

ABSTRACT

Videogames are a medium of ever-growing importance in our digitalized societies. Some statistical surveys indicate that as much as 97% of US youths, both male and female, engage in digital play, and 72% of US households overall. The multiple and heterogeneous practices of gaming are meaningful in a number of ways – they serve as agents of socialization, as arenas for interactions, as stratification devices that facilitate hierarchical relationships, and much more. Therefore, it is imperative to understand the societal impact of both videogames and the practices surrounding them. The following thesis aims to contribute to such an endeavor by applying concepts from the field of STS (Science & Technology Studies) to one instance of online social play. Through the investigation of both its material and social frameworks, and their joint significance in the co-construction of meanings and practices, I try to facilitate a more comprehensive appreciation of online encounters of digital play as complex, heterogeneous networks.

Through the lens of analytically symmetrical network-approaches from ANT and feminist STS, I undertook a qualitative study of the gaming practices of a specific community playing the online first person shooter Left4Dead over the course of a year. Using Artifact Analysis and Grounded Theory, I found that the materiality provided by the technologies involved facilitates specific power structures and forms of identification. It also fundamentally shaped the specific gaming experience performed by the participants. The processes of assigning status and authority to individuals are tightly interwoven with the logic provided by the game, while certain technological properties are utilized deliberately to enact the primacy of some players over others. To be able to take part in the game, within this community, thus means to accept steep hierarchies, and participation demands a willful submission to such structures.

While this is in no way enforced by the technologies at hand, it is contingently enabled and facilitated by them, and put into practice by the involved individuals. Thus, I argue that it is necessary to include both the material and the social aspects of practices to make possible a profound understanding of the subject matter of online social play.

ZUSAMMENFASSUNG

Videospiele sind ein Medium von zunehmender Bedeutung in heutigen digitalisierten Gesellschaften. Einige statistische Erhebungen deuten darauf hin, dass mitunter 97% aller US-amerikanischen Jugendlichen Videospiele spielen, und 72% aller US-Haushalte. Die unterschiedlichen und heterogenen Praxen des digitalen Spielens sind ob einer Vielzahl an Gründen von Bedeutung: Sie fungieren als Träger der Sozialisation für jüngere wie ältere Generationen, bieten Räume für soziale Interaktionen, haben eine stratifizierende Wirkung die hierarchische Beziehungen fördert, schließen immer auch an nicht-virtuelle Kontexte an, und vieles mehr. Daher ist es von zentraler Bedeutung die Wirkungsweise und die weitläufigen gesellschaftlichen Effekte dieses verhältnismäßig jungen (und sich kontinuierlich verändernden) Mediums zu verstehen. Die folgende Masterarbeit versucht, sich einem solchen Unterfangen anzuschließen, indem sie Konzepte aus dem sozialwissenschaftlichen Feld der Science & Technology Studies (STS) auf einen bestimmte Fall des virtuellen Spielens in einem spezifischen Online-Kontext anwendet. Durch die Analyse sowohl der materiellen als auch der sozialen Aspekte des regelmäßigen Spiels einer semi-institutionalisierten online Community, und deren gemeinsamer Bedeutung in der Co-Konstruktion von Sinn, Praxis, und Materialität, versuche ich ein tiefer gehendes Verständnis von spielerischen online Begegnungen als komplexe, heterogene Netzwerke zu fördern.

Mit Hilfe der Perspektiven der analytisch symmetrischen Netzwerk-Ansätze von ANT (Actor-Network-Theory) und feministischer STS führte ich eine qualitative Studie der Spiele-Praxen einer bestimmten online Community durch, die den online Ego-Shooter Left4Dead über ein Jahr hinweg regelmäßig gemeinsam spielte. Durch die Methoden der Artefaktanalyse und der Grounded Theory fand ich heraus, dass die Materialität der eingesetzten Technologien sowohl bestimmte Machtstrukturen, als auch spezifische Formen der Identifikation ermöglichen, sowie die konkrete Spiele-Erfahrung, wie sie von den Spielenden performiert wird, grundlegend beeinflussen. Die Mechanismen, mit denen Individuen Status und Autorität zuerkannt werden, sind eng mit der Spielelogik verbunden, während bestimmte Eigenschaften der involvierten Technologien willentlich stratifizierend eingesetzt werden. Um am Spiel teilnehmen zu können, und um Teil der Community sein zu dürfen, müssen sich die Spielenden den so entstehenden Hierarchien unterwerfen.

Während all dies in keiner Weise zwingender Bestandteil dieser technologisierten sozialen Beziehungen ist, so wird es doch durch diese bedingt ermöglicht, und von den Teilnehmenden praktisch umgesetzt. Daher schließe ich, dass es notwendig ist sowohl materielle als auch soziale Aspekte von Praxen zu begutachten, um ein umfassendes Verständnis von sozialem Online-Spiel zu ermöglichen.