Medien in Familien

Stereotype und Sexismus in Games

SPIELEN IST AUCH WEIBLICH

Computerspiele bieten faszinierende Möglichkeiten, in verschiedene Welten einzutauchen und verschiedene Rollen auszuprobieren. Sie sind auf Konsolen, PC und mobilen Geräten leicht zugänglich und gehören zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Kindern und Jugendlichen, unabhängig vom Geschlecht. Das Klischee, dass Mädchen weniger Interesse an Computerspiele haben, entspricht nicht der Realität. Laut JIM-Studie 2023 spielen 56% der 12- bis 19-jährigen Mädchen täglich bis mehrmals in der Woche https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/.

Mädchen müssen jedoch oft gegen Vorurteile und Stereotype ankämpfen, wenn sie sich für Gaming interessieren. Sie werden nicht immer als gleichberechtigt angesehen und erleben in der Gaming-Community Diskriminierung sowie sexualisierte Belästigung,. Dies führt dazu, dass viele sich in der Gaming-Welt ausgeschlossen fühlen.

AKTUELLES

Neue Instagram Teen-Konten mit mehr Kontrolle für Eltern

META wird bis Ende des Jahres sogenannte Teen-Accounts einführen. Damit sollen vor allem Minderjährige unter 16 Jahren auf der Plattform vor Kontaktrisiken wie Cybergrooming, gefährdenden Inhalte wie Gewaltdarstellungen oder Pornografie und vor exzessiver Nutzung geschützt werden. Eltern von Nutzer:innen der Teen-Konten erhalten mehr Einsicht und Kontrolle in das Nutzungsverhalten ihres Kindes

https://www.klicksafe.de/news/neue-instagram-teen-konten-mehr-kontrolle-fuer-eltern

MANGELNDE VIELFALT UND TOLERANZ

In den letzten Jahren hat die Videospielbranche Fortschritte in Sachen Gendersensibilität gemacht. Weibliche Charaktere sind häufiger Hauptfiguren, und auch männliche Figuren zeigen mehr Emotionen und hinterfragen traditionelle Rollenbilder Dennoch gibt es nach wie vor stereotypisierte Darstellungen: Frauen werden oft sexualisiert oder als hilflose Figuren charakterisiert, während Männer meist als muskulöse Kämpfer erscheinen https://kurzlinks.de/geschlecht-vielfalt-games. Auch die Vermarktung von Videospielen ist häufig auf eine männliche Zielgruppe ausgerichtet. Spiele, die speziell für Mädchen entwickelt werden, greifen oft auf klischeehafte Themen und Rollenbilder zurück, anstatt echte Diversität und Gleichberechtigung zu fördern.

Mädchen und junge Frauen machen zudem unangenehme Erfahrungen in der Gaming-Szene, die vielerorts von offenem Sexismus geprägt ist. Vielfach werden sie aufgrund ihres Geschlechts nicht ernst genommen oder sogar ausgegrenzt Viele trauen sich nicht, sich als „Vielspielerinnen“ zu outen, da Gaming oft als unfeminin angesehen wird und sie Angst vor negativen Reaktionen haben. Sie werden auf ihr Äußeres und Geschlecht reduziert, in stereotype Rollen gedrängt, sexuell belästigt und beleidigt https://kurzlinks.de/gaming-geschlecht. Viele Spielerinnen sehen sich gezwungen, ihr Geschlecht zu verbergen, indem sie geschlechtsneutrale Spielernamen wählen und auf Kamera oder Mikrofon verzichten. https://hateaid.org/sexismus-im-gaming/.

THEMEN IN DIESER AUSGABE

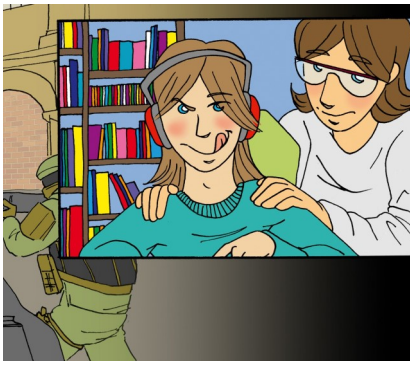
- Spielen ist auch weiblich
- Mangelnde Vielfalt und Toleranz
- Spiele mit Vielfalt
- Über Gamingerfahrungen reden

TERMINE

Mein Kind und das Internet

Webseminar für Eltern am 9.11.2024

https://kurzlinks.de/lfk-webseminar



AKTION JUGENDSCHUTZ
Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg
0711-23737-0
info@ajs-bw.de
www.ajs-bw.de
Redaktion: Petra Wolf

SPIELE MIT VIELFALT

In **Die Sims 4** (ab 10 Jahren) können die Spieler:innen können selbst bestimmen, welche Sexualität und welches Geschlecht ihre Charaktere haben sollen und Genderrollen sind nicht festgeschrieben (ab 10 Jahren) https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/die-sims-4/.

