählt. Sonst geht es immer weiter mit solchen Doofies in Machtpositionen», twitterte der «Influencer» mit den blauen Haaren. In den sozialen Medien wurde der CSU-Politiker mit Hohn und Spott nur so überschüttet; Sprüche wie «Mario Kart hat mich radikalisiert» der «In Minesweeper wurde ich an tödlichen Waffen ausgebildet» wurden getwittert. Selbst die Junge Union widersprach dem Innenminister. Wer in dem Streit einen Konflikt zwischen den Generationen sehen wollte, fand dafür schnell Belege. Für große Aufregung

sorgte etwa eine Fotomontage des ZDF: Der Täter von Halle hatte seine Tat live auf Twitch gestreamt, einem Portal, das in erster Linie zum Übertragen von Videospielen genutzt wird. Da die Redaktion der Nachrichtensendung «Heute+» anscheinend keinen Screenshot des Originalvideos anfertigen konnte, bevor Twitch das Video gelöscht hatte, montierte die Redaktion ein von einem Zeugen aufgenommenes Video des Attentäters auf den Screenshot eines anderen Twitch-Kanals. Dadurch wirkte es so, als habe der Counterstrike-Kanal DreamhackCS für seine 1,5 Millionen Abonnenten den Anschlag von Halle live gestreamt. Nach vielen wütenden Tweets und der Androhung rechtlicher Schritte lenkte das ZDF ein, twitterte eine Entschuldigung und löschte das Video.

Der Rechtsterrorist, der in Halle zwei Menschen ermordete, streamte seine Tat nicht nur auf der Gaming-Plattform Twitch; in einem Manifest hatte er zuvor «achievements» für seinen Anschlag definiert, wie man sie aus Games kennt.

Alles ein großes Missverständnis? Ganz so einfach ist es nicht. Der Rechtsterrorist, der in Halle zwei Menschen ermordete, streamte seine Tat nicht nur auf der Gaming-Plattform Twitch; in einem Manifest hatte er zuvor «achievements» für seinen Anschlag definiert, wie man sie aus Games kennt. So lauteten die zynischen «Bonusziele» hier «Chosen to die – kill a Jew» oder «Why not both – kill a Muslim and a Jew». Das typische Verhalten eines Spielers zeigte sich auch in folgendem Detail: Als der Täter die Tür der Synagoge verschlossen vorfand, versuchte er, sie zu öffnen, indem er mit seinem Gewehr auf das Schloss schoss.

Das aufgeschossene Schloss ist seit der Einführung von «Castle Wolfenstein» 1983 ein populäres Motiv in Videospielen. Tatsächlich lassen sich die wenigsten Türen auf diese Weise öffnen.

Heiko Klinge, der Chefredakteur des renommierten Computerspielmagazins Gamestar, kann mit dem Etikett «Gamer» wenig anfangen: «Computer und Videospiele sind heute ganz normal. Wenn ich mit der U-Bahn morgens zur Arbeit fahre, dann zockt jeder zweite auf seinem Gerät irgendwas. Wir etikettieren Menschen, die Filme schauen oder Musik hören, auch nicht als Seher oder Hörer.» In seinem Kommentar auf Gamestar.de zur Einlassung Seehofers beschreibt er das Problem so: «Wenn etwas eine Gesellschaft vollständig durchzieht, dann bildet es

diese Gesellschaft auch in sämtlichen Facetten ab. Also ja, selbstverständlich gibt es in der Gaming-Szene Rechtsradikalismus! Selbstverständlich gehört dieser beobachtet und bekämpft. Genauso wie Rechtsradikalismus auf jeder anderen Ebene unserer Gesellschaft und Kultur bekämpft gehört.»

