

Toxische Videospieldkultur

Massnahmen bei sexueller Belästigung in Online-Spielen aus der Sicht von Betroffenen: eine qualitative Untersuchung

Christian Cohnen¹ , Ricarda Knäble¹ , Karina Ilkskens^{1,2}, Leona Aschentrup² , Uwe Sander¹ , Christoph Dockweiler³  und Kamil J. Wrona² 

¹ Universität Bielefeld

² Fachhochschule Bielefeld

⁵ Universität Siegen

Zusammenfassung

Der Beitrag widmet sich den Erfahrungen von Spieler:innen mit sexueller Belästigung in Online-Spielen und entsprechenden Hilfesystemen. Dazu wird der Forschungsfrage nachgegangen, wie verfügbare Angebote und Massnahmen der Spielhersteller:innen sowie externe Beratungs- und Hilfesysteme von betroffenen Spielenden wahrgenommen werden. Gleichzeitig wird beleuchtet, welche Rolle das soziale Umfeld im Zuge einer eventuellen Inanspruchnahme spielt. Darüber hinaus wird elaboriert, welche Anforderungen sich auf Grundlage dieser Erfahrungen in Bezug auf die (Weiter-)Entwicklung von Hilfsangeboten ergeben. Zur Beantwortung des Forschungsanliegens wurden sieben Spielerinnen, die bereits Erfahrungen mit sexueller Belästigung in Online-Multiplayer-Spielen gemacht haben, in semistrukturierten Interviews befragt. Die Interviews wurden mittels qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet. Die Studienergebnisse liefern Erkenntnisse zur Wahrnehmung respektive Aufnahme und Verarbeitung von Informationen durch Spieler:innen zu bestehenden Hilfesystemen in Multiplayer-Online-Spielen. Es wird ein Beitrag zur Weiterentwicklung bestehender Hilfesysteme in Onlinewelten sowie zum Ausbau zusätzlicher Präventions-, Unterstützungs- und Beratungsmöglichkeiten geleistet. Die Untersuchung zeigt vor allem, dass weiterhin grosser Handlungsbedarf hinsichtlich präventiver Massnahmen sowie seitens der Akteure wie Spielhersteller:innen und Politik bestehen. Zu dessen Klärung wird auch die Durchführung weiterer Studien notwendig sein.

Toxic Gaming. Interventions for Sexual Harassment in Online Games from the Viewpoint of Victims: A Qualitative Study

Abstract

This research is about the experiences of players with sexual harassment in online games and corresponding help systems. For this purpose, the study examines how the existing offers and measures of the game manufacturers as well as external counseling and help systems are experienced by affected players. At the same time, the role of the social environment is examined and the requirements for the development of help offers resulting from these experiences are elaborated. To answer the research question, seven players who had already experienced sexual harassment in online multiplayer games were questioned in semi-structured interviews. The interviews were analyzed using qualitative content analysis by Mayring. The study results provide insights into gamers' perceptions of existing help systems in multiplayer online games. Moreover, a contribution for further development of existing help systems in online worlds as well as for the expansion of additional prevention, support and counseling options is given. In particular, this study shows there is still a great need for action with regard to preventive activities. However, there is a need for more action on the part of stakeholders such as game manufacturers and politicians, which also requires further studies to be conducted.

1. Hintergrund

1.1 Problemdimensionierung und Forschungsstand

Computerspiele zählen allgemein zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen (Ledder 2016). Laut GfK-Consumer Panel traf das im Jahr 2020 auf etwa 34,3 Millionen Menschen in Deutschland zu und somit auf fast jede zweite Person (VddGB 2020). Im Jahr 2020 war der Anteil weiblicher und männlicher Gamer mit 52% (männlich) zu 48% (weiblich) nahezu ausgeglichen (VddGB 2020). Trotzdem werden Computerspiele in der Öffentlichkeit primär dem männlichen Geschlecht zugeschrieben (Cote 2017; Ledder 2016; VddGB 2020). Ursächlich hierfür sind u. a. Spielcharaktere, die auf das männliche Geschlecht ausgerichtet sind, eine Unterrepräsentation weiblicher Charaktere sowie die Ausgrenzung weiblicher Spielender (Burnay, Bushman, und Larøi 2019; Choe, Doh, und Ha 2020; Cote 2017; Ivory 2006; Lopez-Fernandez et al. 2019). Allgemein zeigen Studien, dass vor allem Frauen, ethnische Minderheiten sowie Spielende aus der LGBTQIA+-Community in diesen Spielwelten Belästigungen ausgesetzt sind (Beres et al. 2021).

Als sexuelle Belästigung wird vorliegend jede Handlung mit sexuellem Bezug verstanden, die unerwünscht ist und Spieler:innen auf der Grundlage ihres Geschlechts herabwürdigt. Dazu zählen sexistische Witze, sexistische Beleidigungen sowie ungewollte Annäherungsversuche. Im Kontext von Online-Spielen kann sich diese in verbaler, textbasierter oder visueller Form manifestieren. Unter Online-Spielen werden in dieser Arbeit sämtliche Videospiele gefasst, die während des Spielens auf die Infrastruktur des Internets zugreifen und innerhalb des Spiels Kommunikation mit anderen Personen ermöglichen. Häufig sind dabei vor allem Frauen speziell von sexueller Belästigung betroffen, aber auch Kinder und Jugendliche sind gefährdet (Choe, Doh, und Ha 2020; Lopez-Fernandez et al. 2019; Sobieraj 2018; Tang und Fox 2016). Sexuelle Belästigung kann verstanden werden als

«jede unerwünschte sexuelle Avance oder vergleichbare Handlung, welche sich gegen das Geschlecht einer Person richtet, einschließlich anzüglicher oder diskriminierender Bemerkungen und sexueller Nötigung» (Pina, Gannon, und Saunders 2009).

Generell gelten toxische Verhaltensweisen wie Einschüchterung, Beschämung und Diskreditierung als Strategien des digitalen Sexismus (Sobieraj 2018). Unter Toxizität sollen in dieser Arbeit sämtliche unverschämten, aggressiven und entwürdigenden Einstellungen und Verhaltensweisen verstanden werden. In Anlehnung an die semantische Bedeutung des Begriffs entsteht demnach ein «vergiftetes» Umfeld (dazu auch Salminen et al. 2020). Dabei wird diese Form der Belästigung sowohl im Offline- als auch im Online-Kontext am häufigsten von Männern gegenüber Frauen verübt (Henry und Powell 2018; Pina, Gannon, und Saunders 2009). In Bezug auf das Geschlechterverhältnis stellt Bourdieu ähnliche, sich unablässig reproduzierende Vorgänge ausserhalb der Spielwelt fest (vgl. 2005, 65). Obwohl die «männliche Herrschaft» im jüngsten Wandel grosse Teile «ihrer unmittelbaren Selbstverständlichkeit» verliert, besteht sie als unsichtbare Struktur fort (ebd., 100, 184). Folgen der Belästigungen sind zum Beispiel das Meiden bestimmter Spiele, die Reduktion sozialer Interaktion und Gefühle der Isolation (ADL 2020; Cote 2017; Fox und Tang 2017). Eine Studie aus dem Jahr 2019 weist zudem darauf hin, dass zehn Prozent der Befragten als Folge der sexuellen Belästigung depressive und/oder suizidale Gedanken haben (ADL 2020). Allerdings stellt die Studie auch dar, dass nur fünf Prozent nach Vorfällen der Belästigung die Polizei kontaktieren (ebd.).

