BROSCHÜREN ZU WEITEREN THEMEN

Sag mir deinen Nickname und ich sage dir, wer du bist!
Computerspiele und das Thema Daten

Money Money Money!
Computerspiele und das Thema Geld

Gamegirls und Gameboys
Computerspiele und das Thema Geschlecht

Und Kopfschuss!
Computerspiele und das Thema Gewalt

Du Opfer!
Computerspiele und Kontaktrisiken

Die Stars der Generation Games
Computerspiele und Medienkultur

Let's Play!
Computerspiele und das Recht auf Spiel

Mach' die Kiste aus!
Computerspiele und das Thema Zeit

kostenfrei unter games.jff.de.

Redaktion: Dominik Neumann, Michael Gurt, Sebastian Ring unter Mitarbeit von Susanne Eggert, Klaus Lutz, Sina Stecher

Illustration: Sylvia Neuner (www.sylvianeuner.de)

Kontakt: JFF – Institut für Medienpädagogik
Arnulfstr. 205 / 80634 München / +49 89 68 989 0 / jff@jff.de

Game Life – die Informationsbroschüren für Eltern zum Thema Computerspiele wurden vom JFF – Institut für Medienpädagogik und Medienzentrum Parabol im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales erarbeitet.

JFF – Institut für Medienpädagogik
PARABOL Medienzentrum
Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales

WAS KANN MAN TUN?

Rollenerwartungen hinterfragen und erweitern: Die Rollenstereotype (also was ist typisch Frau bzw. typisch Mann) lassen sich nicht nur in Computerspielen finden, sondern begegnen uns auch an vielen anderen Ecken und Enden: In Filmen, im Fernsehen bis hin zum Alltag in der Familie, Schule, Arbeit oder Politik – an vielen Stellen werden Stereotype bewusst oder teils unbewusst (vor-)gelebt. Sehen Sie die Darstellung von Geschlechterbildern und die Möglichkeit Rollen auszuprobieren in Computerspielen als Chance, mit Ihrem Kind über dieses Thema ins Gespräch zu kommen. Die Lieblingsfiguren aus den Spielen eignen sich sehr gut als Ausgangspunkt. Sie können beispielsweise über folgende Fragen mit Ihrem Kind sprechen:

- Warum hast du genau diese Figur ausgewählt? Was gefällt dir an dieser Figur so gut?
- Welche Stärken hat die Figur? Hat sie diese aufgrund ihres Geschlechts?
- Macht es für dich einen Unterschied, ob du einen weiblichen oder männlichen Charakter spielst?

Respekt vor den Mitspielenden: Sie sollten allerdings nicht bei diesem ersten Schritt stehen bleiben! Ermuntern Sie Ihr Kind dazu, andere Rollen auszuprobieren und die jeweiligen Möglichkeiten und Grenzen auszutesten. Ermutigen Sie die Jugendlichen auch, sich für Fairness gegenüber den Mitspielenden einzusetzen und sich gegen Hate Speech wie frauenfeindliche, sexistische oder homophobe Beschimpfungen stark zu machen.

LINKTIPS

Gaming und Hate Speech
Die Broschüre der Amadeu Antonio Stiftung beleuchtet verschiedene Facetten von Hate Speech und einem fairen Umgang im Netz, u.a. zum Thema Geschlecht.
www.amadeu-antonio-stiftung.de/w/files/pdfs/gaming-internet-1.pdf

Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und **„Recht auf Spiel"** finden Sie unter **www.games.jff.de**.

Gamegirls und Gameboys

Computerspiele und das Thema Geschlecht

INFORMATIONEN FÜR ELTERN VON 12-16-JÄHRIGEN ZU COMPUTERSPIELEN

GAME LIFE

EINE TYPISCHE SITUATION IN FAMILIEN

Ein Jugendlicher diskutiert mit seiner Mutter über Computerspiele:
Mutter: „Sag mal, warum müssen die Frauen in Computerspielen eigentlich immer so knapp bekleidet sein und so krass püppchenhaft aussehen?“
Sohn: „Gegenfrage: Warum sollten sie es nicht sein? Ist doch super!“
Mutter: „Die Frauen werden nur auf ihr Äußeres reduziert. Das ist doch total sexistisch!“

WIE DENKEN VIELE ELTERN DARÜBER?