Noch deutlicher wird Christian Brandes, besser bekannt unter seinem Pseudonym Schlecky Silberstein. «Schmeißt die Nazis aus den Foren – der Ruf der Gamer-Szene steht auf dem Spiel», titelt sein Blog. Emotional verteidigt er die Faszination der vielgeschmähten Ego-Shooter, um dann auf die entscheidenden Unterschiede zur Killerspieldebatte um die Jahrtausendwende hinzuweisen: «In den Neunzigern gab es keine Foren, in denen Millionen junge Männer abartige Phantasien teilen konnten. In den Neunzigern gab es kein weltumspannendes System aus Belohnungsanreizen, das gerade junge Menschen jeden Tag vor sich herreibt. In den Neunzigern war Einsamkeit noch keine Volkskrankheit, unter der Menschen zwischen 18 und 29 Jahren am intensivsten leiden. Und in den Neunzigern gab es für Rechtsextreme auch noch keine technische Möglichkeit, anonym Kontakt zu Armeen von einsamen, leicht beeinflussbaren Männern herzustellen, um sie früh zu politisieren.»

Neurechte Medienstrategen wie Stephen Bannon wissen die Szene für ihre politischen Ziele zu nutzen. Als Ansammlung «wurzelloser weißer Männer mit Monsterekräften» beschrieb er das Milieu, aus dem auch die antifeministische Bewegung #Gamergate und das rechtsextreme Portal Breitbart hervorgegangen sind.

«Wachsamkeit ist wichtig», sagt Heiko Klinge. Er beobachtet, dass rechtsextreme Gruppen auch im Spielekontext strukturierter vorgehen als andere. «Aber auch das ist kein spezielles Gaming-Problem. Es gibt zum Beispiel auch Studien dazu, dass die AfD Facebook geschickter nutzt als andere Parteien.»

Wer heute Nazi-Gamer finden möchte, muss nicht lange suchen. Steam ist die größte Internet-Vertriebsplattform für Spiele und zugleich eine Multiplayer-Community, in der Millionen Jugendliche ihre Freizeit verbringen. Moderiert wird diese nur sehr oberflächlich. So gibt es zwar ein Verbot

von Hakenkreuzen, allerdings tragen knapp 500 Nutzer-Accounts den Namen «Burn the Jews» oder eine Variation davon. «Da gibt es die gleichen Probleme wie auf anderen Plattformen auch. US-Unternehmen kontrollieren ihre Plattformen nicht nach deutschem Recht, das erleben wir auf Facebook und Twitter ähnlich», sagt Klinge. Die «Identitäre Bewegung» hat knapp 500 Interessierte in ihrer Steam-Gruppe versammelt, die Gruppe zur NPD-Kampagne «Todesstrafe für Kinderschänder» sogar über 800 Mitglieder.

Dass es keine
Kampagne wie
«Nazis raus aus dem
Gaming» gebe, sei ein
Versäumnis. Viele Firmen
hätten Angst, mit klaren
Statements einen Teil
ihrer Kundschaft zu
vergraulen.

Der Berliner Computer-spielentwickler Jörg Reisig («Spec Ops – The Line», «Fermi Paradox») vergleicht die Situation im Gaming mit der im Fußball. «Da gab es schon immer ein großes Problem mit Nazis im Stadion. Das haben Fans und Verantwortliche aber erkannt und es gibt Initiativen dagegen.»

Dass es keine Kampagne wie «Nazis raus aus dem Gaming» gebe, sei ein Versäumnis.

Viele Firmen hätten Angst, mit klaren Statements einen Teil ihrer Kundschaft zu vergraulen. Was die Situation im Gaming besonders diffus macht: Die Grauzone zwischen organisierten Rechtsextremen und Gamern, die einfach gerne Weltkriegs-Shooter spielen, ist groß. Der Zweite Weltkrieg ist eines der beliebtesten Szenarien der Branche und insbesondere seit dem Aufstieg der Online-Multiplayer-Titel dürfen Spieler nicht mehr nur auf Nazis schießen; Sie übernehmen auch die Rolle mordender Wehrmachtssoldaten. Gamer haben sich an den Anblick von SS-Uniformen, Stahlhelmen und Reichsadlern gewöhnt. Jakob Guhl vom Institut für Strategischen Dialog sagte im Gespräch mit dem Deutschlandfunk, es gebe «zu viel Toleranz gegenüber Hatespeech, Frauenfeindlichkeit und Antisemitismus» in bestimmten Gaming-Communities. Der norwegische Rechtsterrorist Anders Breivik hatte nicht nur ein ganzes Jahr mit «World of Warcraft» verbracht, sondern vor Gericht auch erklärt, wie ihm «Call of Duty» beim Zieltraining geholfen habe.