Insgesamt können fünf Strategien konstatiert werden, die den Einfluss von Belästigungen auf den Spielspass gering halten sollen (Beres et al. 2021). Diesen Strategien sind der Ausstieg aus dem Online-Spiel, die Vermeidung des Spielens mit Fremden, die Tarnung des Geschlechts, der Einsatz eigener Fähigkeiten und Erfahrungen im Hinblick auf sexuelle Belästigung sowie das Annehmen einer aggressiven Persönlichkeit (Beres et al. 2021). Auch in anderen Studien wird auf ähnliche

Bewältigungsstrategien hingewiesen (Choe, Doh, und Ha 2020; Cote 2017; Fox und Tang 2017; Lopez-Fernandez et al. 2019). In einer weiteren Studie sind zudem 62% der Befragten der Meinung, dass die Unternehmen für mehr Sicherheit bezüglich der Belästigungen zuständig sind (ADL 2020).

Fox und Tang (2017) weisen ausserdem darauf hin, dass die Reaktionen der Videospieleindustrie auf sexuelle Belästigung als wichtige Einflussfaktoren dahingehend angesehen werden, ob weibliche Spielerinnen weiter am Spiel teilnehmen (Fox und Tang 2017). Allerdings zeigt sich, dass bereits bestehende Meldesysteme häufig nicht von den Betroffenen genutzt werden, da Zweifel an deren Effektivität bestehen (ADL 2020; Beres et al. 2021; Choe, Doh, und Ha 2020). Präventive Programme zu sexueller Belästigung werden zwar gefordert; bereitgestellt werden bisher allerdings nur wenige Angebote (Burnay, Bushman, und Larøi 2019; Diehl, Glaser und Bohner 2014). Dabei können beispielsweise Diehl et al. (2014) in ihrer Studie die Wirksamkeit solcher präventiven Strategien im Kontext von sexueller Belästigung bestätigen.

1.2 Zielsetzung und Desiderat

Trotz der beschriebenen Prävalenz und den teils schwerwiegenden Folgen für die Betroffenen steht die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema der Belästigung, insbesondere der sexuellen Belästigung in Online-Spielen, erst am Anfang ihrer Entwicklung (Letter et al. 2017). Dieser Beitrag widmet sich daher der beschriebenen Forschungslücke zum Thema der sexuellen Belästigung in Videospielen. Vor diesem Hintergrund sind im vorliegenden Beitrag folgende Fragenstellungen forschungsleitend:

- a. Wie werden Unterstützung und Massnahmen des sozialen Umfelds, der Spielhersteller:innen sowie externen Beratungs- und Hilfesysteme von Spielenden wahrgenommen, die sexuelle Belästigung in Multiplayer-Games erlebt haben?
- b. Welche Anforderungen ergeben sich auf Grundlage dieser Erfahrungen in Bezug auf die (Weiter-)Entwicklung von Hilfsangeboten?

2. Methodisches Vorgehen

2.1 Studiendesign

Zur Untersuchung des Forschungsgegenstands wurde ein qualitativer Forschungsansatz gewählt. Hierdurch sollen Erkenntnisse zum Forschungsgegenstand durch konkrete subjektive Beobachtungen und Erfahrungen aus den einzelnen Befragten

gewonnen werden (Bryman 2012; Flick 2019; Mey und Ruppel 2018; Wichmann 2019). Da im Rahmen des Forschungsvorhabens subjektive Wahrnehmungen und Erfahrungen der Befragten bezüglich sexueller Belästigung in Multiplayer-Games untersucht wurden, wurde die qualitative Methode des semi-strukturierten Leitfadenterviews ausgewählt. Die Methode ermöglicht einen offenen und flexiblen Umgang mit dem Interviewleitfaden, sodass auch Nachfragen und vertiefende Themen behandelt werden können (Bryman 2012; Loosen 2016).

2.2 Rekrutierung und Stichprobe

Für das Forschungsvorhaben wurden Personen rekrutiert, die Erfahrungen im Spielen von Multiplayer-Games haben und mindestens 18 Jahre alt sind. Ein weiteres Einschlusskriterium bestand darin, dass die Spieler:innen Erfahrungen mit sexueller Belästigung beim Spielen von Multiplayer-Games gemacht haben. Personen, die aufgrund von Erfahrungen mit sexueller Belästigung in psychologischer Behandlung sind oder waren, wurden ausgeschlossen.

Die Rekrutierung wurde auf sozialen Plattformen wie Facebook, Instagram, YouTube, Twitch und Twitter vorgenommen. Ebenfalls fand die Rekrutierung durch E-Mail-Verteiler verschiedener Fakultäten der Universität Bielefeld sowie durch Foren statt. Interessierte wurden durch einen Link auf einen Online-Fragebogen weitergeleitet, der die Einschlusskriterien der Teilnahme überprüft hat. Sie erhielten ferner ein Dokument mit Teilnehmendeninformationen. Insgesamt durchliefen 19 Personen den Online-Fragebogen. Aufgrund der definierten Teilnahmebedingungen konnten hiervon sieben Personen in die Studie eingeschlossen werden. Die sieben Teilnehmenden waren alle weiblich und im Alter von 22 bis 34 Jahren.

2.3 Leitfaden und Erhebung

Der Interviewleitfaden (siehe Anhang) enthielt zunächst eine kurze Begrüßung. Im ersten Fragenblock wurde die allgemeine Erfahrung der Befragten mit dem Spielen von Multiplayer-Games, im zweiten Fragenblock die aktuelle Spielesituation besprochen. Der dritte Block behandelte die Bedeutung (im Sinne von Belang) und die Art (im Sinne von Verhalten) des Zusammenspiels. Im darauffolgenden Block wurden die Interviewten über ihre Erfahrungen und ihren Umgang mit sexueller Belästigung im Spiel befragt. Block fünf behandelte die Eigenverantwortung und den Umgang der Befragten mit den Mitspieler:innen. Die Bedürfnisse der befragten Spieler:innen im Spiel sowie die Problembekämpfung der sexuellen Belästigung wurden im sechsten Fragenblock thematisiert. Die eigene Hilfsbereitschaft im Spiel wurde im Fragenblock acht besprochen, während der letzte Fragenblock eine Möglichkeit für offene Fragen der Interviewten bot.

Die Erhebung fand vom 03.01.2021 bis zum 26.06.2021 statt. Die Gespräche wurden als Einzelinterviews telefonisch oder per Jitsi meet – einer verschlüsselten Open Source Software, die Gespräche per Webbrowser ohne vorherige Installation ermöglicht – geführt. Dadurch konnten Anonymität und Sicherheit der Teilnehmenden gewährleistet werden. Es erfolgte ausschliesslich eine Audioaufnahme der Interviews mit anschliessender Transkription. Die Audioaufnahmen und Transkripte wurden nach erfolgter inhaltsanalytischer Auswertung gelöscht.

2.4 Datenaufbereitung und -auswertung

Die Datenaufbereitung fand entlang der Vorgaben für qualitative Inhaltsanalysen nach Mayring (Mayring 2015; Mayring und Fenzl 2019; Mey und Ruppel 2018) statt. Dabei wurde die zusammenfassende Inhaltsanalyse gewählt, welche sich für eine induktive Kategorienbildung eignet. Zunächst wurden mithilfe der Strukturierung deduktiv aus den Fragestellungen Hauptkategorien gebildet (vgl. Mayring 2015, 97; Mayring und Gläser-Zikuda 2008, 11). Im Anschluss wurden über die zusammenfassende Inhaltsanalyse anhand des Materials induktiv weitere Unterkategorien gebildet (vgl. Mayring & Gläser-Zikuda, ebd.). Tabelle 1 sind die gebildeten Kategorien und Unterkategorien mit entsprechender Definition zu entnehmen.

