



# play!SCIENCE

**Gewaltprävention und  
Geschlechterrollen  
in Computerspielen**

**3.- 5. Schulstufe**





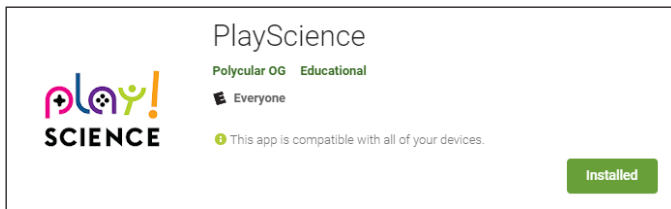
## Ablauf



### Bevor wir beginnen...

... diese Apps solltest du auf deinem Handy/Tablet installiert haben um für den Workshop perfekt vorbereitet zu sein.

Beim Öffnen der App benötigst du dann den QR-Code.





# Gewalt

## Was ist Gewalt für dich?

Für mich ist Gewalt, wenn ...

---

---

---

---

Wo hast du schon Gewalt erlebt? (an dir oder an anderen)

---

---

---

---

Was hast du dabei empfunden?

---

---

---

---



**Wie fühlst du dich bei Gewaltszenen in Spielen?  
Welche Gefühle löst das bei dir aus?**

**Hat dich der Inhalt oder die Handlung eines Spiels  
schon einmal belastet?**



**Was glaubt ihr, warum empfehlen PsychologInnen, dass  
Kinder keine 18+ (16+, 14+,12+) Spiele spielen sollen?**



## Aufgabe

Lest euch die untenstehenden Risiken durch. War euch das bewusst?  
Was seht ihr als größte Gefahr? Nehmt eine Reihung vor.

## 6 Risiken von Gewalt in Videospiele

- 1** Verharmlosung von Gewalt. Negative Taten haben keine negativen Folgen.
- 2** Weniger Mitgefühl und aggressives oder gar gewalttätiges Verhalten. Dieses Verhalten ist "ansteckend".
- 3** Gefahr von Spielsucht, weil Belohnungszentrum **im Gehirn** durch Erfolge aktiviert wird.
- 4** Weniger Hilfsbereitschaft und mehr Egoismus.
- 5** Brutalere Sprache.
- 6** Verwahrlosung - schlechter Umgang mit sich selbst und anderen.



Die USK ist die freiwillige Selbstkontrolle der Computerspielwirtschaft und damit die verantwortliche Stelle für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland.

USK steht für „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spielverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger (z.B. DVD).

Mehr Information zu USK findest du unter:

<http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>



### **Freigegeben ohne Altersbeschränkung**

familienfreundliche Spiele | keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder



### **Freigegeben ab 6 Jahren**

überwiegend familienfreundliche Spiele | bereits spannender und wettkampfbetonter



### **Freigegeben ab 12 Jahren**

deutlich kampfbetont | Spielszenarien in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft-mystischen Kontext | ausreichend Distanzierungsmöglichkeiten



### **Freigegeben ab 16 Jahren**

zeigen Gewalthandlungen | Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missionen



### **Keine Jugendfreigabe**

Ausschließlich für Erwachsene | nahezu ausschließlich gewalthaltige | häufig düstere und bedrohliche Atmosphäre



Die „Pan-European Game Information“ (PEGI) wurde gegründet um europäischen Eltern zu helfen Computerspiele für ihre Kinder altersgerecht einzuschätzen.

Bei PEGI gibt es 2 unterschiedliche Informationsebenen: die Alterskennzeichnung und die Inhaltsbeurteilung.

Mehr Information zu PEGI findest du unter:

<https://pegi.info/de/node/59>



Gewalt



Schimpfwörter



Angst



Glücksspiel



Sex



Drogen



Diskriminierung



Onlinespiele





### **PEGI-3**

Für alle Altersgruppen geeignet



### **PEGI-7**

Szenen oder Geräuschen die **kleineren** Kindern Angst machen könnten | sehr milde Formen von Gewalt



### **PEGI-12**

Gewalt gegen Fantasiewesen | nicht-realistische Gewalt gegen menschenähnliche **Wesen** | Sexuelle Anspielungen oder Posen | milde **Schimpfwörter** | Glücksspiele



### **PEGI-16**

wirklichkeitsnahe Darstellung von Gewalt (oder Sexualität) | der Gebrauch von **Schimpfwörtern** | Glücksspiele | Hinweise auf Tabak- und Alkoholkonsum oder Gebrauch illegaler Drogen



### **PEGI-18**

**nur** für Erwachsene | Darstellung von grober Gewalt | scheinbar unmotiviertes Töten | Gewalt gegen wehrlose **Menschen** | Verherrlichung illegalen Drogenkonsums | **eindeutige** sexuelle Handlungen



# Sexismus & Klischees

## Was ist ein Klischee?

Ein Klischee nennt man umgangssprachlich auch eine „Schubladisierung“, also eine Verallgemeinerung. **Abwertende Klischees nennt man Vorurteile.**

**Zum Beispiel:** „Wiener sind grantig.“ „Österreicher sind musikalisch.“ Es wird so getan, als würde das für alle gelten, was natürlich nicht stimmen kann.