Ein Steam-Account mit dem Usernamen «Saint Elliot» hat ein Heiligenbild mit dem Porträt von Elliot Rodger als Profilbild. Dieser tötete 2014 sechs Menschen an der University of California und war Anhänger der in Internetforen verbreiteten frauenverachtenden Incel-Ideologie, deren Motive auch im Video des Täters von Halle vorkommen. Der Steam-Account «Arisches Blut» mit Eisernen Kreuzen im Profilnamen

verdeutlicht das Problem auf der Plattform. Dieser User wurde nämlich in der Vergangenheit schon einmal verwarnet, wie Steam die Besucher von dessen Profil wissen lässt. Allerdings nicht wegen seiner rechtsextremen Einstellung, sondern weil er in einem Spiel geschummelt haben soll. Angesichts solcher Spielkameraden fällt es schwer, Horst Seehofer zu widersprechen, wenn er in Zukunft bei Gamern genauer hinsehen möchte.



White supremacists are trying to recruit American teens through video games

A scholar of gaming culture on what went wrong with «gamer» culture — and why white nationalists see gamers as potential allies.

By Zack Beauchamp

A rot has quietly spread among video gamers — a reactionary political culture from which outright white supremacist groups have begun recruiting America’s men and boys.

In 2014, a group of self-described gamers viciously harassed feminist game developers and cultural critics, regularly threatening one of these women’s public appearances. This so-called «Gamergate» movement caught the attention of Megan Condis, a professor of communication at Texas Tech. Condis is both an avid gamer and a professional student of gaming culture, and wanted to understand the attitudes fueling Gamergate itself.

Despite its significant role in our economy and society, the culture of gaming receives considerably less mainstream media and intellectual scrutiny than film, television, and other more traditional cultural products. That seems like a serious oversight, and I reached out to Condis to provide a little bit more perspective. We delved deeper into what’s wrong with (parts of) gamer culture, how white supremacists recruit there, and what, if anything, can be done to fix it.

What follows is a transcript of our conversation, edited for length and clarity:

It seems like there’s a particular kind of man who is disproportionately likely to embrace the «gamer» label — someone who is uncomfortable about broader social trends, what I would call social progress. What is it about video games, the overall culture of gaming, that makes people like that gravitate toward those spaces — or is it that the culture of gaming is one that encourages people to think like that?

Megan Condis: One of the things that is wild about video games is that if you actually look at the demographics, it’s not the case that video games are overwhelmingly white or overwhelmingly male in terms of people who are buying and playing games.

The Entertainment Software Association always publishes their stats, and it’s pretty much 50-50 between what percentage of the population of men and women play games. The percentage of the population of whites and the percentage of the populations of blacks and Hispanics who report themselves as playing games are about the same. So it’s not really a fact that all gamers are straight, adolescent, white men with neck beards who live in their mothers’ basements. The stereotype is not accurate.

But the stereotype is powerful because it’s the image that the cultural imagination kicks out when we say «gamer.»

*If you look at what a gamer is, if they’re a character in a movie or on a television show like *The Big Bang Theory*, it’s the stereotypical image of the straight white male. A lot of people who do resemble that stereotype and who do feel as though they aren’t accepted in other areas of culture — maybe they aren’t particularly popular at school, or maybe they don’t feel like they kind of resonate with other things that are considered popular in culture — I think a lot of them have grabbed on to that stereotype.*

It’s not really a fact that all gamers are straight, adolescent, white men with neck beards who live in their mothers’ basements. The stereotype is not accurate.

«Well, this is the one space that is reserved for people like me, for people who aren't the jocks and who aren't the prom kings and who maybe feel a little bit left behind by the rest of the popular culture,» they think. It's ironic because comic book movies and science fiction and Star Wars are the popular culture now. We geeks won! We should be celebrating.

But instead, it becomes, well, we're so used to geekiness and fandom and being a gamer as being this niche position that we kind of keep redefining who really counts as a gamer and what really counts as a game. We keep redefining it to make it stay niche.

It's not everyone who plays video games who feels this way. But there are definitely a subset of people for whom video games are a tool that they use to define their identity, and then when you have that space kind of being pried open and people saying, «Let's get more different kinds of people in these games, let's get more different kinds of voices contributing to the culture,» then that starts to become scary.