Kategorienbezeichnung*	Kategoriendefinition
OK: Grundlegende Bedürfnisse an das Spielerlebnis	Bedürfnisse, die aus Sicht von Spieler:innen unbedingt vom Spiel erfüllt werden sollten.
OK: Wahrnehmung bestehender Unterstützungssysteme	Subjektive Eindrücke zu bestehenden Unterstützungssystemen, die Spieler:innen im Fall sexueller Belästigung helfen könnten.
UK: Unterstützung durch das persönliche soziale Umfeld	Erfahrungen von Unterstützung durch das persönliche soziale Umfeld bei sexueller Belästigung im Spiel. Das persönliche soziale Umfeld setzt sich dabei zusammen aus Familie, Freund:innen, Partner:innen und weiteren sozialen Zusammenschlüssen (z. B. Gilden oder Mitspieler:innen).
UK: Unterstützung durch Angebote und Massnahmen der Spielhersteller:innen	Erfahrungen mit Hilfesystemen von Spielherstellerinnen und -herstellern.
UK: Unterstützung durch externe Beratungs- und Hilfssysteme	Erfahrungen mit Unterstützung in Form von Beratungs- und Hilfemassnahmen, die von professionellen Einrichtungen angeboten werden, die nicht unmittelbar mit dem Spiel in Kontakt stehen.
OK: Anforderungen an die Spielwelt im Kontext von sexueller Belästigung im Spiel	Anforderungen von Spieler:innen bezüglich des Umgangs mit sexueller Belästigung im Spiel.

Kategorienbezeichnung*	Kategoriendefinition
UK: Anforderungen an die Gesellschaft & Community	Forderungen von Spieler:innen an die Spieler:innencommunity bezüglich des Umgangs von sexueller Belästigung im Spiel.
UK: Anforderungen an die Spielhersteller:innen	Forderungen von Spieler:innen an Spielhersteller:innen bezüglich des Umgangs von sexueller Belästigung im Spiel.
Legende:	OK = Oberkategorie UK = Unterkategorie

Tab. 1: Kategorien und Unterkategorien mit Definitionen.

Zunächst erfolgte bei der Interpretation der Ergebnisse eine Zusammenfassung und Strukturierung des Materials mithilfe der Erstellung eines Kategoriensystems. Dabei wurden aus den Aussagen Oberkategorien gebildet, welche wiederum in detailliertere Unterkategorien eingeteilt wurden. Nach Erstellung des Kategoriensystems erfolgte eine Rücküberprüfung am Ausgangsmaterial (Lopez-Fernandez et al. 2019; Mayring 2015; Mayring und Fenzl 2019).

2.5 *Einhaltung ethischer Richtlinien*

Die Ethikkommission der Universität Bielefeld hat das Forschungsvorhaben nach den ethischen Richtlinien der Deutschen Gesellschaft für Psychologie e.V. und des Berufsverbandes Deutscher Psychologinnen und Psychologen e.V. geprüft und für ethisch unbedenklich befunden. Der Antrag ist unter Nummer 2021-170 hinterlegt.

3. Studienergebnisse

Auf Grundlage der Erkenntnisse aus den Interviews werden im Folgenden die wahrgenommene Unterstützung des sozialen Umfelds, der Spielhersteller:innen sowie externer Beratungs- und Hilfesysteme als zentrale Ansatzpunkte präventiver Arbeit dargestellt. Im Anschluss werden Anforderungen der Befragten im Umgang mit sexueller Belästigung im Rahmen von Präventionsmöglichkeiten beschrieben.

3.1 *Kategorie: Grundlegende Erwartungen an das Spielerlebnis*

Für die Befragten ist das Spielen mit dem Bedürfnis nach Spass und Entspannung verbunden (I3 A121, I6 A84):

«Weil ich weiß, egal wie gut du spielst, der beste Pro-Player wird trotzdem beleidigt und ich hab noch ganz andere Probleme in meinem Leben (lacht) ja da muss League nicht auch noch eins werden (lacht) und ich möchte wirklich spielen, um abzuschalten, Spaß mit Freunden zu haben» (I3 A95).

Dabei fordern sie eine sichere Umgebung ein, um dies zu ermöglichen (I1 A45, I2 A110):

«ich find's halt schlimm, wenn das keine sichere Umgebung ist für Jugendliche oder für Leute, die vielleicht schon sexuelle äh Übergriffe erfahren haben im echten Leben, die sich da so safe place suchen und dann werden sie dort so angesprochen» (I1 A45).

Nicht zuletzt besteht das grosse Bedürfnis, Zeit mit Peers und/ oder Familienmitgliedern zu verbringen (I1 A30-32; I2 A20; I3 A121; I4 A33-35):

«Das Einzige, das mir schon wichtig ist, ist dass ich mit meiner Schwester hin und wieder zusammenspiele. Die wohnt recht weit weg und das ist dann so unsere Möglichkeit, Zeit miteinander zu verbringen» (I1 A30).

3.2 Kategorie: Wahrnehmung bestehender Unterstützungssysteme

3.2.1 Unterkategorie: Unterstützung durch das persönliche soziale Umfeld

Den Teilnehmerinnen bekannte Mitspieler:innen erfüllen in diesem Kontext wichtige Funktionen: Zum einen wird ihre Vertrautheit und davon abgeleitet die Sicherheit in Bezug auf zu erwartendes Verhalten geschätzt (I2 A118; I4 A133; I7 A24). Zum anderen reagierten mitspielende Freund:innen bei Belästigungsfällen im Spiel und verteidigten die angegriffene Person (I3 A67, I5 A177):

«Also meistens ähm reagi / tun sie gegensteuern (lacht) also schreiben dann was blödes zurück ähm oder wir ignorieren's halt komplett / also das Gleiche, beziehungsweise (lacht) es ist eigentlich bei uns schon normal, dass wenn einer von unseren premades doof angemacht wurde oder beleidigt wurde, dass dann die gesamte Gruppe ihn auch gebündelt reportet, weil wir einfach hoffen, dass wenn 2/3/4 Reports über eine Person eingehen, dass dann auch ein bisschen mehr passiert» (I3 A67).

Ausserdem werden Spieler:innen in der Auseinandersetzung mit der Thematik als Gesprächspartner:innen bevorzugt, da diese die Problematik nach Angaben der Teilnehmenden eher erfassen als Nicht-Spielende (I1 A81; I3 A87; I6 A116):

«Weil ich die Menschen kenne und ich weiß, wie die reagieren. Und wenn ich weiß, sie würden nicht gut reagieren, wäre ich nicht mit ihnen befreundet» (I2 A118).

