Dokumentation des Workshop „Gender and Games, Gendersensible Arbeit mit Digitalen Spielen“
Von Stephan Schölzel, B.A. Social Work im Auftrag des Magistrats der Stadt Neu-Isenburg, 2016

Der Workshop hatte folgende Ziele:

-Die Einrichtung Infocafe, Medienpädagogische Jugendeinrichtung der Stadt Neu-Isenburg, wurde vorgestellt

-Das Projekt „Zocken mit Sinn“ wurde vorgestellt

-Die verschiedenen Module des Projekts „Zocken mit Sinn“ wurden vorgestellt

-Die Module „Gender & Games“ I & II wurden im Detail vorgestellt

-Es gab eine Abschlussdiskussion über die Repräsentation von Sex und Gender in Digitalen Spielen und darüber wie die Thematik mit TeilnehmerInnen (Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen, Fachkräften und Multiplikatoren) angesprochen werden kann

Beide Module sind auf der Plattform Digitale-Spielewelten dokumentiert. Links dazu sind auf der letzten Folie.

Die Folien sind CC-BY-NC

Das Infocafe ist die medienpädagogische Jugendeinrichtung der Stadt Neu-Isenburg.

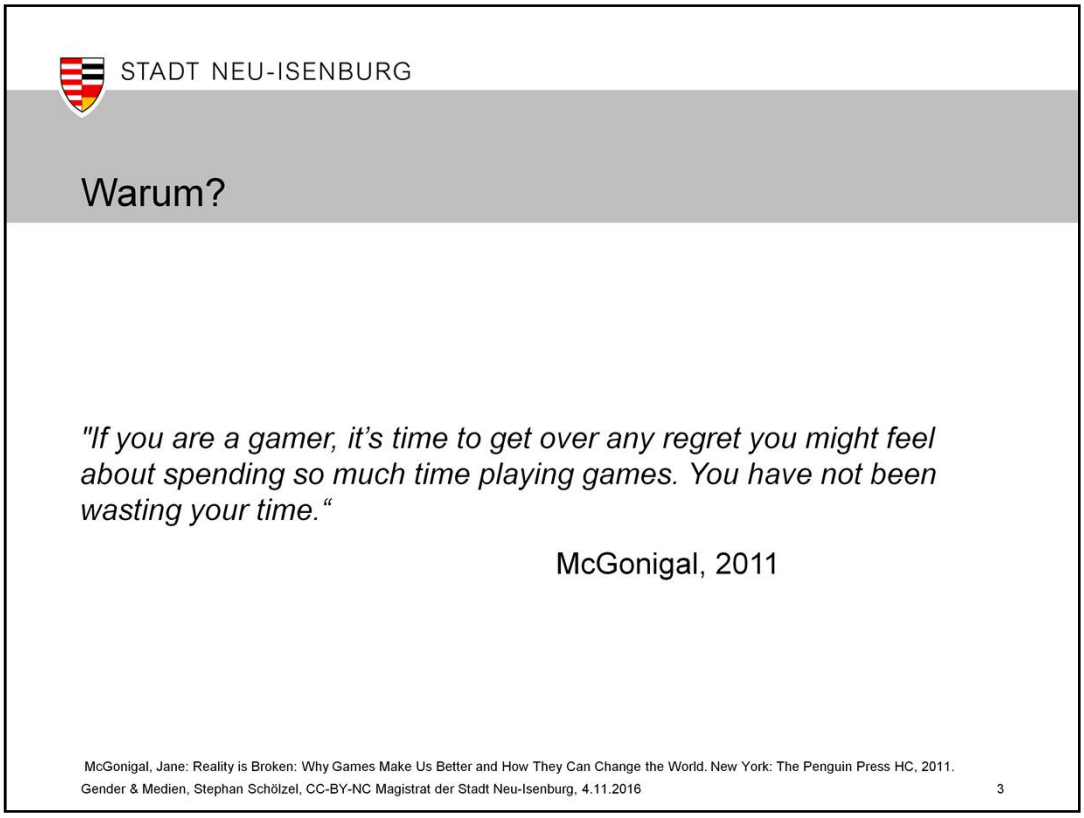
Ziel unserer Arbeit ist es, Medienkompetenz zu vermitteln. Jugendliche bekommen hier die Gelegenheit Medien und deren Inhalte entsprechend der eigenen Ziele und Bedürfnisse effizient zu nutzen, aktiv zu gestalten und so ein tieferes, verantwortungsbewusstes Verständnis für diese zu entwickeln. Wir bieten sowohl Freizeit- als auch Bildungsangebote in vielfältigen Formen an.

