

Geschlecht: Alle anders – alle gleich?!

Anwendungsbereiche	Einstieg / Auflockerung, Sensibilisierung, Reflexion
Geschätzte Dauer	90-120 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode eignet sich für verschiedene Altersgruppen. Sie kann gut zu Beginn eines Seminars (auch verkürzt) eingesetzt werden, um eine Grundlage für die Reflexion der eigenen Sprache und Wahrnehmung zu bieten. Die Teamenden sollten über grundlegendes fachspezifisches Wissen im Bereich geschlechterreflektierte Jugendarbeit / Gender verfügen.
Sozialform	Einzel- und Gruppenarbeit, Plenum
Material / Technik	Methodenkoffer, Stifte, ausgedruckte Arbeitsblätter Digitale Spiele und dazugehörige Hardware (notfalls YouTube-Videos von Trailern oder Let's Play-Videos)
Ziele	Übergeordnetes Ziel ist es, kritische Reflexion der Teilnehmenden in Bezug auf Geschlechterrollen zu fördern und sich differenziert mit Vorurteilen auseinander zu setzen. Es wird analysiert, welche (indirekten) Bedeutungen Darstellungen in digitalen Spielen oder auch im Sprachgebrauch haben. Es wird reflektiert, inwiefern Sprache und Darstellung das Denken und die Normen einer Gesellschaft widerspiegeln. Es wird für alltägliche Diskriminierung sensibilisiert.
Zielgruppe	Jugendliche (etwa 14-21 Jahre, abhängig von den Spielen!)
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Freizeit
Pädagogischer Fokus	Gender

Kontakt	Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln – Ubierring 48 – 50678 Köln
 SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur	Technology Arts Sciences TH Köln
Ansprechperson	Maike Groen, TH Köln, maike.groen@th-koeln.de

Diese Methode ist angelehnt an „Heimliche Botschaften“ aus dem „Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit“ vom DGB-Bildungswerk Thüringen e.V.

Sie ist sehr gut zu modifizieren, um zu Ableismus, Rassismus, Antiziganismus, Antisemitismus und anderen Diskriminierungsformen zu arbeiten.

Einstieg: Aufbau von Hintergrundwissen

<p>Allgemeine Anmerkungen</p>	<p>Die Methode eignet sich für 15-30 Teilnehmende. Wenn weniger da sind, kann auf den 2. Schritt verzichtet werden und der 5. Schritt findet auf jeden Fall im Plenum statt. Das Arbeitsblatt und die darin enthaltenen Begriffe sollten angepasst und erweitert werden. → Über eine Erweiterung freut sich auch digitale-spielewelten.de! Dies gilt besonders, wenn es Vorerfahrungen in der Gruppe mit diskriminierendem Sprachgebrauch gibt.</p>
<p>1. Schritt <i>Einzelarbeit</i> Ca. 10 Min.</p>	<p>Die Teilnehmenden erhalten das Arbeitsblatt (<i>siehe Seite 4</i>) und füllen es so weit wie möglich aus, indem sie sowohl eintragen, was „heimliche Botschaften“ sind (also was indirekt damit vermittelt wird), als auch welche neutraleren Redewendungen ihnen einfallen.</p>
<p>2. Schritt <i>Kleingruppen</i> Ca. 15 Min.</p>	<p>In Kleingruppen diskutieren die Teilnehmenden ihre Arbeitsblätter. Dabei werden zusätzlich folgende Fragen besprochen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Welche Konsequenzen haben diese Ausdrücke und die damit vermittelten Werte für das Leben derer, die so bezeichnet werden? 2. Welche bereits bestehenden Bilder, Vorstellungen und Stereotype der Gesellschaft werden durch damit verbundene „heimliche Botschaften“ gefestigt? 3. Welchen „Ursprung“ könnten solche „heimlichen Botschaften“ haben? Wer profitiert davon, wer verliert? <p>Das hier sind Beispielfragen, die gerne noch weiter frei ergänzt werden können.</p> <p>In den Arbeitsgruppen werden plakatähnliche Visualisierungen erstellt, die dann als Grundlage für die Plenumsdebatte genommen werden. Möglich wären auch thesenhafte Sammlungen auf Karteikarten.</p>
<p>3. Schritt <i>Plenum</i> Ca. 15 Min.</p>	<p>Die Arbeitsgruppen stellen sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor. Dabei wird nicht nur über die heimlichen Botschaften geredet, sondern insbesondere die Vorschläge von neutraleren Formulierungen sollten betrachtet werden.</p> <p>Der*die Teamende muss darauf achten, die Diskussion zu strukturieren und bei Bedarf erforderliche (Hintergrund-)Informationen beizusteuern.</p>