3.2.2 Unterkategorie: Unterstützung durch Angebote und Massnahmen der Spielehersteller:innen

Das Material lässt den Schluss zu, dass neben dem sozialen Umfeld insbesondere den Spielhersteller:innen selbst eine wichtige Rolle im Umgang mit sexueller Belästigung in Online-Spielen sowie deren Prävention zufällt. Die Unterstützungsangebote von Hersteller:innen werden jedoch häufig als unzureichend eingestuft (I1 A42; I2 A69; I5 A163-165; I7 A56). Ein zentraler Kritikpunkt ist dabei die fehlende Rückmeldung auf eingereichte Reports sexueller Belästigung:

«Entsprechend meiner vielen Reports kommt da sehr, sehr wenig Feedback von League of Legends zurück, ja und wie gesagt, wenn, dann kann ich es nicht zuordnen» (I3 A65),

Oft bleibt eine Rückmeldung auf berichtete Vorfälle aus (I2 A71; I3 A60; I5 A147-149). Im selteneren Vorkommen, dass die Erstellerinnen des Reports doch Feedback erhalten, beschränken sich die damit einhergehenden Aussagen häufig auf computergenerierte Mitteilungen mit der Meldung, dass sich der eingereichte Fall in Bearbeitung befinde (ebd.). Etwaige Konsequenzen der Reports blieben aus oder seien nicht zuzuordnen (I1 A42; I2 A122; I7 A48). Durch diese mangelnde Rückmeldung bestehe Unsicherheit darüber, ob der Fall bearbeitet werde, «[...] ob es ankommt, ob es jemand liest und ob irgendwas passiert» (I2 A69).

Auch potenziell erfolgte Massnahmen, wie beispielsweise ein Spelausschluss, werden als unzureichend eingestuft (I7 A48). Einen der Gründe dafür stelle das einfache Erstellen eines neuen Charakters/Accounts dar, wodurch der Ausschluss vom Spiel umgangen werden kann (I4 A153; I5 A163). Zwar gingen Errungenschaften dabei verloren, die Täter:innen haben dadurch allerdings die Möglichkeit, unmittelbar weiterzuspielen (I4 A159). Für eine Teilnehmerin hat diese Erfahrung mit dem Hilfesystem daher einen «[...] bitteren Nachgeschmack» (I4 A163).

Eine weitere Massnahme der Spielhersteller:innen, die von den Befragten genutzt wird, sei die Möglichkeit, Nutzer zu blockieren (I1 A45; I3 A57; I5 A139; I6 A84). Die Kommunikation von und mit blockierten Spieler:innen sei eingeschränkt (I3 A57). Teilnehmerin I2 berichtet dazu von den Erfahrungen, die eine Freundin in einem Fall von Stalking erlebt habe:

«Jedes Mal, wenn sie ihn ignoriert, dann hat er sich einen neuen Charakter erstellt» (I1 A45).

Mit diesem neuen Charakter könne er die Betroffene immer wieder kontaktieren (ebd.).

3.2.3 *Unterkategorie: Unterstützung durch externe Beratungs- und Hilffsysteme*

Keine der interviewten Personen habe bisher Erfahrungen mit externen Beratungs- und Hilfemassnahmen gesammelt:

«Aber jetzt 'ne Institution aufgesucht habe ich jetzt nicht. Also ich wüsste jetzt auch ganz ehrlich auch gar nicht, wo. Ich wüsste jetzt nicht, ob es 'ne Institution in dieser Richtung gibt» (I6 A110).

Einer Teilnehmerin sei die Existenz solcher Hilffstrukturen vollkommen unbekannt, sie würde aber, wenn sie nicht mit den Folgen einer Belästigung zurechtkäme, eine Inanspruchnahme in Betracht ziehen:

«Wenn ich jetzt vielleicht jemand wäre, der sagen würde <boah, ich komm' damit gar nicht klar, dass ich in einem Spiel angemacht wurde>, dann würde ich vielleicht rumfragen, ob es was gibt.» (I6 A114)

Ähnlich sieht es eine weitere Teilnehmerin (I3), welche erklärt:

«Solange es bei diesen oberflächlichen Beleidigungen bleibt, hatte ich da bisher nicht irgendwie den Grund, mich noch an jemanden zu wenden» (A115).

Für I4 gibt allein das Wissen über die Existenz einer solchen Stelle Sicherheit:

«Hatte ich bis jetzt noch keinen Kontakt, aber ich weiß, dass es solche Stellen gibt und auch das Wissen allein schon gibt Sicherheit» (A167).

3.3 *Kategorie: Anforderungen an die Spielwelt im Kontext von sexueller Belästigung im Spiel*

3.3.1 *Unterkategorie: Anforderungen an die Gesellschaft & Community*

Im Umgang mit sexueller Belästigung in Online-Spielen sowie in deren dieser fordern die Befragten, die Thematik stärker öffentlich zu machen und mehr Bewusstsein dafür zu schaffen (I2 A126, I5 A267). Dadurch sollten Menschen, die unter solchen Einflüssen leiden, ermutigt werden, sich zu verteidigen:

«Aber so macht man das Problem auch öffentlicher und vielleicht verteidigen auch die Leute dann besser ähm die Leute, die darunter leiden, wenn sie das mitbekommen, wenn sie wissen wie oder den Mut haben, was zu sagen oder zu schreiben (lacht) man muss ja nicht immer was sagen, man kann auch was schreiben» (I5 A267).

Insbesondere junge und emotional vorbelastete Personen sollten den Interviewten zufolge besonders geschützt werden (dazu auch I2 A126, I5 A203):

«Ich find's halt schlimm, wenn das keine sichere Umgebung ist für Jugendliche oder für Leute, die vielleicht schon sexuelle äh Übergriffe erfahren haben im echten Leben, die sich da so safe place suchen und dann werden sie dort so angesprochen» (I1 A45).

Ein Vorschlag in diesem Zusammenhang lautet: Handlungskompetenzen bei jungen Spielenden zu schaffen, um sie auf etwaig belastende Situationen vorzubereiten und mögliche Lösungswege anzubieten (I2 A108, I5 A321-323):

«Die Kinder und Jugendlichen zocken jetzt ja auch immer früher und immer mehr Sachen, wo man halt im Voicechat ist oder schreiben kann. Dass da vielleicht einfach schon früher Aufklärung stattfindet, [...] es gibt ja auch genug Medienpädagogen, die dann an Schulen sind, dass man sowas vielleicht mal thematisiert. Dass man sich vielleicht extern Experten ranholt, die man da 'n bisschen schulen kann und dann versuchen, das weiterzugeben» (I2 A108).

Zudem ist es den Teilnehmerinnen sehr wichtig, Respekt gegenüber ihren Mitspieler:innen zu wahren (I2 A81, I3 A77, I4 A95, I5 A207, I7 A56). Dabei scheint es für die Interviewten keinen Unterschied zu machen, ob sie sich im realen oder im virtuellen Kontext einer anderen Person befinden:

«[...] ich würd ja auch nicht auf der Strasse zu jemandem hingehen und sagen, weil du jetzt ne rote Hose anhast ähm oder irgendwie n kurzen Rock trägst oder so würde ich dich jetzt ins nächste Gebüsch ziehen / also [...] ja / macht für mich halt keinen Sinn warum das im Netz dann so / so ausartet» (I2 A81).

3.3.2 Unterkategorie: Anforderungen an die Spielhersteller:innen

Von mehreren Teilnehmerinnen wird der Wunsch nach einem Live-Chat in dem ein Support angesprochen wird (I1 A69, I2 A69, I3 83, I5 A265). Dadurch versprechen sich die Befragten direktes Feedback und das Gefühl, dass sich tatsächlich jemand um ihr Anliegen kümmert (I3 A44). Ausserdem ermögliche es dem Support, potenzielle Rückfragen zu stellen und dadurch ein tieferes Verständnis der Situation zu erhalten (I2 A96-98). Im Zweifelsfall könne der Support auch eine Ansprechperson für Fälle von Belästigungen sein, die die Spieler:innen emotional belasten (I3 A83).