Sibels Journey (ab 11 Jahren) ist ein Serious Game, in dem sich Jugendliche interaktiv mit den Themen Sexualität, Geschlecht, Körper und Grenzen auseinandersetzen https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/sibels-journey/.

Thirsty Suitors (ab 14 Jahren) gelingt es, mit viel Witz, Charme und Emotion die hoffnungsvolle Geschichte einer starken, queeren Frau mit Migrationshintergrund zu erzählen https://kurzlinks.de/spiele-paedagogisch-beurteilt-band33.

Die Spiele der **Life Is Strange-Serie** (ab 16 Jahren) erzählen Geschichten über das Erwachsenwerden, die Liebe und das Leben. Sie erschaffen weibliche Perspektiven, ohne dabei Protagonostinnen zu sexualisieren, oder zu entmachten https://bupp.at/de/spiele/life-strange-true-colors.

Es ist wichtig, dass Kinder lernen, sich gegen Hate Speech zu positionieren und sich für Fairness und Respekt in der Gaming-Community einzusetzen.

ÜBER GAMINGERFAHRUNGEN REDEN

Es ist wichtig, dass Eltern Spiele nicht nach stereotypen Kategorien wie „Jungs-“ oder „Mädchenspiele“ sondern nach den individuellen Interessen des Kindes auswählen. Sie können Mädchen ermutigen, auch „Jungenspiele“ auszuprobieren, wenn sie das möchten, und umgekehrt.

Digitale Spiele bieten zahlreiche Möglichkeiten, um über Geschlechterrollen zu reden und Kinder und Jugendliche für eine respektvolle Gaming-Kultur zu sensibilisieren. Eltern können mit ihren Kindern die Figuren in den Spielen besprechen: Welche Figuren hast du dir ausgewählt und warum? Macht es für dich einen Unterschied, ob du einen weiblichen oder männlichen Charakter spielst? Welche Eigenschaften findest du besonders interessant? Findest du es fair, dass bestimmte Geschlechter immer auf bestimmte Weise dargestellt werden und wie würdest du dich fühlen, wenn die Rollen vertauscht wären? Gemeinsam kann hinterfragt werden, ob bestimmte Stärken oder Schwächen mit dem Geschlecht der Figuren zusammenhängen.

Neben der Reflexion der Spielfiguren ist es wichtig, auch die soziale Interaktion im Blick zu haben. In vielen Online-Spielen kommt es zu sexistischen oder beleidigenden Kommentaren. Hier sollten Eltern offen mit ihren Kindern über solche Erfahrungen sprechen und sie ermutigen, problematisches Verhalten anzusprechen. Es ist wichtig, dass Kinder lernen, sich gegen Hate Speech zu positionieren und sich für Fairness und Respekt in der Gaming-Community einzusetzen. Eltern können mit ihrem Kind gemeinsam überprüfen, ob die Spieleplattform Melde-, Beschwerde- und Blockiersysteme anbietet und es darin bestärken, diese auch zu nutzen bzw. sie dabei unterstützen. Betroffene von Sexismus und anderen Formen von digitaler Gewalt im Gaming können die Vorfälle auch bei hateaid melden https://hateaid.org/meldeformular/.

LINKS, TIPPS

- **Podcast** „Gender Gap im Gaming“ https://kurzlinks.de/medienzirkus-Folge26
- **Geschlechterdarstellung in Games** Podcast aus der Reihe „Game based“ https://kurzlinks.de/game-based-geschlechterdarstellungen
- **tapU** - Spiele, die sensibilisieren und stark machen gegen Grenzverletzungen https://tapu.nrw/

FÜR JUGENDLICHE

- **Sexismus im Gaming** funk-Talk mit den Streamerinnen Tinkerleo und OddNina https://kurzlinks.de/funk-sexismus

FÜR KINDER

- Das Medienmagazin **Team Timster gibt Tipps,** wie man mit Beleidigungen in Games oder Social Media umgehen kann https://kurzlinks.de/team-timster-beleidigungen