## Sex und Gender

Sex bedeutet im Englischen „**körperliches** Geschlecht“. Es gibt im Englischen auch das **sogenannte** soziale Geschlecht: „Gender“. **Damit sind Handlungen gemeint, die wir tun, um als Mädchen oder Bub, als Frau oder Mann zu gelten.**

Meistens **stimmen Sex und Gender** überein, aber nicht immer. Das biologische Geschlecht ist auch nicht immer so eindeutig, wie man **vielleicht** glaubt. **In Mexiko gibt es eine Stadt, Yuchitan, dort gibt es 4 Geschlechter:** Frauen, Männer, Frauen, die als Männer leben und Männer, die als Frauen leben.



**An welchen Merkmalen erkennt ihr das Geschlecht einer Person?  
Welche dieser Merkmale sind körperlich?**

## Was ist Sexismus?

Unter **Sexismus** versteht man zweierlei:

- 1** Die **abwertende** Behandlung von Frauen oder Männern aufgrund ihres Geschlechts. Das muss gar nichts mit Sexualität zu tun haben.
- 2** Die Darstellung oder Behandlung von Menschen als Sexobjekt.

## Sexismustest

Wenn man sich die Geschlechter vertauscht vorstellt, und einem dann etwas komisch vorkommt, dann ist das Bild sexistisch.

### Aufgabe

Sieh dir nachfolgende Bilder genau an. Kreuze jene Bilder an, bei denen du denkst, dass sie sexistisch sind.



**Scheiben putzen  
ist Männersache.  
Bis 42 mm  
Durchmesser.**

**Fast so kompliziert  
wie eine Frau. Aber  
pünktlich.**

Für die unermüdeten Mann.  
Die Präzision Chronographen. Ein  
mechanischer Chronograph mit  
Drehkronen zum Stoppen von Zählern.  
Batterien über eine Woche. 200  
IM 3751 - 18 Karat Goldplatt. CHF 6000.-  
Auch in Edelstahl erhältlich.

**IWC**  
Schaffhausen  
Zeit 1868.  
Und solange es noch Männer gibt.



Die gefällt den Männern.  
Die Da IWC über die kompliziertesten  
mechanischen Chronographen  
mit eleganten Zählern und lange Metall  
gehäusen aus 18 Karat Goldplatt  
oder Goldplatt. Teil 3751 - 18 Karat Gold  
Interessante Preisgestaltung.  
Auch in Edelstahl erhältlich.

**IWC**  
Schaffhausen  
Zeit 1868.  
Und solange es noch Männer gibt.



IWC Schaffhausen, Schaffhausen, Schweiz. 2008/05/01/01. 2008/05/01/01. 2008/05/01/01. 2008/05/01/01.

IWC International Watch Co. Ltd. Schaffhausen, Schweiz. 2008/05/01/01. 2008/05/01/01. 2008/05/01/01. 2008/05/01/01.

**MÄNNER ZEIGEN  
KEINE GEFÜHLE.  
SIE SCHLUCKEN  
SIE RUNTER.**

Erfrischend *sensibel.* Erfrischend Ottakringer.



**Sicher nichts  
für Frauenhände.  
Ausser beim  
Einpacken ins  
Geschenkpapier.**



Digitalkamera können für sich selbst kein Geschenkpapier schreiben. Wenn die belebte Handlungsmenge durch die weibliche Person nicht  
begreifbar bleibt, werden sie von Frauenhänden nicht angefasst. Die Kamera ist ein Geschenk für die Frauenhände.  
Die Kamera kann nicht schreiben und kann nicht schreiben, aber sie kann schreiben und kann schreiben. Sie ist ein  
Geschenk für die Frauenhände. Sie kann schreiben und kann schreiben. Sie ist ein Geschenk für die Frauenhände.  
Panasonic

**Lebenslust auf über  
190 Wiener Märkten.**  
Worauf wartest Du noch?



www.kiwi-fahrer.at

Die Erfindung



# Spielforschung



## Aufgabe

Mache die **App** durch und trage hier die Punkte ein, die du im jeweiligen Abschnitt bekommen hast.