Neben der Forderung nach einer verbesserten Rückmeldung hinsichtlich zu erwartender Folgen für die Täter:innen wird auch die Art der Bestrafung infrage gestellt. So ist für einige die richtige Härte der Bestrafung schwer einzuschätzen (I1 A55), während andere strengere Massnahmen fordern (I5 A163). Zudem bestehen Zweifel, ob ein Ausschluss vom Spiel überhaupt nachhaltig etwas am Verhalten der Täter ändern könne (I7 A48).

Für eine der befragten Personen besteht Unklarheit, ob das Weiterverarbeiten und Verfolgen der dokumentierten Belästigungsfälle seitens der Hersteller:innen überhaupt angestrebt wird:

«Ob die wirklich bemüht sind ähm sowas, wie sexuelle Beleidigung oder Sexismus zu unterbinden ODER, ob sie jetzt mal ganz böse unterstellt einfach nur die Möglichkeit eines Report-Buttons anbieten, damit einer da ist und man nicht sagen kann sie machen nichts» (I5 A50).

4. Diskussion

4.1 Ergebnisdiskussion

Die Ergebnisse zeigen, dass das Spielen von Computerspielen zunächst vorrangig mit dem Bedürfnis nach Spass und Gemeinschaft verbunden ist. Dabei gilt eine sichere Spielumgebung, in der sich alle gleichermassen frei bewegen und äussern können, grundsätzlich als Voraussetzung für ein positives Spielerlebnis. Allerdings sehen sich einige Spielerinnen während des Online-Spiels mit sexueller Belästigung konfrontiert, sodass die sichere Umgebung für ein freies und unbeschwertes Spielen gefährdet wird. Im Fall der sexuellen Belästigung benennen die Befragten der Studie unterschiedliche Hilfesysteme, die Betroffenen in einer solchen Situation Unterstützung bieten können. Zu diesen Hilfesystemen zählen zum einen Angebote innerhalb des Spiels, die von den Spielhersteller:innen selbst angeboten werden, zum anderen das persönliche soziale Umfeld der Spieler:innen sowie externe Beratungs- und Hilfesysteme.

Obwohl Spielehersteller:innen massgeblich selbst dafür zuständig sind, mehr Sicherheit in Bezug auf Belästigungen in ihren Spielen zu bieten (ADL 2020), zeigt sich anhand der Ergebnisse der vorliegenden Studie, dass die hier angebotenen Hilfesysteme infolge fehlender Rückmeldungen und Unterstützung negativ wahrgenommen werden. Ähnliche Ergebnisse zeigen Choe et al. (2020) auf, die im Rahmen ihrer Studie berichten, dass Meldesysteme – aufgrund eines Misstrauens bezüglich der Effizienz dieser Systeme – im Fall von Belästigungen oft nicht genutzt werden (Choe, Doh, und Ha 2020). Darüber hinaus weisen die Ergebnisse dieser Studie darauf hin, dass die angebotenen Massnahmen und Angebote häufig als unzureichend wahrgenommen werden. Dieser Mangel an Hilfestrukturen in Online-Spielen erschwert die Umsetzung präventiver Massnahmen und erfordert in Zusammenarbeit mit den Spielhersteller:innen eine Überarbeitung, durch die der Schutz der psychischen Gesundheit von Spielenden eher gewährleistet wird.

Demgegenüber spielt das persönliche soziale Umfeld eine entscheidende und wesentliche Rolle im Umgang mit sexueller Belästigung in Online-Spielen. Dabei werden sowohl Freund:innen sowie Mitspielerinnen und Mitspieler innerhalb des Spiels als auch Familie sowie Freundinnen und Freunde ausserhalb des Spiels als wichtige Unterstützungspersonen und Gesprächspartner:innen angesehen. Die soziale Unterstützung wirkt bei Erfahrungen sexueller Belästigung oder sexueller Gewalt als protektiver Faktor zur Bewältigung des Erlebten (Schellong 2014).

Neben der Unterstützung durch das soziale Umfeld werden auch externe Beratungs- und Hilfesysteme in dieser Studie als mögliche Anlaufstelle angesehen. Jedoch ist keine der Befragten bisher in Kontakt mit einer solchen Organisation getreten. Wanek und Schreiner-Kürten (2021) weisen darauf hin, dass z. B. Selbsthilfegruppen für Opfer sexueller Belästigung keine Förderung durch die gesetzliche Krankenversicherung erhalten. Dies stellt eventuell ein Hindernis für die Inanspruchnahme von Hilfeleistungen dar (Wanek und Schreiner-Kürten 2021). Weitere mögliche Erklärungsansätze für die fehlende Inanspruchnahme könnten fehlende niederschwellige Kontaktmöglichkeiten oder Scham sein.

Grundsätzlich ist es aus Sicht der Betroffenen im Rahmen präventiver Arbeit essenziell, ein Bewusstsein für sexuelle Belästigung in Online-Spielen zu schaffen. Neben der Forderung der Befragten, die Aufmerksamkeit für das Thema in der Bevölkerung zu erhöhen, argumentieren Choe et al. (2020) auf Basis ihrer Studie zu Erfahrungen südkoreanischer Jugendlicher mit Sexismus und deren Bewältigung in Online-Spielen, dass sowohl bei den Spielhersteller:innen als auch bei den Spieler:innen selbst ein aktives Bewusstsein gegenüber sexueller Belästigung geschaffen und sexistisches Verhalten von beiden Parteien beobachtet werden soll.

Parallel dazu fordern die befragten Personen, die selbst Teil der Spiel-Community sind, dass dort respektvoll miteinander umgegangen sowie Rücksicht aufeinander genommen werden soll. Eine ähnliche Forderung stellt Brehm (2013), in der sie die Spieler:innen dazu anhält, das eigene toxische Verhalten zu unterbinden und darüber hinaus schädliches Verhalten anderer zu melden.

An Verbesserungen vonseiten der Spielhersteller:innen im Umgang mit sexueller Belästigung wünschen sich die Befragten dieser Studie eine Verbesserung und Erweiterung der bestehenden Hilfesysteme, durch z. B. direktes Feedback bei Meldung eines Vorfalls sowie den Ausbau des Hilfe- und Präventionssystems durch die Bereitstellung direkter Ansprechpersonen. Die Einstellung von moderierenden Personen aufseiten der Spielhersteller:innen, die als Ansprechpartner:innen bei Situationen sexueller Belästigung und als Beobachtende des Verhaltens fungieren, wird von Beres et al. (2021) ebenfalls als Möglichkeit angesehen, um eine sichere Spielumgebung zu schaffen und so das Vertrauen in die bestehenden Meldesysteme wiederherzustellen (ebd.).

Schliesslich erwarten die Befragten der Studie als weitere präventive Massnahme zur Verhinderung sexueller Belästigung, dass strengere Regeln für die Täter:innen im Spiel etabliert werden, um entsprechendes Verhalten langfristig verhindern zu können. Zusammenfassend liefern die Ergebnisse Erkenntnisse über grundlegende Bedürfnisse der Teilnehmenden am Spielerlebnis sowie über ihre Wahrnehmung bestehender Hilfesysteme im Fall sexueller Belästigung in Multiplayer Online-Games. Weiterhin dienen die Ergebnisse einer Weiterentwicklung bestehender Hilfesysteme in Online-Spielen und dem Ausbau zusätzlicher Präventions-, Unterstützungs- und Beratungsmöglichkeiten. Folglich besteht erheblicher Handlungsbedarf im Kontext präventiver Massnahmen.