infocafe

Pfarrgasse 29
63263 Neu-Isenburg

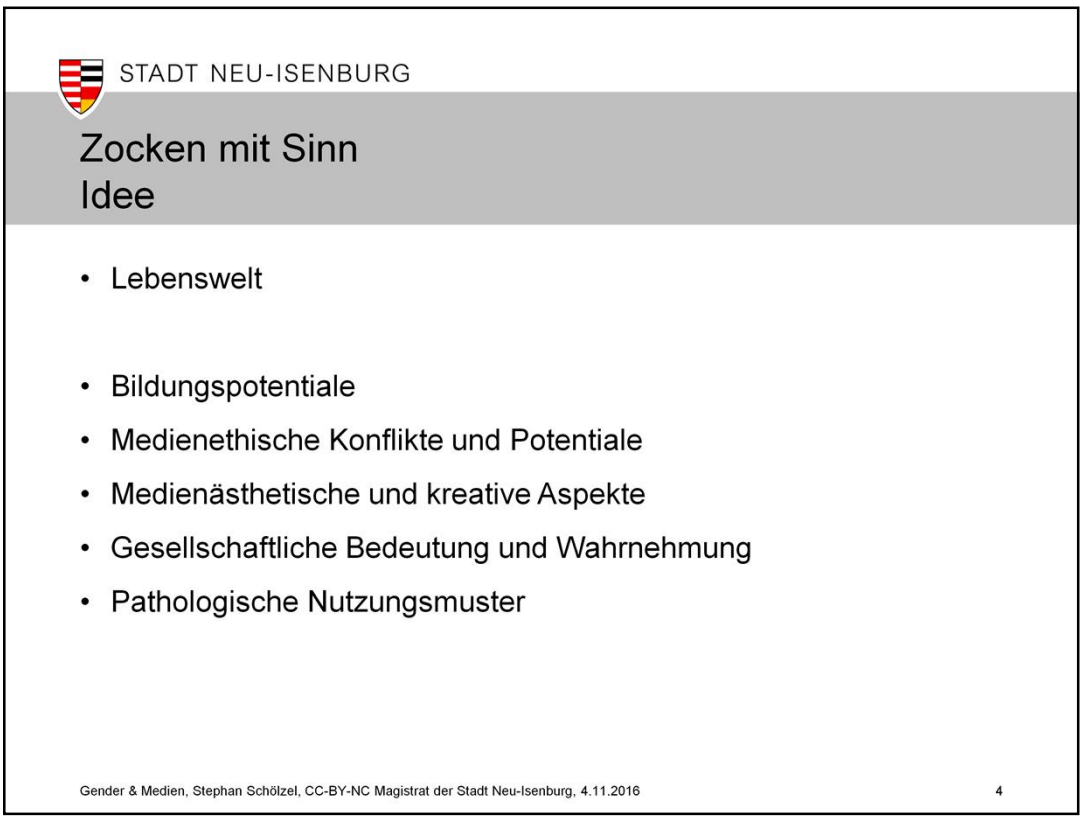
06102/209929

http://www.infocafe.org



Die Idee zu *Zocken mit Sinn* entstand daraus, dass wir im Infocafe der Stadt Neu-Isenburg im täglichen Umgang mit Jugendlichen interessante Beobachtungen machen konnten: Es besteht eine Diskrepanz zwischen der gesellschaftlichen Wahrnehmung und Wertschätzung von Spielen, insbesondere digitaler Spiele, gegenüber der alltäglichen Bedeutung von Spielen in der (jugendlichen) Lebenswelt.

Zocken mit Sinn ist der Name des Projektes, das wir, basierend auf unseren Erfahrungen, ins Leben riefen. Ziel des Projektes ist, kurz gesagt, Jugendlichen einen neutralen Erfahrungs- und Reflexionsraum zu diesem Thema zu bieten. In diesem können sie ihre eigenen Erfahrungen mit Digitalen Spielen den gesellschaftlichen Ansichten gegenüberstellen.



Zur Grundidee des Projektes gehört es, der Lebenswelt der Jugendlichen Rechnung zu tragen. Das bedeutet im Einzelfall einen von Jugendlichen geäußerten thematischen Wunsch aufzunehmen und möglichst auch umzusetzen. Dies wird selbst dann, wenn eine klare theoretische Basis für ein Modul fehlen sollte, versucht. Die Lebenswelt der Jugendlichen ist im ständigen Wandel und gängige Forschungsmethoden oder Veröffentlichungen sind kaum in der Lage die aktuelle Lebenswelt der Jugendlichen korrekt zu spiegeln. Hinzu kommt, dass populärwissenschaftliche Fachliteratur* Digitale Spielwelten sehr einseitig behandelt und problematische gesellschaftliche Stigmen reproduziert, anstatt diese neutral zu beleuchten.

*Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Seite.1 ff.

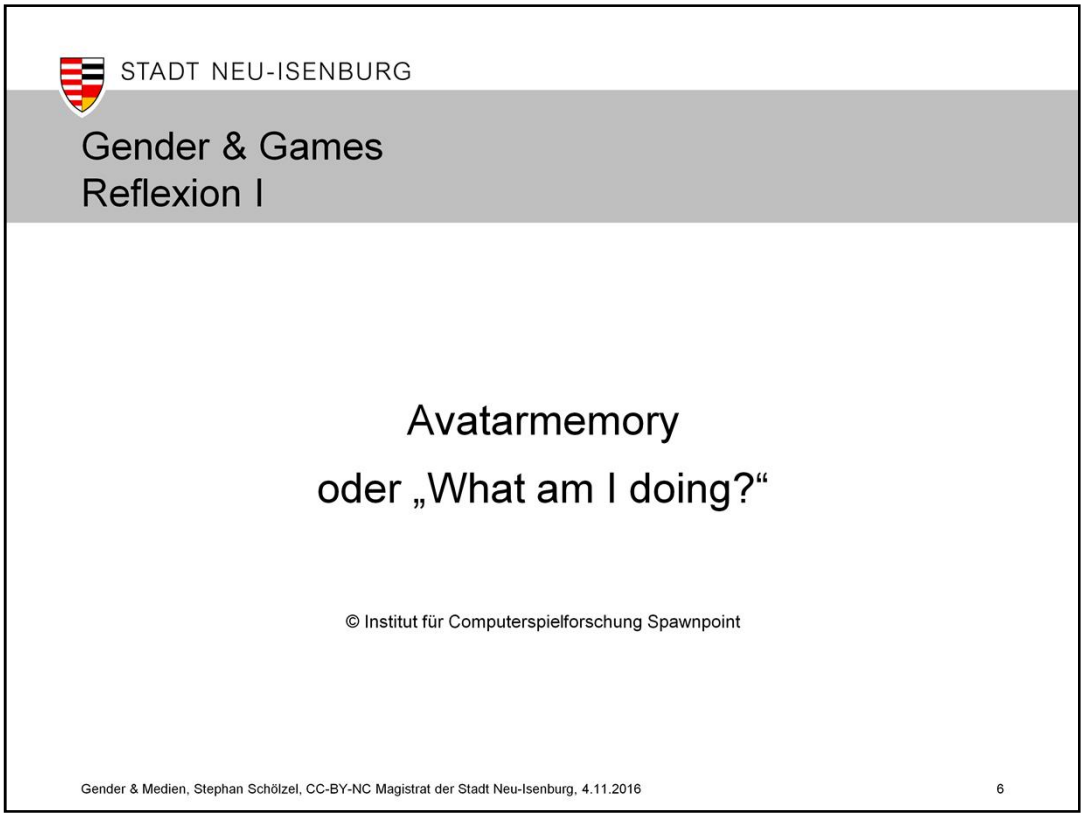
STADT NEU-ISENBURG

Zocken mit Sinn
Module

- Gewalt in Digitalen Spielen (und Medien)
  - Darstellung // Jugendmedienschutz // Wirkung
- Sex und Gender in Digitalen Spielen (und Medien)
  - Reflexion // Genderswap & Genderbend // Feminismus & „das“ Drama
- Bildungspotentiale Digitaler Spiele
  - Lernspiele // Einsatz im Unterricht // Potentiale
- Pathologische Nutzungsmuster
  - Sucht & Sorgen
- Moral, Ethik und Storytelling
  - Pen & Paper
- DIY

Gender & Medien, Stephan Schölzel, CC-BY-NC Magistrat der Stadt Neu-Isenburg, 4.11.2016 5

Dem Alltag der außerschulischen Bildungsarbeit ist es geschuldet, dass es keine feste Struktur für ein Projekt wie *Zocken mit Sinn* geben kann. Daher war es unabdingbar einen modularen Aufbau für die gewünschten Themenschwerpunkte zu wählen. So können Teile in Projektwochen, Arbeitsgruppen, Projekttagen und in diversen pädagogischen Settings flexibel eingesetzt werden.