Computerspiele, egal ob am PC, der Konsole oder auf dem Smartphone, bedienen sich oft vieler Stereotypen. Jungen sind Helden, Mädchen die Prinzessinnen, die es zu retten gilt. Damit gehen oftmals unterschiedliche Aufgaben und Rollen einher. Die echte Welt und Geschlechtergerechtigkeit sehen anders aus. Ziel vieler Eltern in der Erziehung ist, diese Stereotype zu überwinden. Wird einerseits versucht, gegen Sexismus und die Darstellung der Frau als Lustobjekt anzukämpfen, festigen Computerspiele diese andererseits. Sie arbeiten damit genau gegen solche elterlichen Erziehungsideale. Entsprechend gering wird der pädagogische Wert solcher Spiele eingeschätzt und es gilt, Jugendliche vor diesem schädlichen Einfluss auf ihre Werte zu bewahren.

WIE DENKEN VIELE JUGENDLICHE DARÜBER?

Wenn man mehrere Stunden mit einem fiktiven Charakter in einer virtuellen Welt verbringt, ist es doch auch selbstverständlich, dass dieser ein gutes Aussehen haben sollte. Weshalb sollte man viel Zeit mit einer Figur verbringen, die einem nicht gefällt? Entsprechend achten Spielerinnen und Spieler natürlich auch in Computerspielen, in denen das Aussehen von Figuren selbst angepasst werden kann, darauf, dass der Charakter den eigenen Vorstellungen von Schönheit entspricht.

Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und **„Kontaktrisiken“** finden Sie unter **www.games.jff.de**.

WORUM GEHT ES?

Geschlechterbilder und -rollen in Games: Die Darstellung von Geschlecht und Rollenbildern in Computerspielen spiegelt oft die aktuellen gesellschaftlichen Schönheitsideale oder überzeichnet diese stark. Das gilt sogar für Spielfiguren, die die Spielenden in ihrem Aussehen selbst und weitgehend frei gestalten können. Das bezieht sich allerdings in der Regel nur auf das Aussehen von Spielfiguren. In ihren Fähigkeiten, beispielsweise der Stärke im Kampf gegeneinander, sind weibliche und männliche Spielfiguren in der Regel gleich stark. Stereotype finden sich in den Geschichten vieler Computerspiele und bei der Darstellung der sozialen Rollen. Wo männliche Charaktere durchsetzungsstark und heldenhaft sind, bleibt den weiblichen Figuren oftmals nur die Rolle als zu beschützendes oder unterstützendes Wesen.

Unterschied zwischen Rolle und der Person der Spielenden: In Onlinespielen ist das Geschlecht von anderen spielenden Personen nicht zwangsweise bekannt. Für die Mitspielenden kann es aber einen Unterschied machen, ob man mit einem Jungen oder einem Mädchen spielt. Mädchen machen hier oft die Erfahrung, dass ihr Können im Spiel aufgrund ihres Geschlechts abgewertet wird. Zudem kommt es immer wieder zu Hate Speech wie frauenfeindlichen, sexistischen oder homophoben Beschimpfungen.

Identitätsentwicklung Jugendlicher: Aus entwicklungspsychologischer Sicht ist es das Ziel im Jugendalter, seine eigene Identität auszubilden, also die Frage für sich zu beantworten: „Wer bin ich?“ Dieser Prozess benötigt viel Raum zum Ausprobieren. Computerspiele bieten hier eine große Spielwiese: Die Spielenden können in eine Figur schlüpfen, eine neue Rolle ausprobieren und dabei die Reaktionen des Umfelds auf diese Rolle austesten. So ist es auch möglich, dass männliche Jugendliche einmal eine Frau spielen und umgekehrt.

Experimentierräume: In diesem Prozess nehmen Charaktere aus Computerspielen natürlich einen hohen Stellenwert bei den Spielerinnen und Spielern ein. Den Jugendlichen geht es nicht mehr nur um das Spiel selbst, sondern auch um die Möglichkeit, einmal in eine komplett andere Rolle zu schlüpfen. Mit den Spielfiguren wird viel Zeit verbracht und sie bieten Identifikationspotenzial. Jugendliche übernehmen die Rollen, die sie in Spielen ausfüllen aber nicht eins zu eins in den Alltag. Es geht vielmehr darum, dass sie sich in Rollen ausprobieren können. Je vielfältiger diese Experimente sind, umso breitere Lernerfahrungen können für die Jugendlichen entstehen.

Geschlechterunterschiede in der Spielebranche: Nicht nur in den Spielen selbst bestehen Unterschiede. Zum einen ist ein Teil der Arbeitswelt im Bereich Games wie in vielen anderen technischen Bereichen stark männlich dominiert. Mädchen und junge Frauen erfahren zum anderen auch im Bereich des E-Sports oder Livestreamings oftmals Abwertung aufgrund ihres Geschlechts. Die digitale Spielkultur profitiert aber insgesamt, wenn sie offener für alle Menschen und inklusiver ist, deshalb gilt es auch hier gleiche Rechte zu stärken.