4.2 Methodendiskussion

Die vorliegende Untersuchung unterliegt verschiedenen Limitationen. Zunächst ergaben sich Schwierigkeiten bei der Rekrutierung der Studienteilnehmenden. Diese fand von November 2020 bis Juni 2021 statt, bis sieben Personen für die Teilnahme an der Studie gewonnen waren. Ein Hindernis im Rahmen der Rekrutierung stellt die hohe Sensibilität der Thematik dar. Mit stigmatisierten Gruppen in Kontakt zu treten sowie mit ihnen eine Beziehung aufzubauen, um diese als Forschungsteilnehmende zu gewinnen, gestaltet sich auch nach Barratt und Maddox (2016) als schwierig.

Eine weitere Limitation liegt darin, dass alle Teilnehmenden an unserer Studie weiblich waren, sodass Verzerrungen der Ergebnisse nicht auszuschliessen sind. Ebenfalls geben die Ergebnisse lediglich die subjektiven Sichtweisen und Erfahrungen der Befragten wieder und können nicht als allgemeingültig betrachtet werden. Allerdings verfolgt diese Arbeit einen qualitativen Ansatz, sodass generalisierende Aussagen auch nicht das Ziel des Forschungsvorhabens darstellten.

Weiterhin muss berücksichtigt werden, dass die Interviews aufgrund der COVID-19-Pandemie ausschliesslich telefonisch oder durch eine verschlüsselte Open Source Software durchgeführt wurden. Dadurch bleiben Mimik und Gestik der Befragten unsichtbar, sodass aufgrund dieser Einschränkung Fehlinterpretationen möglich sind (Misoch 2019). Ebenfalls kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Befragten die Fragen der Interviewer:innen unterschiedlich interpretiert oder falsch verstanden haben. Allerdings haben qualitative Interviews in telefonischer Form ihre Daseinsberechtigung, solange die Durchführung kritisch beleuchtet sowie dieser technische Aspekt in der Datenauswertung berücksichtigt wird. Die telefonische Durchführung eignet sich somit für Personen, die schwer erreichbar sind, anonym sein wollen oder nicht gesehen werden möchten. Ebenfalls eignen sich qualitative Interviews in telefonischer Form für Personen, bei denen ein realer Kontakt mit dem Interviewer oder der Interviewerin gefährlich sein könnte (ebd.). Dadurch erhält man die Möglichkeit, das Interview von einem gesicherten Ort aus zu führen.

Gleichzeitig erleichtert die visuelle Anonymität den Befragten, «über mögliche intime oder gegebenenfalls stigmatisierende und abweichende Verhaltensweisen oder Kognitionen zu sprechen» (ebd., 171).

Eine weitere mögliche Limitation bezieht sich auf mögliche Antworten, welche als sozial erwünscht gesehen werden. Das sozial erwünschte Antwortverhalten tritt besonders in Untersuchungen wie der vorliegenden auf, in welchen negativ konnotierte oder kontroverse Eigenschaften sowie Konzepte untersucht werden (Beres et al. 2021).

Zu diesem Forschungsstand gestaltete sich die Ermittlung quantitativer und systematischer Übersichtsarbeiten, die nicht nur den aktuellen Forschungsstand wiedergeben, sondern auch die jeweils gefundenen Ergebnisse in Relation zueinander setzen, aufgrund einer überschaubaren Forschungslage mit grösstenteils qualitativ ausgerichteten Studien als schwierig. Grundsätzlich scheint die Thematik wenig erforscht zu sein.

Abschliessend sei darauf hingewiesen, dass weitere potenzielle Einflussfaktoren (Spielgenres, Spiele-Plattformen, aber auch Bildungsgrad der Spieler:innen, der Einfluss der Corona-Pandemie etc.) in dieser Untersuchung nicht explizit untersucht wurden, aber durchaus einen Einfluss auf die Toxizität der Spielkultur und eventueller Gegenmassnahmen haben können.

5. Fazit für die Praxis

Die Ergebnisse der Studie liefern Erkenntnisse über grundlegende Bedürfnisse von Spieler:innen im Hinblick auf das Spielerlebnis sowie über ihre Wahrnehmung bestehender Hilfesysteme in Multiplayer Online-Games. Weiterhin leistet der Artikel einen Beitrag zur Weiterentwicklung bestehender Hilfesysteme in Spielen und zum Ausbau zusätzlicher Präventions-, Unterstützungs-, Interventions- und Beratungsmöglichkeiten. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass externe Beratungs- und Hilfemöglichkeiten bestehen, hierzu aber u. a. Anpassungsbedarf notwendig ist, zumal sich die meisten Angebote nach unseren Recherchen explizit an Kinder und Jugendliche sowie deren Eltern richten, seltener aber an junge Erwachsene. Anlaufstellen bei Betroffenheit sind u. a. aktiv-gegen-digitale-gewalt.de, hilfetelefon.de oder staerker-als-gewalt.de.

Es konnte aufgezeigt werden, dass trotz vorhandener Interventionen noch erheblicher Handlungsbedarf besteht, gleichzeitig aber die Erfassung der Problematik mit vielschichtigen Herausforderungen verbunden ist. Insgesamt ergeben sich daraus die nachstehenden Handlungsempfehlungen für die Praxis: Aufgrund der grösser werdenden Spieler:innencommunity und des fehlenden Bewusstseins in der Gesellschaft für die Problematik sexueller Belästigung in Online-Spielen sollten

zukünftige Präventionsmassnahmen u. a. den Fokus auf die Sensibilisierung und Aufklärung der Gesellschaft legen. In diesem Zusammenhang gilt es auch, die Zivilcourage in Onlinewelten zu stärken.

Zudem ist der Ausbau weiterer Hilfestrukturen erforderlich, z. B. in bereits bestehenden Institutionen, die sich mit der Thematik sexueller Belästigung beschäftigen. Besonders Spielhersteller:innen sollten in den Fokus des Ausbaus von präventiven und gesundheitsförderlichen Massnahmen gerückt und zur Verantwortung gezogen sowie mithilfe politischer Vorgaben dazu angehalten werden, eine sichere und gesunde Spielumgebung für alle zu ermöglichen. Dazu sollten präventive Angebote frühzeitig ansetzen. Diese könnten zum einen Verhaltensmaximen in Online-Welten bereitstellen und den Spieler:innen zum anderen Handlungskompetenzen im Umgang mit sexueller Belästigung online näherbringen. Im Zusammenhang mit der aufgezeigten Relevanz der Community ist zusätzlich die Einbeziehung von Ansätzen des Peer Involvements empfehlenswert (Backes und Lieb 2015).