Die Methode Avatarmemory basiert auf Material, welches ursprünglich von den Kollegen des Instituts für Computerspielforschung Spawnpoint, namentlich Gerrit Neundorf und Martin Geisler, stammt.

Avatarmemory ist eine Sammlung von etwa 5x5cm großen Karten auf denen so genannte Avatare, oder auch Charakterprofilkarten, dargestellt werden.

Es gibt keine klare Vorgaben zur Auswahl der Avatare. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, das die Abbildung möglichst „gleichförmig“ (nur Portrait, Oberkörper, Ganzkörper, o.ä.) ist.
Ein guter Ansatz ist die Verwendung vom meistverwendeten, offiziellen Artworks zu nutzen.

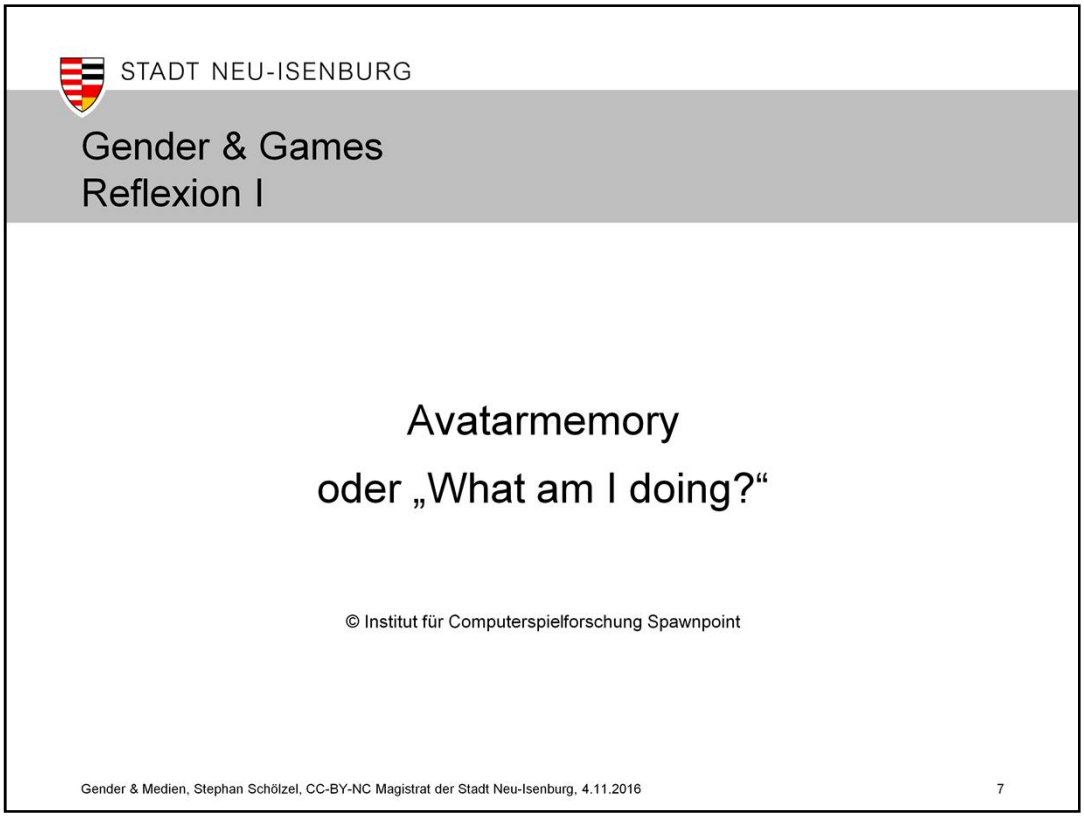
Je mehr Avatare desto besser.

Es lohnt sich die einzelnen Karten zu laminieren und das Avatarmemory schrittweise auszubauen.

Für den Start reichen 30 Avatare aus. Für dieses Starterset lohnt es aber auch, die Avatare bewusst zu wählen.

Das Avatarmemory lässt sich vielseitig einsetzen.

[1/2]



Eine Möglichkeit der Durchführung ist der Ansatz „Macht mal!“, bzw. für den Durchführenden: „Ich hab keine Ahnung was ich mache.“

Dabei werden die Karten den Teilnehmer vorgelegt und Sie werden gebeten sie zu sortieren. Es werden keine weiteren Angaben dazu gemacht in welcher Form sie zu sortieren sind. In der Regel ist eine der Achsen durch das Thema des Workshops vordefiniert. In unserem Beispiel: Geschlecht.

Das Ergebnis ist jedoch, unabhängig von der zweiten Achse, immer recht eindeutig. Es gibt ein klares Ungleichgewicht zwischen männlichen und weiblichen Charakteren.

Zudem können meistens viele spannende Beobachtungen am Arbeitsergebnis gemacht werden. Zum Beispiel die Verteilung der Farben (Die „männliche“ Seite ist idR. sehr dunkel und eher erdfarben gehalten, wohingegen auf der „weiblichen“ Seite die helleren Farben (und Rosa) vorherrschen. Das weibliche Monster wird meistens weiterhin „schön“, bzw. sexualisiert dargestellt, während Männer auch hässlich sein „dürfen“.