*Wenn du mit deinem Ergebnis unzufrieden bist, kannst du das Quiz wiederholen.*

Abschnitt	Punkte
Profil	
Quiz	
Medienkonsum	
<b>Lieblingsspiel</b>	
<hr/>	
Gesamt	



## Aufgaben für Zuhause

Finde heraus, welche USK- und PEGI-Symbole dein Lieblingsspiel hat. **Kreuze sie auf S. 16 an.**

Mache Interviews mit mindestens 2 Personen, von denen du noch nicht alles über ihr Spielverhalten weißt.

- mit der App **und**
- mit den Interviewfragen (S. 14)

*Wenn du kein Handy hast oder die App nicht funktioniert, kannst du die Interviewfragen von Seite 15 verwenden.*

### Was ist ein gutes Interview?

In einem guten Interview versucht man **die andere Person** „zum Sprechen zu bringen“ und neue Informationen „herauszukitzeln“. Gut geeignet sind dafür alle W-Fragen, also Fragen, die mit diesen Worten beginnen:

*Was?*

*Wie?*

*Wann?*

*Warum?*

*Wo?*

*Welche?*

### Versuche Sachen herauszubekommen, die du noch nicht gewusst hast!

Du kannst die Interviews mit einem Audiorekorder **von eurem Handy aufnehmen**. Wenn du kein Handy hast, kannst du dir vielleicht eines ausborgen.

Schreibe einen **Aufsatz** über deine neuen Erkenntnisse aus den Interviews.



## Interviewfragen

- Welche spiele spielst du ...  
... am Computer/Konsole/...?  
... zuhause ohne Computer?  
... draußen?
- Was ist dein aktuelles Lieblingsspiel?
- Welche PEGI- und USK-Symbole hat dein Lieblingsspiel?
- Welche Rolle spielt Gewalt in dem Spiel?
- Welche Rollen haben in deinem Lieblingsspiel Männer und Frauen oder Buben und Mädchen?
- Werden die Folgen von Gewalt gezeigt? Zum Beispiel, dass die Familie von dem Getöteten traurig ist oder die Kinder verhungern?
- Wären diese Folgen auch im wirklichen Leben dieselben? Oder was wären im wirklichen Leben die Folgen, wenn man das gleiche macht?
- Wie fühlst du dich bei Gewaltszenen in Spielen? Welche Gefühle löst das bei dir aus?
- Hat dich der Inhalt oder die Handlung eines Spiels schon einmal belastet?



Wie alt bist du? .....

Welches Geschlecht hast du? .....

Wie ist dein Verhältnis zu der interviewenden Person?

- Vater/Mutter
- Schwester/Bruder
- Großvater/Großmutter
- Cousine/Cousin
- anders verwandt
- nicht verwandt

Wo bist du geboren?	<input type="radio"/> Österreich	<input type="radio"/> Nicht Österreich
Wo ist deine Mutter geboren?	<input type="radio"/> Österreich	<input type="radio"/> Nicht Österreich
Wo ist dein Vater geboren?	<input type="radio"/> Österreich	<input type="radio"/> Nicht Österreich

Wie sehr haben sich deine Eltern für das interessiert, was du in deiner Freizeit am Nachmittag getan hast?

Sehr      gar nicht

Was machst du wenn du ärgerlich oder traurig bist?

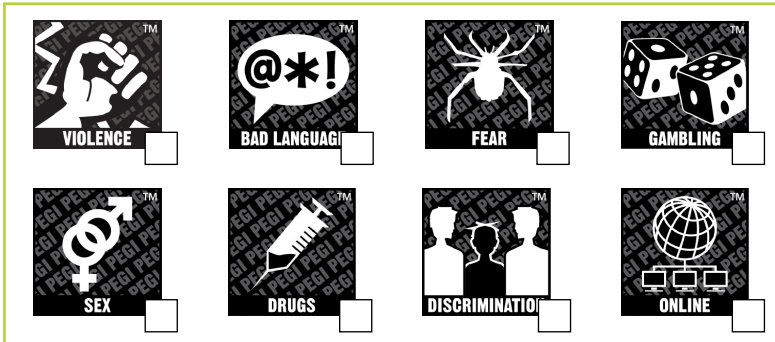
- |                            |   |
|----------------------------|---|
| Fernsehen                  | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Internet nutzen            | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Nach Draußen gehen         | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Mit Jemanden darüber reden | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Nachdenken                 | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Computerspiele spielen     | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Sport                      | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Essen                      | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Zigaretten/Tabak rauchen   | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Alkohol trinken            | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Schlafen/ Zurück ziehen    | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |
| Ich bekomme Kopf-/Bauchweh | <input type="radio"/> immer – meistens – manchmal - nie |



## Dein Lieblingsspiel

Was ist dein aktuelles Lieblingsspiel? \_\_\_\_\_

Welche PEGI- und USK-Symbole hat dein Lieblingsspiel?