Fokus: Digitale Spiele und implizite Botschaften

<p>4. Schritt <i>Input</i> 5-10 Min.</p>	<p><i>Überleitung:</i> Der*die Teamende leitet dazu über ob und wie die gerade gewonnen Erkenntnisse über versteckte Botschaften in unserer Sprache sich auch im Bereich der digitalen Spiele wieder finden lassen. Denn auch dort werden Werte und Normen vermitteln - gerade die bewegten Bilder können Geschlechterrollen entweder einengen oder reproduzieren.</p>
<p>5. Schritt <i>Kleingruppen oder Plenum</i> 20-40 Minuten</p>	<p>Einzelne digitale Spiele werden besprochen - bestenfalls indem man die fraglichen Spiele (an-)spielt, ansonsten reichen auch Let's Play-Videos und Trailer. → <i>Hinweise siehe letzte Seite</i></p> <p>Variante 1: Kleingruppen erhalten jeweils ein (anderes) Spiele-Paar Variante 2: Alle Kleingruppen erhalten die gleichen Spiele Variante 3: Alle Clips werden im Plenum betrachtet und gleich diskutiert</p> <p>Besonders geeignet ist eine Gegenüberstellung von digitalen Spielen aus dem gleichen Genre, um die Unterschiede und Implikationen herauszuarbeiten. Mögliche Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Devil May Cry</i> versus <i>Bayonetta</i> (ab 16 Jahre) - <i>Super Mario</i> versus <i>Super Princess Peach</i> (ab 6 Jahre) <p>Es ist auch (ergänzend) möglich, einzelne Spiele zu analysieren. Hier gibt es dutzende verschiedener vergeschlechtlichter Avatare, die man auswählen und über ihren Hintergrund nachlesen kann – auch ohne sie zu besitzen. Geeignet wäre dafür zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>League of Legends</i> (LoL, ab 12 Jahre) <p>Bei einer größeren Gruppe macht eine Einteilung nach Spielen Sinn. Auf jeden Fall sollten kurz im Plenum die Erkenntnisse abschließend besprochen werden. Zusätzlich zu den heimlichen Botschaften werden folgende Fragen mit auf den Weg gegeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Welche visuellen Eigenschaften (auch Sprache und Bewegung) haben die Avatare? - Was können sie, womit kämpfen sie? - Welche Ziele verfolgen sie?
<p>6. Schritt abschließendes <i>Plenum</i> 20-30 Minuten</p>	<p>Variante 1: Die Kleingruppen stellen sich im Plenum ihre jeweiligen Spiele vor (mit aussagekräftigen Auszügen/Bildern) und zeigen ihre Erkenntnisse und versteckten Botschaften auf. Variante 2: Die Kleingruppen tauschen sich im Plenum über ihre Antworten aus Variante 3: Entfällt.</p>

Arbeitsblatt für die Teilnehmenden

Redewendung

„Versteckte Botschaften“

Neutrale Formulierung?

Frauenarbeit

Softie

Bemuttern

Du Mädchen!

Schwaches
Geschlecht

Voll schwul

Mannsweib

Tratschweib

Schlampe / Hure

Frauenheld /
Aufreißer

Chefarzt / Kranken-
schwester

Furie / hysterisches
Weib

Kampflesbe

Putze

Heulsuse

Indianer kennen
keinen Schmerz

Blondinen sind dumm

Dumm fickt gut

Hilfestellungen

Digitales Spiel	Beschreibung	Mögliche Links
Devil May Cry	Hack and Slash, Multiplattform, ab 16 Jahre	https://youtu.be/ZoU2IDR8pY4 https://youtu.be/AoyipcXSrCU
Bayonetta	Hack and Slash, Multiplattform, ab 16 Jahre	https://youtu.be/TAqtig_El-c
Super Mario	Jump and Run, Multiplattform, ab 6 Jahre	https://youtu.be/M3Pwrd5N5q8
Super Princess Peach	Jump and Run, Nintendo DS, ab 6 Jahre	https://youtu.be/2oCy47DfpBg https://youtu.be/S5B5ms3sMMY
League of Legends	Multiplayer Online Battle Arena, PC, ab 12 Jahre	http://universe.leagueoflegends.com/en_GB/champions/

Unterstützung bei der kritischen Analyse der Darstellung von Frauen in digitalen Spielen bietet die **YouTube-Reihe „Tropes versus Women in Video Games“** von Anita Sarkeesian. Die Reihe ist zwar auf Englisch, verfügt aber über Untertitel (in deutsch und englisch).

Erste Staffel: https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fzE62esf9yP61

Zweite Staffel: https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaZWiyCx7VKiFheMSEp1gbq

Arbeitsblatt BEISPIELE

Redewendung	„Versteckte Botschaften“	Neutrale Formulierung?
Frauenarbeit	Es ist komisch, wenn ein Mann das macht. Es muss nicht bezahlt/belohnt/sich bedankt werden, weil es ‚natürlich‘ ist, dass die Frau das macht.	Sauber machen Kinder erziehen
Das schwache Geschlecht	Frauen sind immer schwächer als Männer. Eine starke Frau ist keine richtige Frau. Ein schwacher Mann ist kein richtiger Mann. Frauen sind Männern unterlegen. Frauen lassen sich leicht unterkriegen / lassen sich viel gefallen.	Frauen
Voll schwul	Homosexuell / schwul sein ist so schlimm, dass es ein Schimpfwort ist.	Das find ich nicht gut / das mag ich nicht.
Schlampe/Hure	Eine Frau, die mit vielen Männern schläft, ist weniger wert als andere Frauen (bzw. andere Menschen). Es ist falsch, wenn eine Frau gerne viel Sex hat und sich und ihren Körper ausprobiert.	Eine Frau die Spaß an Sex mit verschiedenen Männern hat. Eine Frau, die sich viel verliebt. Eine Frau, die nicht keusch ist.
Frauenheld	Ein Mann, der viele verschiedene Frauen hat ist toll und begehrenswert und stark. Ein Held eben.	Ein Mann mit wechselnden Sexualpartnerinnen.

Informationen zu Sprache und Ungleichheit / versteckten Botschaften gibt es auch auf

<http://www.bpb.de/apuz/130411/sprache-und-ungleichheit?p=all>