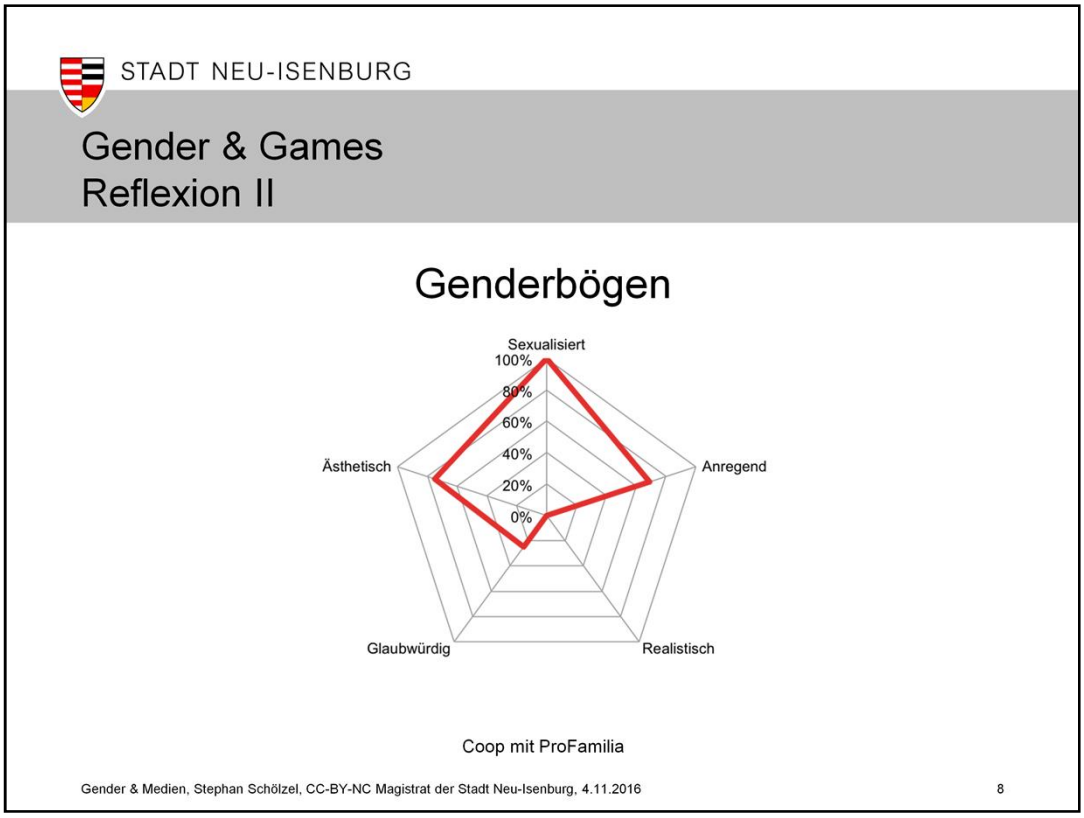
Es gibt zwei klare Ziele beim Einsatz dieser Methode:

a) Reflexion anstoßen und „Erkenntnis des Ungleichgewichts“

b) Thesen aufstellen / Implikationen ableiten

Ziel (a) ist das deutlich wichtigere.

[2/2]



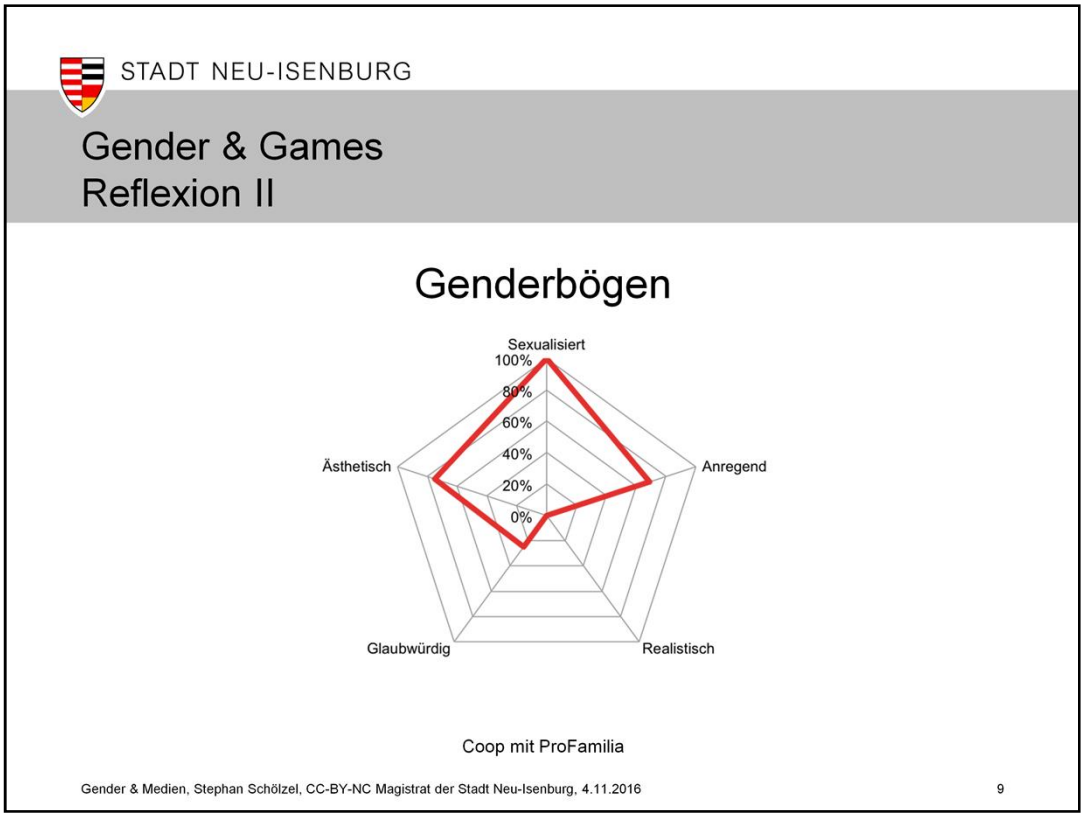
Um diese Rollendarstellungen zu reflektieren hat sich folgende Methodik bewährt:

Zunächst benötigt man Bilder von verschiedensten Spielecharakteren. Diese Charaktere kann man entweder selbst vorbereiten, indem man nach diesen im Internet sucht, oder die Auswahl in einem Vorbereitungstreffen mit den ProjektteilnehmerInnen selbst zusammenstellen. Pro TeilnehmerIn sollte am Ende mindestens ein solcher Avatar zur Verfügung stehen. Aus den gefundenen Bildern erstellt man nun einen Charakterbogen. Hierfür werden die gefundenen Charaktere in das zu sehende Spinnennetzdiagramm eingefügt.