Auch bedarf es infolge von psychischer Belastung und deren potenzieller Folgen für die psychische Gesundheit der Spieler:innen einer stärker präventiven und gesundheitsförderlichen Perspektive in Forschung und Praxis. Weiterhin sollte bereits im Vorfeld seitens der Spielhersteller:innen klar kommuniziert werden, welche Verhaltensweisen erwünscht und welche nicht tolerierbar sind. In schwerwiegenden Fällen von Belästigung sollten entsprechend Sanktionen erfolgen, um sich als Herstellerfirma klar gegen derartiges Verhalten zu positionieren. Hierbei sollten auch Report-Prozesse für Spielende transparent und nachvollziehbar gestaltet werden. Dies könnte z. B. durch den direkten Kontakt mit einer realen Person des Spiel-Supports ermöglicht werden. Diese Person sollte im Idealfall selbst auch Spielerin oder Spieler sein, um die Problematik vollständig erfassen und im Bedarfsfall an zuständige Stellen verweisen zu können. Zusätzlich könnten mithilfe von asynchroner digitaler Beratung niedrigschwellige Angebote umsetzbar werden. Wissenschaftliche Untersuchungen konnten hierzu eine ähnliche Wirksamkeit wie in Face-to-Face-Settings feststellen (Hartmann-Strauss 2020). Nicht zuletzt durch die aufgezeigte multidimensionale Komplexität der Thematik kann diese Herausforderung nur mit Bestrebungen unter Einbezug aller Beteiligten erfolgen.

Neben alledem sollte weiterführende Forschung über quantitative Analysen hinaus auch Feldforschungen und konstruktivistische Methoden in Erwägung ziehen, um den Einfluss subjektiver Vorinterpretationen der Realität minimieren zu können (dazu auch Fox und Tang 2016). Zukünftige Studien sollten zudem auch potenzielle Einflussfaktoren wie Spielegenre, Spiele-Plattform, aber zum Beispiel auch den Bildungsgrad der Spieler:innen berücksichtigen.

Autorenbeiträge

CC, RK KI, CD und KJW konzipierten die Studie und CC, RK KI führten diese durch. CC, RK, KI analysierten und interpretierten die Daten. Alle Autorinnen und Autoren verfassten gemeinsam das Manuskript, prüften die Inhalte gegenseitig und stimmten der Endfassung zur Einreichung zu. KJW überwachte den gesamten Prozessablauf in der Rolle als Projekthauptverantwortlicher und Seniorautor.

Literatur

- Anti-Defamation League (ADL). 2020. «Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2020: Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2020». <https://www.adl.org/media/15349/download>.
- Backes, Herbert, und Christiane Lieb. 2015. «Peer Education». <https://leitbegriffe.bzga.de/alphabetisches-verzeichnis/peer-education/>.
- Barratt, Monica J., und Alexia Maddox. 2016. «Active engagement with stigmatised communities through digital ethnography». *Qualitative Research* 16 (6): 701–19. <https://doi.org/10.1177/1468794116648766>.
- Beres, Nicole A., Julian Frommel, Elizabeth Reid, Regan L. Mandryk, und Madison Klarkowski. 2021. «Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming». In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, herausgegeben von Yoshifumi Kitamura, Aaron Quigley, Katherine Isbister, Takeo Igarashi, Pernille Bjørn und Steven Drucker, 1–15. New York, NY, USA: ACM.
- Bourdieu, Pierre. 2005. *Die männliche Herrschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Brehm, Audrey L. 2013. «Navigating the feminine in massively multiplayer online games: gender in World of Warcraft». *Frontiers in psychology* 4:903. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00903>.
- Bryman, Alan. 2012. *Social research methods*. 4. Aufl. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Burnay, Jonathan, Brad J. Bushman, und Frank Larøi. 2019. «Effects of sexualized video games on online sexual harassment». *Aggressive behavior* 45 (2): 214–23. <https://doi.org/10.1002/ab.21811>.
- Choe, Kwisoan, Sun-Jae Doh, und Jeongmin Ha. 2020. «Adolescents' Experiences and Coping with Sexism Affect both Female and Male Online Gamers in South Korea». *Sex Roles* 83 (1): 43–53. <https://doi.org/10.1007/s11199-019-01094-0>.
- Cote, Amanda C. 2017. «I Can Defend Myself». *Games and Culture* 12 (2): 136–55. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>.
- Diehl, Charlotte, Tina Glaser, und Gerd Bohner. 2014. «Face the consequences: Learning about victim's suffering reduces sexual harassment myth acceptance and men's likelihood to sexually harass». *Aggressive behavior* 40 (6): 489–503. <https://doi.org/10.1002/ab.21553>.

- Flick, Uwe. 2019. «Gütekriterien qualitativer Sozialforschung». In *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*, herausgegeben von N. Baur und J. Blasius, 473–88. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21308-4_33.
- Fox, Jesse, und Wai Yen Tang. 2017. «Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies». *New Media & Society* 19 (8): 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.
- Hartmann-Strauss, Susanna. 2020. *Videotherapie und Videosupervision: Praxishandbuch für Psychotherapie und Beratung Online. Psychotherapie*. Berlin, Heidelberg: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-62091-5>.
- Henry, Nicola, und Anastasia Powell. 2018. «Technology-Facilitated Sexual Violence: A Literature Review of Empirical Research». *Trauma, violence & abuse* 19 (2): 195–208. <https://doi.org/10.1177/1524838016650189>.
- Ivory, James D. 2006. «Still a Man’s Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games». *Mass Communication and Society* 9 (1): 103–14. https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6.
- Ledder, Simon. 2016. «Computerspiele». In *Handbuch Medien- und Informationsethik*, herausgegeben von Jessica Heesen, 269–74. Stuttgart: J.B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-05394-7_36.
- Letter, J. de, T. van Rooij, und J. van Looy. 2017. «Determinants of harassment in online multiplayer games». Presented at the 67th Annual ICA Conference: Interventions: Communication Research and Practice, San Diego, United States. <http://hdl.handle.net/1854/LU-8510816>.
- Loosen, Wiebke. 2016. «Das Leitfadeninterview – eine unterschätzte Methode». In *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft*. Bd. 6, herausgegeben von Stefanie Averbeck-Lietz und Michael Meyen, 139–55. Wiesbaden: Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-01656-2_9.
- Lopez-Fernandez, Olatz, A. Jess Williams, Mark D. Griffiths, und Daria J. Kuss. 2019. «Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review». *Frontiers in psychiatry* 10 Article 454: 1-14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>.
- Mayring, Philipp. 2015. *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. 12., überarb. Aufl. Weinheim: Beltz.
- Mayring, Philipp und Thomas Fenzl. 2019. «Qualitative Inhaltsanalyse». In *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*, herausgegeben von N. Baur und J. Blasius, 633–48. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21308-4_42.
- Mey, Günter, und Paul Sebastian Ruppel. 2018. «Qualitative Forschung». In *Sozialpsychologie und Sozialtheorie*, herausgegeben von Oliver Decker, 205–44. Wiesbaden: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-531-19564-3_14.
- Misoch, Sabina. 2019. *Qualitative Interviews*. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. De Gruyter Studium. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg.