I've filled my whole identity around the idea that this is the only place that can accept me. So if now if this place isn't going to accept me, then where am I going to go? I think that's where white supremacists or alt-right folks come in and they say, «Well, you have to go deeper. You have to go further into being insular and like this space, we definitely won't be letting in anyone different.»

It's as if there's this divergence between gamer culture and mainstream culture during a certain period of time, at least openly.

In the past 20 years, in the West broadly construed, it became less and less acceptable to use ethnic

slurs openly, to use derogatory terms for LGBT people, to casually insult someone by calling them «retarded.»

But at the same time that stuff was becoming more taboo publicly, in politics or an office or other social settings, it was normalized in some gaming settings.

You log on to World of Warcraft and people would be throwing insults like that everywhere, including really charged ones like the n-word. How did gaming become, in a twisted sense, countercultural?

So there's this idea that the internet is a place where because it's not a physical environment, then it is a consequence-free environment and it is an — ironically, I'm going to use the term «safe space» — where you can be a heightened version of yourself. Because it's not a real-world space where people conduct real-world business, then it is somehow consequence-free. It's only words or it's only images on the screen.

When it comes to things like social media or like those types of communication where the personas that we're representing more or less resemble our real-world persona, it doesn't really make sense to make a distinction between real and virtual anymore. Of course, the person you are on Facebook or the person you are on Instagram isn't exactly the same as the person you are in real life — but there's some resemblance.

But videos games and virtual worlds are spaces that have always been marketed to us as the place where you could have an adventure, a place where you could act out some of your more taboo fantasies, whether it may be violent fantasies or sexualized fantasies or even just, like, impossible fantasies — like, I want to be an astronaut or I want to be a dragon slayer.

So coming into those spaces and saying, «The way that you behave in these fantasy worlds has to be considerate; you have to be aware of racial politics and gender politics in those spaces» — there's a lot of pushback against that. I think that's where a lot of the resistance

to PC culture or the belief that «feminist criticism is going to ruin video games» comes from.

It's this idea that they will no longer be spaces where you can enact these off-the-wall fantasies if they become spaces where we have to think of them as just as real as the real world or as Instagram or Facebook or what have you.

Your work takes this a step further.

You've noted that far-right political factions and outright white nationalists are actively taking advantage of these dynamics to ra-

I've filled my whole identity around the idea that this is the only place that can accept me. So if now if this place isn't going to accept me, then where am I going to go? I think that's where white supremacists or alt-right folks come in.

dicalize young men and recruit them to their cause. They're not just taking your games away. Maybe they're taking your country away or they're taking your right to freedom of expression away. If this population is receptive to that narrative of video games, then maybe they would be receptive to that narrative in a kind of broader political context.

They're
not just taking
your games away.
Maybe they're taking
your country away or they're
taking your right to freedom of
expression away. If this popula-
tion is receptive to that narrati-
ve of video games, then maybe
they would be receptive to
that narrative in a kind
of broader political
context.

It almost seems like there's two sets of problems.

There's the obvious one of someone going from Stormfront, or the Daily Stormer or whatever insert-your-own-alt-right community, and actively trying to recruit people in various different games. That's one kind of problem.

And then there's the other kind of problem, which is the way this is more subtly conditioning pushing young people — young men,

really — in a reactionary direction in a way they wouldn't otherwise go to. It affects their overall political outlook and makes them less tolerant of diversity, more hostile to programs designed to alleviate historical and structural discrimination and stuff like that.

I play League of Legends, so that's going to be my example.

Probably once every six or seven games, you'll see someone whose username is something racially or gendered or sexually inappropriate or whatever, or someone who spams in chat and is like, «Hitler was right,» or whatever. And the question is how often is that a person who is just hoping that someone's going to respond so that they can jump into private chat and be like, «Come check out my neo-Nazi forum,» and then how many of them are just people who are being edgy and memeing or whatever, right?

I guess what I think is really important is the way video game culture has evolved over time, both from the bottom up — like the way gamers themselves kind of imagine who they are and what their communities look like and what their values are — but also from the top down, like the way the industry itself has decided that they don't often want to be super hands-on. We have [the digital game store] Ste-

There's a book about Steve Bannon that discusses him realizing that gamers could be so dogged and persistent in pursuit of their kind of demands as consumers. There was a quote of him remarking, «You can activate that army. They come in through Gamergate or whatever and then get turned on to politics and Trump.»