Eine weitere Reflexionsebene kann in der Methode eingebaut werden, wenn einige der Charaktere „Paarweise“ gewählt werden. Zum Beispiel; Männlicher/Weiblicher Protagonist aus Masseffekt, Lara Croft/Samus Aran: Altes vs. Neues Design, etc.

Am Ende ist dann unter dem Charakter ein Spinnennetzdiagramm zu sehen. Die 5 Pole des Diagramms bieten die Möglichkeit die Eigenschaften ästhetisch, sexualisiert, angregend, glaubwürdig und realistisch optisch abzulesen.

[1/2]



In der ersten Projektstunde teilt man nun diese Charakterbögen nach dem Zufallsprinzip an die TeilnehmerInnen aus, woraufhin die Spinnennetzdiagramme ausfüllt werden sollen. Hierzu ist es nicht nötig, dass die TeilnehmerInnen die einzelnen Charaktere kennen. Eine Einschätzung aufgrund der Darstellung im dazugehörigen Bild reicht vollkommen aus. Die TeilnehmerInnen können zur besseren Analyse der Diagramme jedoch auf den Bögen vermerken, ob sie den Charakter und seine Rolle im dazugehörigen Spiel kennen oder nicht. Allein das Ausfüllen der Diagramme führt in der Regel zu einer regen Diskussion, die insbesondere durch die Frage nach dem Punkt „anregend“ bei männlichen Charakteren ausgelöst wird. Die Ergebnisse werden dann der Reihe nach vorgestellt und besprochen.

Ziel dieser Übung ist es, die Reflexion über die äußere, oft klischeehafte Darstellung von Spielecharakteren anzuregen. Bei Interesse kann man mit diesen Charakterbögen weiter arbeiten, indem man die Charaktere nach bestimmten Kriterien sortiert oder (klassischen) Archetypen klassifiziert.

[2/2]

Genderswapping bezeichnet die Idee, das Geschlecht einer Figur oder Person zu ändern. Dabei ist in der Regel das soziale Geschlecht gemeint. Die Arbeit mit Genderswapping in Bezug auf Spielecharaktere bietet vor allem zwei hervorragende Eigenschaften:

Es entlarvt Klischees und es hilft einen Charakter bzw. seine Rolle zu verstehen.

Klischees werden beim Genderswap in der Regel dann aufgedeckt, wenn man einen weiblichen Charakter zu einem männlichen Charakter umgestaltet. Insbesondere bei Cosplayern* gehört Genderbending und Genderswapping zur Normalität.

*Costume Play, sich als Charaktere aus Geschichten verkleiden

Genderswapping bedeutet einfach aus einem Mann eine Frau zu machen. Beim Cosplay würde dies beispielsweise bedeuten in die Kostüme der bekannten DC Comic Helden Superman oder Batman eine Frau zu stecken. Interessant wird es dann, wenn Männer die Kostüme von weiblichen Charakteren wie Superwoman (sehr kurzer Minirock und kniehohe Stiefel mit Absätzen) oder Batwoman (hautenger Anzug in Kombination mit hohen Stiefeln mit Absätzen) tragen.

[1/2]

Wer sich diese Kostüme mit Männern vorstellt, könnte bereits verstanden haben was Genderbending bedeutet. Dahinter steht die Idee oder das Konzept Geschlechterrollen bewusst zu brechen oder anzupassen.

Zur Verdeutlichung: Das Kostüm der DC Heldin Wonder Woman besteht aus einem leicht gepanzerten, schulterfreiem Badeanzug, Armschienen und hohen Stiefeln mit Absätzen. Sollte nun ein Mann Wonder Woman darstellen wollen, kann entweder das Kostüm 1:1 übernommen werden (Genderswap) oder ein Genderbend vorgenommen werden, indem das Kostüm dem Geschlecht angepasst wird. In den meisten Fällen findet beim Cosplay der Genderbend statt , damit eine Frau einen männlichen Charakter sexualisiert darstellen kann.

Anmerkung zu Verwendung der geschlechterspezifischen Begriffe. In meiner Erfahrung funktioniert das ganze Projekt am einfachsten wenn man, bis zu letzten Auswertungsphase, nicht klärt, ob man über das biologische Geschlecht (Sex) oder das soziale Geschlecht (Gender) spricht. Dass es einen Unterschied gibt, kommt in der Reflexion so oder so ans Tageslicht.

[2/2]

STADT NEU-ISENBURG

Gender & Games
Genderbend & Genderswap II

The Hawkeye Initiative

http://thehawkeyeinitiative.com/

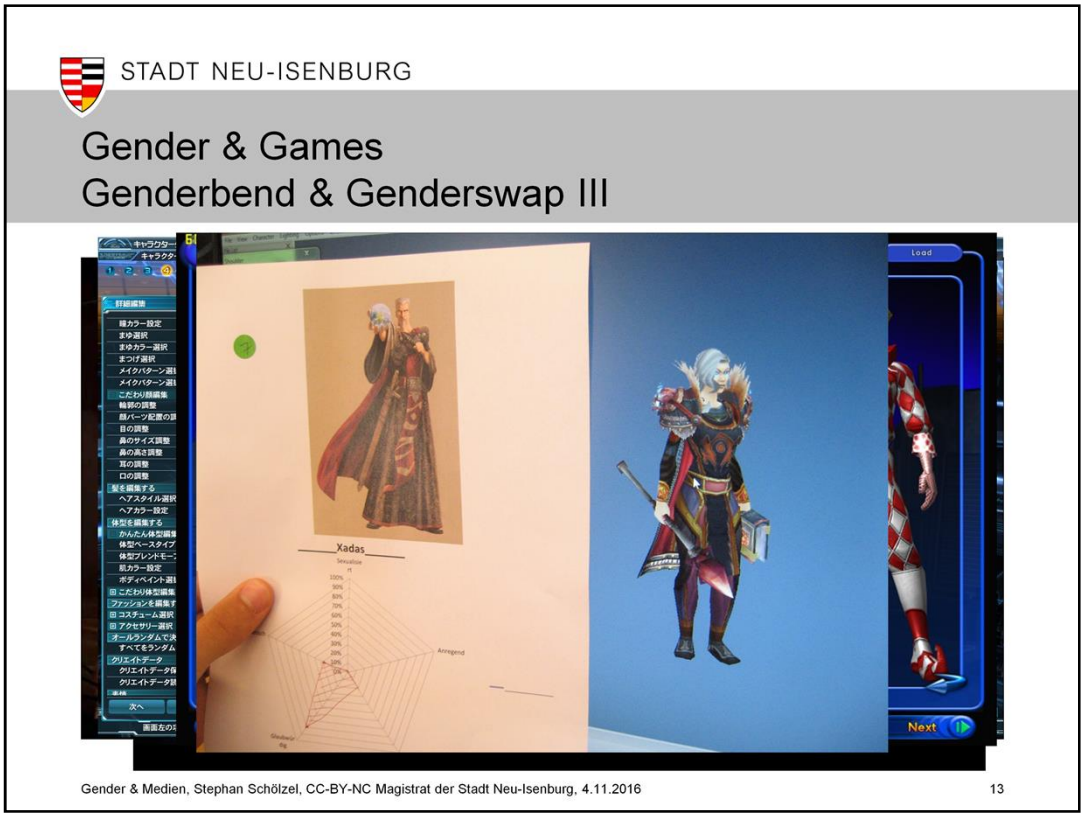
http://artistmeli.tumblr.com/post/48953763822/sooo-i-know-im-a-little-late-to-the-party-with

