Stummschalten, Konfrontieren oder Verlassen

Stress- und Bewältigungsmechanismen von Frauen im Umgang mit Sexismus im Online-Gaming

Mute, Fight, or Leave. Stress and Coping Mechanisms of Women Confronting Sexism in Online Gaming Spaces

Marie Celine Dorczok, Felix Schwarzott, Lara Hitschmann, Verena Steiner-Hofbauer & Gloria Mittmann

Zusammenfassung

Sexismus und Belästigung sind im Online-Gaming weit verbreitet, allerdings ist wenig über Reaktionen von Community-Mitgliedern auf berichtete Erfahrungen von Frauen bekannt. Diese Studie untersucht solche Dynamiken sowie Bewältigungsstrategien anhand natürlich vorkommender Diskussionen. Mittels induktiver qualitativer Inhaltsanalyse wurde ein öffentlicher Thread im Forum der Zeitung Der Standard ausgewertet. Kommentare (N = 88) wurden anonymisiert und von zwei ForscherInnen unabhängig codiert. Diskrepanzen wurden durch Diskussion aufgelöst und thematische Kategorien wurden entwickelt und deskriptiv zusammengefasst. Insgesamt wurden 51 Erfahrungsberichte und 47 Bewältigungskommentare identifiziert. Negative Erfahrungen überwogen geschlechtsübergreifend. Frauen berichteten häufiger direkte Formen von Sexismus, während Männer negative Äußerungen eher als allgemeine Toxizität einordneten. Frauen nannten bezüglich Bewältigungsstrategien primär Vermeidungs- und Rückzugsverhalten, Männer eher aktive oder plattformbezogene Maßnahmen. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass Geschlecht sowohl Exposition gegenüber Sexismus im Online-Gaming als auch die interpretativen Rahmen im Community-Diskurs beeinflusst. Diese Dynamiken tragen zur Normalisierung oder Infragestellung von Sexismus bei und legen eine unverhältnismäßige Last der Bewältigung auf die Betroffenen.

Abstract

Sexism and harassment are widespread in online gaming, yet little is known about how community members respond to women's experiences. This study examines such dynamics and associated coping strategies using naturally occurring discussions. An inductive qualitative content analysis was conducted on a public thread posted in the forum of the newspaper "Der Standard". The comments (N = 88) were anonymized and independently coded by two researchers. Discrepancies were resolved through discussion, and thematic categories were developed and summarized descriptively. A total of 51 experiences and 47 coping-related comments were identified. Negative experiences predominated across all genders. Women more frequently reported direct forms of sexism, whereas men were more likely to frame negative remarks as generalized toxicity. Regarding coping strategies, women primarily reported avoidance and withdrawal, while men more often mentioned active or platform-based measures. The findings indicate that gender shapes both exposure to sexism in online gaming and the interpretive frameworks within community discourse. These dynamics contribute to the normalization or contestation of sexism and place a disproportionate burden of coping and adaptation on those targeted.

1. Einführung

1.1. Sexismus und geschlechtsbezogene Belästigung

Online-Gaming hat sich zu einem zentralen Bereich von Kultur und Gesellschaft entwickelt und umfasst Milliarden von SpielerInnen weltweit. Obwohl sich die Demografie des Gamings erweitert hat und Frauen einen bedeutenden Teil der globalen Gaming-Community ausmachen (Cote, 2020), spiegelt die Gaming-Kultur weiterhin geschlechtsspezifische Machtstrukturen und männliche Normen wider (Overå et al., 2024). Diese kulturellen Faktoren prägen die Gestaltung und Erfahrung von Gaming-Räumen und machen sie zu Umgebungen,