



Von Ritterinnen und Prinzen

Anwendungsbereiche	Einstieg / Auflockerung, Sensibilisierung, Reflexion
Geschätzte Dauer	30 – 45 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode ist sehr vielseitig einsetzbar. Je nach Altersstufe oder Umfeld (z.B. außerschulische oder schulische Bildungsarbeit) kann sie variabel angepasst werden. Manchmal kann eine Arbeit in geschlechtshomogenen Gruppen bereichernd sein. Die verschiedenen Varianten sind gut miteinander kombinierbar.
Sozialform	Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Ziele	<p>Übergeordnetes Ziel ist es, kritische Reflexion der Teilnehmenden in Bezug auf Geschlechterrollen zu fördern. Dies soll erreicht werden, indem die Einzigartigkeit von Allen bei einer gleichzeitigen Anerkennung der Gleichheit betont wird. Zudem soll die Kommunikation untereinander über Stereotype angeregt werden, um so Vorurteile aufzubrechen und abzubauen.</p> <p>Indem eigene Stärken, Ängste und Wünsche bewusst gemacht und bearbeitet werden, werden auch individuelle Handlungsfähigkeit und Selbstbewusstsein gestärkt.</p> <p>Letztlich wird eine kritische Auseinandersetzung mit (insbesondere vergeschlechtlichten) Werten und Normen ebenso gefördert wie ein konstruktives Hinterfragen digitaler Spiele und gesellschaftlicher Realitäten.</p>
Zielgruppe	Kinder, Jugendliche (etwa 10-21 Jahre)
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Freizeit
Pädagogischer Fokus	Gender

Kontakt	 SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur  Technology Arts Sciences TH Köln	Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Uberring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	Maike Groen, TH Köln	

Diese Methode ist im Rahmen des Projekts "Ethik und Games" an der TH Köln entstanden. Es ist gefördert von:		
 bpb Bundeszentrale für politische Bildung	 Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen	 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Ablauf Standard / Anfangs-Reflexion:

Allgemeine Anmerkung zur Methode	<p>Formell betrachtet sind Mädchen und Jungen gleichberechtigt – im realen Leben sieht dies jedoch oft anders aus. Und auch in den meisten digitalen Spielen stellen weiße Männer den Protagonisten dar, weibliche Avatare sind auf weniger Rollenangebote beschränkt.</p> <p>Diese Methode nimmt sich des Phänomens an, indem sie Reflexion darüber anregt, warum die meisten Held*innen in digitalen Spielen Helden sind, was das für unsere (vergeschlechtlichte) Entwicklung bedeutet und inwiefern wir uns die Welt auch anders denken können.</p>
----------------------------------	---

Dauer	30 – 45 Minuten
Material / Technik	Moderationskoffer, Stifte und Papier

1. Schritt	<p>Die Teilnehmenden bekommen (zunächst) in Einzelarbeit (geht auch in Kleingruppen oder Tuschelgruppen) folgende Aufgabe (am besten nacheinander rein reichen):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Denke an digitale Spiele. Mache eine Top 5 Liste mit deinen liebsten Heldinnen und Helden aus ihnen. 2. Welche drei Qualitäten sind deiner Meinung nach am Wichtigsten, um ein Held / eine Heldin zu sein? 3. Wie viele deiner aufgezählten Helden/Heldinnen sind männlich, wie viele weiblich? Hast du mehr von einem der beiden Geschlechter aufgezählt? Wenn ja, warum? Warum glaubst du, ist das so? Und warum könnte das wichtig sein?
2. Schritt	<p>Die Fragen werden anschließend auch im Plenum erörtert. Hierbei können einzelne Aspekte genauer aufgegriffen werden:</p> <p>Bei der 2. Frage können verschiedene Werte und Normen vor dem (biografischen) Hintergrund der Teilnehmenden (falls möglich und angemessen) angesprochen werden. Dies kann zum Beispiel sein, was eventuell Jungen, was Mädchen wichtiger ist an Held*innen – und wonach sie dementsprechend Vorbilder suchen. Lernen geschieht immer auch anhand sozialer Rollen: Welche werden uns in digitalen Spielen angeboten? Warum identifizieren wir uns mit bestimmten Spielfiguren?</p> <p>Bei der 3. Frage sollte abgesehen von kritisch-konstruktiven Nachfragen auf jeden Fall darauf geachtet werden, ein Nachdenken über Vorbildfunktion (insbesondere von Medienfiguren) anzuregen. Wieso ist es wichtig, dass es auch weibliche Vorbilder gibt? Oder auch andere männliche, die vielleicht mal Schwäche zeigen können? Welche Rollen spielen Medienfiguren, in diesem Fall Avatare für uns? Warum wollen wir sie gerne designen können?</p>
Hintergrundinformationen	<p>Für Lehrende bietet sich als Hintergrundinformation die Studie von Claudia Wegener an, in der es u.a. um ambivalente Lesarten von Medienfiguren im Rahmen von Identitätsentwicklung Jugendlicher geht:</p> <p>Wegener, C. (2007). <i>Funktionen von Medienfiguren im Sozialisationsprozess</i>. In J. Lauffer & R. Röllecke (Eds.), „Dieter Baacke Preis - Handbuch 2 - Mediale Sozialisation und Bildung. Methoden und Konzepte medienpädagogischer Projekte“. Seite 44-51. Bielefeld: GMK - Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.</p>