Einen guten Einstieg in das Thema bietet darüber hinaus „die Hawkeye Initiative“. Ein Blog, der sich einer einzigen Aufgabe verschrieben hat: Weibliche Figuren mit Hawkeye zu ersetzen. Es ist sehr überraschend, welche absurden Posen dargestellt werden, wenn man Hawkeye anstelle einer Frau einsetzt. http://thehawkeyeinitiative.com/

Hawkeye ist der Bogenschütze aus den Marvel Comics, u.A. dem Avanger Kinfofilm.

FUNFACT: Hawkeye ist in den Comics gehörlos*. Er zählt somit zu einer sehr kleinen Gruppe von Superhelden mit Behinderung. Sollte man dafür also ein Beispiel suchen -> Clint „Hawkeye“ Barton.

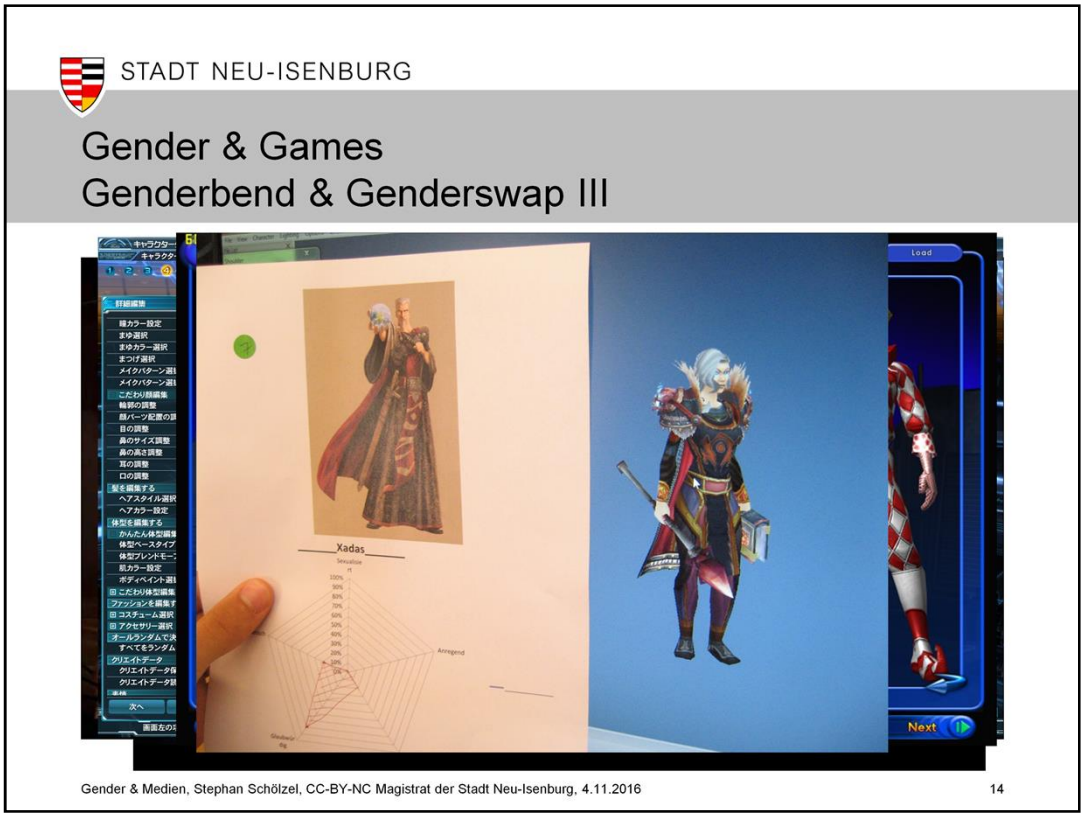
*http://www.fox25boston.com/news/marvel-comics-creates-superhero-in-honor-of-nh-boy/138352360



Das Projekt Genderbending und -swapping hat eine ähnliche Funktion wie der oben genannte Blog. Absurditäten im Design von Kostümen oder Charakteren werden entlarvt und man muss sich mit der „Idee“ des Charakters auseinander setzen. Die TeilnehmerInnen erhalten je nach Computerausstattung wieder einen der oben erstellen Bögen oder arbeiten gemeinsam an einem Charakter. Mit Hilfe eines Computerprogramms sollen die TeilnehmerInnen nun eine neue Version „ihres“ Charakters mit dem jeweils anderen Geschlecht erstellen. Am Ende werden die Ergebnisse präsentiert und diskutiert. Hierfür ist es sinnvoll die Ergebnisse als Screenshot auszudrucken und mit den ursprünglichen Charakteren zu vergleichen. Natürlich können die Ergebnisse auch mit Hilfe eines Beamers der Klasse präsentiert werden.

Editoren kennen die TeilnehmerInnen idR. eigene und man sollte im Zweifel auf das Knowhow der TeilnehmerInnen aufbauen.