- Pina, Afroditi, Theresa A. Gannon, und Benjamin Saunders. 2009. «An overview of the literature on sexual harassment: Perpetrator, theory, and treatment issues». *Aggression and Violent Behavior* 14 (2): 126–38. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.01.002>.
- Salminen, Joni, Sercan Sengün, Juan Corporan, Soon-gyo Jung, und Bernard J. Jansen. 2020. «Topic-Driven Toxicity: Exploring the Relationship between Online Toxicity and News Topics». <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0228723>.
- Schellong, Julia. 2014. «Akutintervention nach sexueller Gewalt». *PiD – Psychotherapie im Dialog* 15 (01): 61–63. <https://doi.org/10.1055/S-0034-1370820>.
- Sobieraj, Sarah. 2018. «Bitch, slut, skank, cunt: patterned resistance to women’s visibility in digital publics». *Information, Communication & Society* 21 (11): 1700–1714. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1348535>.
- Tang, Wai Yen, und Jesse Fox. 2016. «Men’s Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors». *Aggressive behavior* 42 (6): 513–21. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>.
- Verband der deutschen Games-Branche e.V. (VddGB) 2020. «Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020». <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/08/game-Jahresreport-2020.pdf>.
- Wanek, Volker, und Karin Schreiner-Kürten. 2021. «Bedeutung und Rolle der Krankenkassen in der Prävention und Gesundheitsförderung». In *Prävention und Gesundheitsförderung*, herausgegeben von Tiemann M. und M. Mohokum, 139–57. Springer Reference Pflege – Therapie – Gesundheit. Berlin, Heidelberg: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-662-62426-5_9.
- Wichmann, Angela. 2019. *Quantitative und Qualitative Forschung im Vergleich*. Berlin, Heidelberg: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-59817-7>.

Fördererhinweis

Gefördert durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen (MKW NRW). Die alleinige Verantwortung für die Inhalte liegt bei den Autor:innen.

Anhang: Interviewleitfaden

Begrüssung & Einstieg in das Interview

- Hey! Kannst du mich gut verstehen? Wie geht's dir? Schön, dass du Zeit gefunden hast!
- Mein Name ist [Name des Interviewers] und ich würde gerne im Rahmen des Seminars «Toxische Gaming-Kultur» meines Masterstudiums (Public Health) ein Interview zum Thema sexueller Belästigung in Multiplayer Games mit dir durchführen.
- Ich werde dich gleich bitten, mir etwas über unterschiedliche Situationen zu erzählen. Es kommt dabei auf dein eigenes Erleben und deine eigene Wahrnehmung an, es gibt also kein Richtig oder Falsch. Insgesamt wird das Interview ca. 30 min dauern.
- Das Interview wird ausschliesslich im Rahmen des Forschungsprojektes und in anonymisierter Form verwendet und deine Daten werden anschliessend gelöscht.

Block 1: Gaminghistorie und Spielerfahrung

- Wie bist du zum Videospielen gekommen?
- Wie ist deine Erfahrung mit Multiplayer Games? Erzähl mir doch bitte ein bisschen davon.

Block 2: aktuelle Spielsituation

- Welche Titel spielst du derzeit am häufigsten? Was ist dein aktuelles Lieblingsspiel?
- Erzähl mir doch bitte etwas zu deinem derzeitigen Umgang mit Videospielen.
 - Wie intensiv spielst du Multiplayer Games?
 - Hat sich dein Spielverhalten durch Corona verändert? Wenn ja, inwiefern?

Block 3: Soziale Kontakte im Spiel

- Wie wichtig ist es für dich, während des Spielens mit Anderen Kontakt zu haben? Spielst du in einem Team/Zusammenschluss/einer Gilde?
 - Welche Bedeutung hat das Spielen in einer Gilde/einem Zusammenschluss für dich?
- Welche Rolle übernimmst du in solchen Zusammenschlüssen?
 - Gibt es eine Klasse, die du hauptsächlich in solchen Gemeinschaften spielst?

Block 4: Sexuelle Belästigung im Spiel

- Wie du sicherlich bereits dem Eingangsschreiben entnommen hast, befassen wir uns mit dem Thema der sexuellen Belästigung in Multiplayer Games. Welche Erfahrungen hast du bisher in diesem Zusammenhang gemacht?

- Wie oft ist es vorgekommen, dass du sexuell belästigt wurdest oder eine sexuelle Belästigung mitbekommen hast?
- Gibt es deiner Meinung nach Auslöser, die diese Situation begünstigt haben könnten?
- Wie hast du in der Situation reagiert?
 - Hast du Jemanden kontaktiert? (rechtliche Schritte eingeleitet? Anzeige erstattet?)
 - Hast du Jemanden gemeldet?
- Falls Online-Support des Spiels nicht genutzt wurde: Welche Hindernisse gibt es, die dich davon abhalten, die sexuelle Belästigung dem Support zu melden?
- Wie haben/hat deine (festen) Mitspieler/ deine Gilde/ dein Team reagiert?
- Wie nimmst du den Einfluss der Mitspieler/ Gilde/ des Teams auf das Problem der sexuellen Belästigung im Spiel wahr?

Block 5: Eigenverantwortung und Umgang mit Mitspielern

- Respektierst du die persönlichen Grenzen deiner Mitspieler?
 - Findest du es online weniger wichtig, auf persönliche Grenzen Rücksicht zu nehmen?
- Gab es Situationen, in denen du dich rückblickend anders verhalten hättest?

Block 6: Bedürfnisse und Problembekämpfung

- Was hättest du dir in der Situation gewünscht?
 - Was würdest du dir von Spieleentwicklern wünschen?
 - Was hättest du dir von deinen Mitspielern/ deiner Gilde/ deinem Team gewünscht?
 - Was hättest du dir von dir selbst gewünscht?
 - Hast du mit jemandem aus deinem sozialen Umfeld darüber gesprochen?
- Welche Hilfestellungen hätten den Umgang mit dieser Situation für dich erleichtern können?
 - z. B. im technischen Bereich? (spielintern: Filter, Moderation etc.)
 - z. B. im professionellen Bereich? (externe Beratung etc.)
 - z. B. im sozialen Bereich? (Gilde, Team, Freundeskreis etc.)
- Inwiefern hatte diese Erfahrung Einfluss für dich online?
 - Spielst du dadurch anders?
 - Hat sich dein Verhalten in deiner Gilde/ deinem Team verändert?
 - Hast du infolge der Belästigung das Spiel oder den Account gelöscht oder die Gilde verlassen?
- Inwiefern hatte diese Erfahrung Einfluss für dich ausserhalb der Spielwelt?
 - Welchen Einfluss hatte die Erfahrung auf dein Verhalten ausserhalb des Spiels?

- Hat sich der Umgang mit deinem sozialen Umfeld durch die Erfahrungen in der virtuellen Welt ausserhalb des Spiels verändert?

Block 7: Eigene Hilfsbereitschaft im Spiel

- Welche Möglichkeiten würdest du nutzen/ nutzt du, wenn jemand sexuell belästigt wird?
 - Hast du (möglicherweise unbewusst) mitgemacht? Hast du die Situation ignoriert? Hast du dich hilflos gefühlt? Hast du geholfen?
 - Was konkret kann man als Mitspieler tun?
 - Meldung beim Support?
 - Anschreiben der belästigten Person und/oder den Täter?
 - Verlassen der Gilde aus Solidarität mit der belästigten Person?

Block 8: Ausblick und offene Fragen

- Jetzt haben wir uns lange mit dem Thema befasst. Gibt es noch weitere Anmerkungen oder Anregungen, die wir im Interview noch nicht angesprochen haben?
- Hast du noch Fragen zu irgendeinem Bereich?
- Über ein solches Thema so offen zu reden ist sicher nicht leicht. Wie geht es dir jetzt damit?

Verabschiedung

- Vielen Dank noch einmal für das Interview und deine Zeit. Solltest du noch weitere Rückfragen haben, melde dich gerne bei uns. Einen schönen Tag wünsche ich dir. Vielen Dank für deine Offenheit!