And then, lo and behold, #Gamergate happens. You start to see coverage on Breitbart media of Gamergate, and I started to see mentions of Gamergate in explicitly white supremacist spaces. The white supremacist online journal Radix published an article about how Gamergate should be this moment where young men, millennial men realize that feminism has this great power of this broader culture and that this is their opportunity to kind of rise up and push back against that. Not just in their own space, the video games, but in the broader space.

So that's how I got interested in it, was just sort of seeing an instance of what we have maybe in video game culture come to expect as the normal amounts of trolling that you're just going to encounter on the internet that no one can do anything about. We saw it kind of explode into this coordinated thing, and then we started seeing, «Oh, well, this coordination maybe is coming some from the culture, and maybe it's coming some from outside the culture.»

In white supremacist groups, there are people who have noticed that this discontent that exists among a certain sector of gamers — this sense that this is the space that I could go to be an unapologetic white male and not to worry about politics or about whatever is going on in my regular life — when they sensed that discontent with the presence of women and people of color in that space, they realized that that would be a story. That it would be easy to then latch onto and to say you're right, women and people of color are homing in on your space and they're doing it in a broader space too.

am saying they don't want to curate their storefront or we have Discord having a neo-Nazi presence until it got pointed out and they were kind of shamed into taking it down. Let's say Storefront closes down tomorrow and there were no more explicit recruiters in that space. My research is about figuring whether they aren't needed anymore, that they've done enough seeding of these memes so that the community is just reproducing it. Part of what I study is what is it about the environment and the history of the creation of virtual platforms that makes some platforms more okay for this type of rhetoric and less okay for other types of rhetorics.

Their ultimate wet dream goal would be to create an environment where they didn't have to send any recruiters in. Where the background noise was just so full of Nazi imagery and rhetoric that it could become a machine that generates curiosity and that causes people to go seek them out without them having to go into the space and try to find interested people.

Do the companies who own these platforms need to do something about this? It doesn't seem like it'd be feasible to content moderate in-game chats in any meaningful sense, given that so many are between individual players or small groups.

Discord is a platform that marketed itself as chat for gamers. They got called out for allowing these neo-Nazis to flourish on your platform, and then they went through and did a purge.

But there's no solution that's going to be like, «We developed an artificial intelligence algorithm that can detect neo-Nazis and can figure out what their new code words, what's the new Pepe the Frog going to be, and we're going to fi-

gure that out and that's going to continually update.» It's always going to be a process of whack-a-mole; there's never going to be, like, «We solved white supremacy online!» But I feel like what's really important about having this discussion is it creates a public awareness that puts pressure on companies to at least step into the conversation and say we do have a role to play. Maybe if the role they have to play is we just have to hire some people and pay content moderators to weigh in and try to nuke these things as they come up, or maybe the role that they have to play is they have to go be publicly outspoken and say white supremacists aren't welcome on Steam, or whatever.

These are huge studios, akin to Hollywood movie studios. We need to expect more out of the industry and saying your industry makes billions of dollars a year, you have the resources to hire some human moderators or you have the resources to set up a page where people can go if they want to have more information about reporting whatever type of content. We need to treat it like it's a cultural industry and pay attention to it accordingly.

That sounds maybe self-serving because I study video games, so of course I'm like, «Everyone should pay attention to it!» But I also think it's just big enough now. And it's strange, because you'll ask people how many people do you think play Fortnite, and they'll say, «Oh, my kids play it, and I know it's popular,» but they don't understand that Fortnite makes billions of dollars. Sometimes, I think the people don't get the scope of it.

This interview was shortened by D-TOX.



ERSTVER- ÖFFENTLICHUNG DER TEXTE:

Jungle.World 2019/43

<https://www.vox.com/policy-and-politics/2019/4/9/18296864/gamer-gaming-white-supremacist-recruit>
17.02.21)

D-TOX erscheint alle zwei Monate und beschäftigt sich mit Männlichkeit, rechter Gewalt und Online-Kultur.