Auch von der BUPP werden Alterskennzeichnungen zur Verfügung gestellt. Dort wird der Schwierigkeitsgrad der Spiele bewertet.

BUPP steht für die österreichische Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computerspielen.

Infos findest du unter: [www.bupp.at](http://www.bupp.at)



Gibt es Gewalt in dem Spiel?

---

Werden die Folgen von Gewalt gezeigt? Zum Beispiel, dass die Familie von dem Getöteten traurig ist oder die Kinder verhungern?

---

---

---

Welche Folgen hat die Gewaltanwendung für diejenigen, die diese ausgeübt haben? Zum Beispiel, dass er/sie einen Orden bekommt oder verhaftet und vor Gericht gestellt wird?

---

---

---

Wären diese Folgen auch im wirklichen Leben dieselben? Oder was wären im wirklichen Leben die Folgen, wenn man das gleiche macht?

---

---

---

Gibt es im Spiel sexuelle Inhalte die du nicht willst oder komisch findest? Wenn ja, welche?

---

---

---



# Film: "Damsel in Distress"

von Anita Sarkeesia



Welche Spiele spielt ihr? Welches Geschlecht haben die Hauptpersonen?

**Damsel in Distress** bedeutet "notleidendes Fräulein". Welche Märchen kennt ihr, in denen eine notleidendes Fräulein vorkommt?  
**Also zum Beispiel eine schöne Frau, die gerettet werden muss ...**

Anita Sarkeesian ist eine sehr bekannte amerikanische Video-Bloggerin. Sie hat einen Film gemacht über "notleidende Fräulein" in Computerspielen.



**Link zum Film:**

[https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q)





**Kennt ihr Spiele mit Heldinnen?**

---

---



**Was kann das Problem sein bei Spielen mit einer "Jungfrau in Not"-Handlung?**



**Oft gelten Spiele mit weiblichen Hauptcharakteren als "Mädchenspiele". Wie findet ihr das? Kann wirklich jede/r spielen, was er/sie will? Was passiert, wenn ein Junge mit Lego Friends in die Schule kommt?**



## Spielkonsum & Spielsucht

### Was ist Spielsucht?

Computerspielsucht ist eine Verhaltenssucht wie Spiel- oder Kaufsucht.

Es kommt zu einer zwanghaften Nutzung von elektronischen Spielen.

Der Alltag des Betroffenen ist von der Computerspielsucht beeinflusst.

Gefährdet sind vor allem Kinder und Jugendliche, die täglich mehrere Stunden Computer spielen.

Computerspielsucht wirkt sich auch auf die physische Gesundheit aus.



**Denkst du, dass Jugendliche, die weniger Videospiele spielen, bessere Freunde haben als Jugendliche, die viele Videospiele spielen? Begründe deine Einschätzung.**



**Was sind mögliche Gründe dafür, dass es viele Spielsüchtige gibt?**

## Wie erkennt man Spielsucht bei anderen oder sich selbst?

Der/Die Betroffene zeigt über einen längeren Zeitraum einige der folgenden Symptome:

1. **Gedankliche Eingenommenheit**  
Wenn sich alle Gedanken ums Spielen drehen und es einem schwer fällt, sich auf etwas anderes – z.B. Schule, andere Hobbies – zu konzentrieren.
2. **Entzugssymptome**  
Zwangsläufige Spielpausen wegen Essen oder Schlafen sind schwer auszuhalten, obwohl man hungrig oder müde ist. Aggressionen gegen Personen, die einen beim Spielen unterbrechen.
3. **Toleranzentwicklung**  
Man muss immer mehr spielen um sich gut zu fühlen.
4. **Fehlende Kontrolle**  
z. B. macht man keine Aufgaben mehr oder gibt das ganze Geld für das Spiel aus.
5. **Interessenverlust**  
z.B. an Sport, Familie, Freunden, Körperpflege etc.
6. **Exzessive Nutzung**  
Obwohl man merkt, dass es nicht gut ist, spielt man z.B. immer wieder bis in die Nacht hinein.
7. **Vertuschen**  
Man tut so, als täte man etwas anderes.
8. **Schwerwiegende Folgen**  
z.B. Durchfallen in der Schule, hohe Schulden, Verlust von Freunden.

Wer jetzt den Verdacht hat, dass er/sie spielsuchtgefährdet sein könnte, kann den folgenden Test durchführen:

<https://www.testedich.at/quiz27/quiz/1258661727/Test-fuer-Computerspielsucht>











ZIMD Zentrum für Interaktion,  
Medien & soziale Diversität

+43 (0) 699-1136 9902  
Währingerstraße 81/12  
1180 Wien