[1/2]

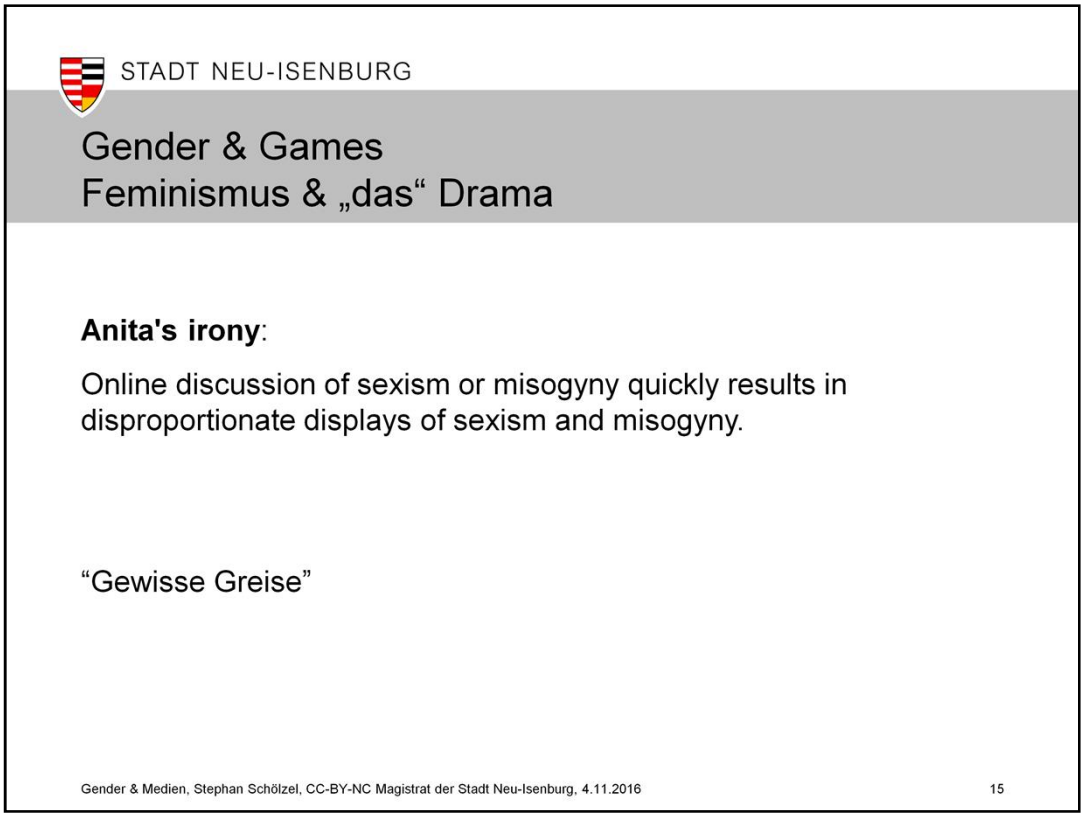


Beispiel: Duke Nukem
Ein Vorzeigebeispiel aus den Digitalen Spielen für einen Charakter, der sich für das Projekt eignet, ist Duke Nukem. Ein „Held“ der alten Schule: Sonnenbrille, Muskeln und jede Menge Testosteron. Duke Nukem zu Genderswappen hat keinen Effekt – Jeans, Sonnenbrille und rotes Shirt, sind eben nicht das, was diesen Charakter auszeichnet. Versucht man im Anschluss herauszufinden wie man Duke Nukem Genderbenden kann, stellt man fest, dass es ganz schön komplex wird. Wer oder was ist Duke Nukem? Welche Rolle spielt er? Zwei der Ideen, die von Jugendlichen aus unserer Praxis kamen, waren, dass ein weiblicher Duke Nukem „die Verkörperung der starken Frau sein müsste“. Ihr damit verbundenes Rollenbild war das einer Amazone oder Walküre. Eine andere Idee war, dass wenn Duke Nukem das wandelnde Testosteron Geschöpf ist, sein Gegenstück deshalb das Klischee der kurzhaarigen, muskulösen „Kampflesbe“ sein sollte.

Keine dieser Ideen ist falsch, beide zeigen aber das Potenzial das hinter dieser einfachen Methodik steckt.

Anmerkung: Auch die Darstellung von Männlichkeit in Digitalen Spielen steht in Kritik. Oft wird Gewalt mit Männlichkeit gleichgesetzt. Der Mann ist oft die „Power Fantasy“ der Idee des Mannes, des Soldaten. Die Vaterfigur ist oft, von Pokémon bis Terranigma, abwesend. Etc.

[2/2]



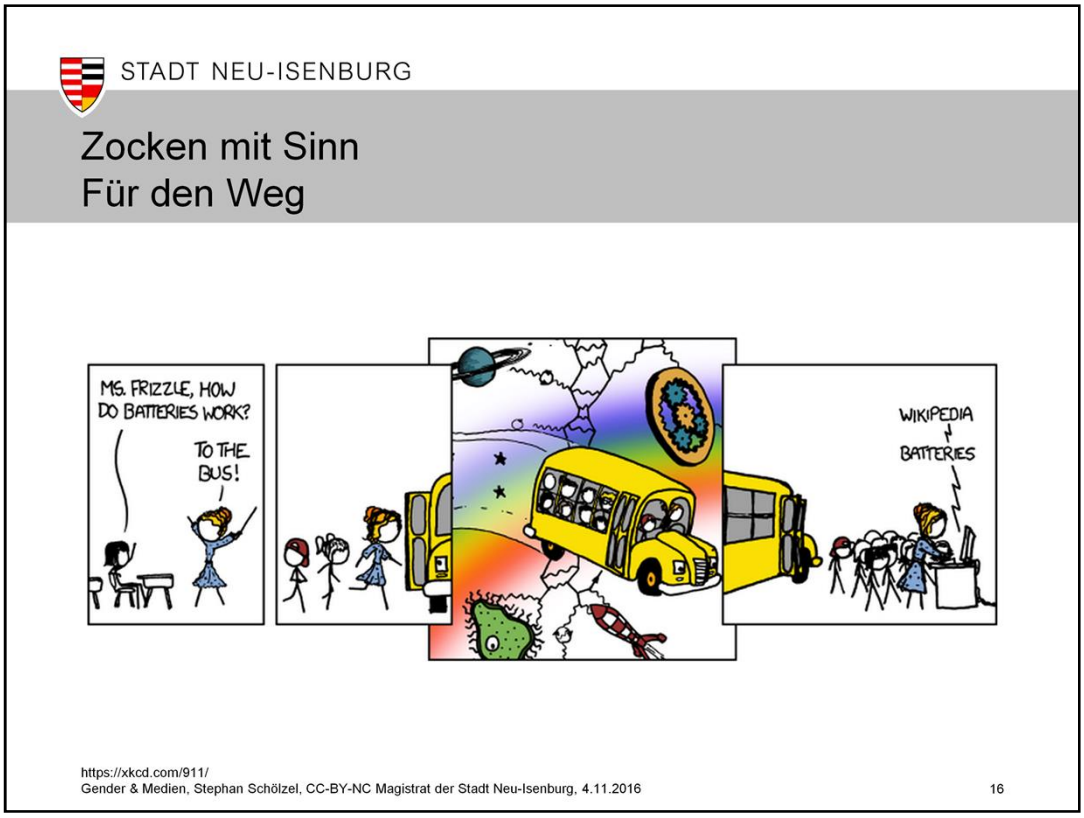
Wer die Darstellungsprobleme, die es in Digitalen Spielen gibt, anspricht, kann Gegenwind nicht ausschließen.

