

Genderlock(ed)? - Eine Betrachtung des Diskurses über das (Selbst)Bild von Spielerinnen anhand des Beispiels AskReddit

Alexander Norbert Brand | Bamberg

Schlüsselwörter: Digitalisierung, Soziale Netzwerke, Reddit, Gender, Qualitative Methoden, Diskursanalyse, Explorative Forschung

In meiner Bachelorarbeit beschäftige ich mich mit der Konstruktion von Gender in der Online Gaming Community. Während bisherige soziologische Literatur einen starken Fokus auf die deskriptive Erfassung performativer Unterschiede in genderspezifischen Spielverhalten gesetzt hat, liegt mein Fokus auf einer Untersuchung der diskursiven Entstehung von Spielerwartungen im Diskussionsraum von begleitenden Onlineforen. Um hier einen ersten Einblick in die Konstruktion von geschlechts- und spielebezogenen Teilidentitäten zu halten, wird untersucht auf Basis welcher Merkmalskombination der Begriff Girl Gamer konstruiert wird.

Dabei werden die Daten eines Reddit-Forums, das sich mit der Begrifflichkeit Girl Gamer beschäftigt qualitativ nach der diskursanalytischen Methode von Diaz-Bone (2006) zunächst mittels eines kurzen Python-Scripts ausgelesen und auf latente Strukturen der Argumentationen untersucht. Ziel ist dabei die Erstellung einer ersten Tiefenstruktur der Zuschreibungsprozesse, die die Teilnehmer*innen vornehmen. Erste Befunde lassen darauf schließen, dass sich zwei Parteien gegenüberstehen, die in ihren Argumenten nicht in einen Austausch treten sondern vielmehr in ihren eigenen Kreisen diskutieren und Argumentationsmuster reproduzieren. Dabei vertritt Partei 1 die Position, dass eine thematische Beschäftigung unnötig ist, während Partei 2 auf die Notwendigkeit begrifflicher Positionierung als Möglichkeit zur Emanzipierung nicht cis-männlicher Spieler*innen hinweist.

Literaturnachweise:

Diaz-Bone, R. (2006). Zur Methodologisierung der Foucaultschen Diskursanalyse. *Historical Social Research/Historische Sozialforschung*, 243-274.