Arbeitsblatt:

- | | |
|----------|---|
| 1 | Denke an digitale Spiele. Mache eine Top 5 Liste mit deinen liebsten Heldinnen und Helden aus ihnen. |
| 2 | Welche drei Qualitäten sind deiner Meinung nach am Wichtigsten, um ein Held / eine Heldin zu sein? |
| 3 | Wie viele deiner aufgezählten Helden / Heldinnen sind männlich, wie viele weiblich? Hast du mehr von einem der beiden Geschlechter aufgezählt? Wenn ja, warum? Warum glaubst du, ist das so? Und warum könnte das wichtig sein? |

Ablauf VARIANTE 1: Das „Frauen als Opfer“ – Narrativ brechen

Allgemeine Anmerkung zur Methode	<p>Hier geht es um beispielhafte Arbeit an und Recherche von „realweltlichen“ Vorbildern, um die Varianz im vergeschlechtlichten Verhalten aufzuzeigen und vor allem existierende Vorurteile aufzubrechen.</p> <p>Im Rahmen digitaler Spiele eignen sich dafür besonders gut kämpfende Frauen, um das Narrativ „Frauen als Opfer, Männer als Kämpfer“ aufzubrechen.</p>
Hintergrundinformationen	<p>1.) Reichhaltige historische Beispiele sind leicht auf Wikipedia zu finden (von den Amazonen https://de.wikipedia.org/wiki/Amazonen hin zu den Frauen im spanischen Bürgerkrieg in den 1930er Jahren https://de.wikipedia.org/wiki/Mujeres_Libres).</p> <p>2.) Tagesaktuelle Beispiele von Frauen auch außerhalb des Militärischen finden sich auf der guten amerikanischen Website „Sheroes“ http://www.sheheroes.org und interaktiv gestaltet auf dem YouTube-Kanal über „Smart Girls“ youtube.com/user/smartgirls.</p> <p>3.) Ebenso empfehlenswert das preisgekrönte Essay von Kameron Hurley „We have always fought: Challenging the >Women, Cattle and Slaves< Narrative“. http://aidanmoher.com/blog/featured-article/2013/05/we-have-always-fought-challenging-the-women-cattle-and-slaves-narrative-by-kameron-hurley/ (ab Englisch der Oberstufe verständlich und unterhaltsam geschrieben).</p>
Dauer	30 – 45 Minuten (evtl. + eigene Recherche der Teilnehmenden)
Material / Technik	Moderationskoffer, Stifte und Papier, wenn möglich Internetzugang – gerne auch mit „bring your own device“, so dass die Teilnehmenden eigenständig recherchieren können.
1. Schritt	<p>Als Einstieg bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:</p> <ul style="list-style-type: none"> A) Plenumsdiskussion darüber, welche Rollen Frauen und Männer haben – welche Heldinnen in der Gesellschaft bekannt sind. B) Einstieg als Recherche: In Kleingruppen oder Einzelarbeit sollen die Jugendlichen online Heldinnen recherchieren: Insbesondere kämpfende Frauen. C) Die Teilnehmenden erhalten den Artikel und erarbeiten alleine die zentralen Aspekte. Sie sollen notieren, was sie überrascht hat und was sie nun für Fragen haben.
2. Schritt	<p>Alle Erkenntnisse werden anschließend im Plenum erörtert. Dabei sollten beispielsweise folgende Aspekte reflektiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warum ist wohl so wenig bekannt über kämpfende Frauen? - Warum könnte es wichtig sein, dieses (insbesondere historische) Narrativ, diese Perspektive zu ändern? - Was könnten Ursachen davon sein, dass kämpfende Frauen nicht (oder kaum) in Geschichtsbüchern erwähnt werden? <p>→ Und wie spiegelt sich das in digitalen Spielen wieder?</p> <p>→ Was lernen und erleben wir da? Über die Rolle von Frauen insbesondere – denn die meisten haben ja einen kriegerischen oder kämpferischen Inhalt (direkt oder indirekt).</p>