„Gamergate“ war ein Aufschrei der „alten Welt“ gegen das Neue, gegen den Wandel und dagegen das ein Hobby, das einst mit „Stolz“ im Keller zu finden war, in die Wohnzimmer aller gelangt ist.
Im Rahmen von sehr viel Drama hat sich heute ein anti-feministischer Sumpf gebildet, in dem vor allem die „Neue Rechte“ seine Anhänger findet.

Es handelt sich dabei um eine kleine, aber sehr sehr laute Gruppe.

Es gibt keine Faustregel, wie mit solchen Personen umgegangen werden kann – das sind immer Einzelfälle.
Zudem ist es unwahrscheinlich mit kleinen Projekten großes Aufsehen zu erregen.

Wer jedoch Projekte zu gendersensibler Arbeit anbietet, sollte sich aber im Zweifel darauf vorbereitet haben mit der oberflächlichen Kritik des Feminismus, wie er auf Youtube betrieben wird, umzugehen.
Denn egal wie man es dreht und wendet: „Das hier“ ist feministische Arbeit, und daran ist nichts schlimmes.



Die wichtigste Lektion:

Nicht überdenken - machen! oder [Werbeslogan der Firma Nike]

In fast allen Fällen können einfache medienpädagogische Workshops ohne besondere Ressourcen durchgeführt werden.

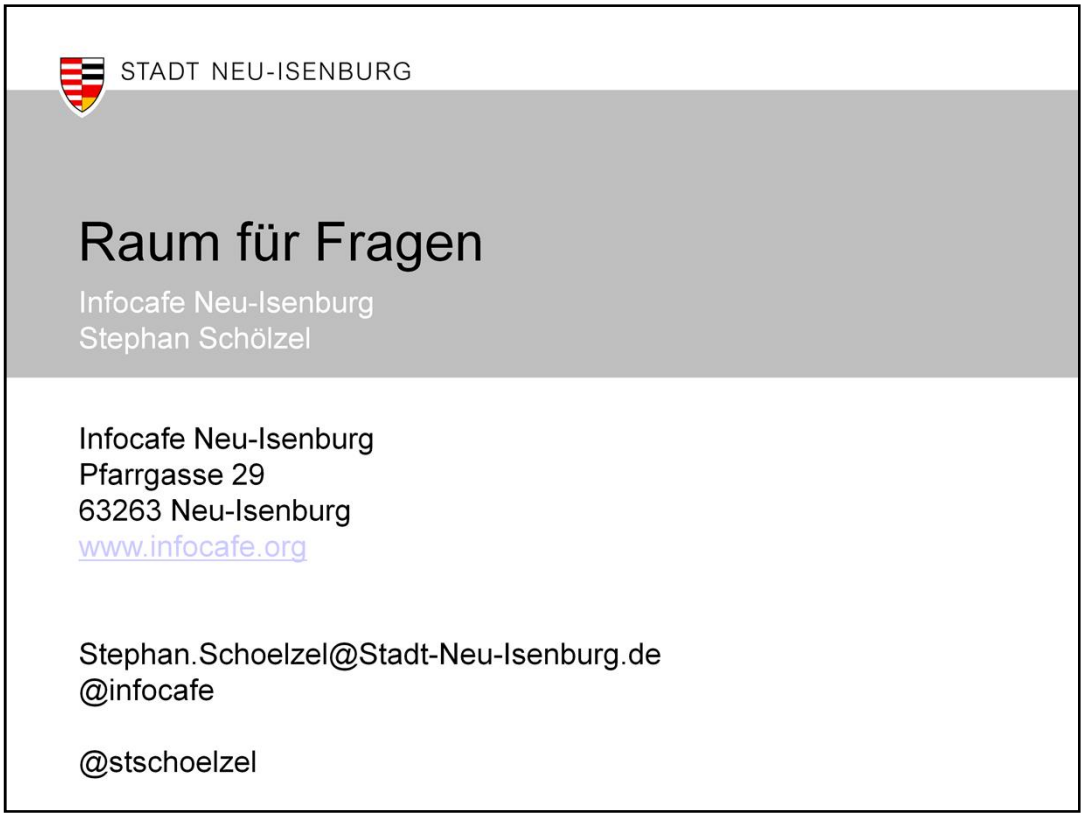
Fachwissen bzw. technisches/inhaltliches Wissen über Digitale Spiele wird von den TeilnehmerInnen mitgebracht. Wer sich für Workshop im Arbeitsfeld Digitaler Spiele begeistern kann, von dem kann auch angenommen werden etwas über das Medium zu wissen.

Technische Mittel, wie der Zugang zu Editoren, die für den letzten Teil des Workshops gebraucht werden, können ebenfalls von TeilnehmerInnen gestellt werden.

Für einfache medienpädagogische Projekte kann der BYOD* bzw. BYOK** für fast alles Verwendet werden.

*BYOD – Bring Your Own Device
** BYOK – Bring Your Own Knowlege

Der größte Fehler bei einfachen Projekten besteht darin Sie NICHT durchzuführen.



Über Feedback freue ich mich immer.

Sollte es irgendwelche Fragen zum Vortrag oder allgemein zu meiner Arbeit geben, kann man sich jederzeit an mich wenden.

Stephan Schölzel

Links zur Plattform Digitale-Spielewelten.de

Gender & Games I - Sexualisierte Helden?

https://digitale-spielewelten.de/projekte/gender-games-i-sexualisierte-helden/47

Gender & Games II - Genderbend/Genderswap

https://digitale-spielewelten.de/projekte/gender-games-ii-genderbendgenderswap/48