Ablauf VARIANTE 2: Brainstorming zu Rollenbildern

Allgemeine Anmerkung zur Methode	Insbesondere gut als Ergänzung zu den anderen Varianten und der Grundmethode geeignet.
Anleitung	Die Methode eignet sich sowohl für kleinere, als auch größere Gruppen sehr gut.
Dauer	Je nach Gruppe stark variabel, etwa 20 – 30 Minuten
Material / Technik	Moderationskoffer, Stifte und Papier, wenn möglich Internetzugang – gerne auch mit „bring your own device“, so dass die Teilnehmenden eigenständig recherchieren können.
1. Schritt	<p>Die Teilnehmenden sammeln Begriffe, Gedanken, Gefühle und Äußerungen, die ihrer Meinung nach „typisch weibliche“ oder „typisch männliche“ Eigenschaften beschreiben.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Veranschaulichung und Visualisierung wichtig, um die Stärke (und auch Widersprüchlichkeit!) von Geschlechterrollen und Stereotypen in der Gesellschaft aufzuzeigen.
2. Schritt	<p>Anschließend besprechen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Welche Vorurteile und Rollenbilder finden sich in digitalen Spielen wieder? ➤ Warum sollte das klar benannt und kritisch hinterfragt werden? ➤ Was würdet ihr euch wünschen, dass es anders wäre? Was könnten digitale Spiele ermöglichen? <p>Als Nebeneffekt kann auch verdeutlicht werden, wie stark Vorurteile gegenüber Geschlechtern in der Gesellschaft verankert sind und das dies nicht nur ein Phänomen der digitalen Spielwelt ist.</p>

Ablauf VARIANTE 3 + 4: Visuelle Körperarbeit + Collage

Allgemeine Anmerkung zur Methode	Insbesondere gut als Ergänzung zu den anderen Varianten und der Grundmethode geeignet.
Anleitung	Beide Varianten eignet sich vor allem für kleinere Gruppen. Geschlechtshomogene Gruppen können Schamgrenzen abbauen und deswegen auch spannende Ergebnisse liefern.
Dauer	Jeweils etwa 30 Minuten
Material / Technik	Moderationskoffer, Stifte und Papier Großes Metaplanwände Möglichst (alte) Spielezeitschriften (ComputerBild, Gamestar, ...) Jugendzeitschriften (Bravo, Popcorn, ...)
Variante 3 „ Visuelle Körperarbeit “	<p>Von zwei Personen aus der Gruppe wird ein Körperumriss gezeichnet, indem großes Papier oder etwas ähnliches auf den Boden gelegt wird. Diese Körperumrisse repräsentieren jeweils eine „Frau“ und einen „Mann“.</p> <p>Die Teilnehmenden formulieren zunächst in Kleingruppen und dann im offenen Austausch an den Körpern Ansprüche, Begriffe oder ähnliches, die ihrer Meinung nach mit männlichen/weiblichen Körpern verbunden sind.</p> <p>Dies sollte zugespitzt (aber nicht nur) auf digitale Spiele erfolgen</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Beispiel: „Frau“ muss lange Haare haben und entweder verheiratet sein oder Sexarbeiterin. „Mann“ muss muskulös sein. <p>Das „Ergebnis“ dient als Gesprächsgrundlage, inwiefern sich Gesellschaft in digitalen Spielen widerspiegelt – und umgekehrt.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Was wäre wünschenswert? ➤ Was nervt am meisten?
Variante 4 „ Der Körper als Collage “	<p>Wie in Variante 3 werden zunächst stilisierte Körperumrisse erstellt.</p> <p>Anhand von Print-Medien zu digitalen Spielen (Beispiele: ausgedruckte Screenshots, Blog-Einträge, Zeitschriften-Beiträgen etc.), wird eine Collage auf den Umrissen erstellt.</p> <p>Dabei werden Auffälligkeiten geclustert, um dies später thematisieren zu können (Beispiel: immer wieder große Brüste).</p> <p>Diese Variante kann auch einen guten Einstieg dafür bieten, über Geschlechterstereotype von Körpermodellen in digitalen Spielen zu reden.</p>