

Gaming-Thesen-Challenge

13-16 Jahre



Gaming-Thesen-Challenge

Inhalt: Individuell Position beziehen und Argumente austauschen

Zielgruppe: 13-16 Jahre

Form: Gruppengröße von 1-30

Dauer: 15 Min

Material: kein Material nötig

Anleitung:

- Es werden Thesen zum Thema Gaming vorgelesen.
- Die Teilnehmenden sollen diese kommentieren und Stellung dazu beziehen.
- Tipp: Darauf achten, dass die Thesen aus verschiedenen Blickwinkeln diskutiert werden (ggf. Rückfragen stellen: „Welche Argumente sprechen dafür oder dagegen?“, „Ist das immer so?“, „Was denkt Ihr zu ...?“).
- Es geht nicht darum, einen Konsens zu finden, sondern um eine Aktivierung der Teilnehmenden in dem Themengebiet. Daher nicht zu lange bei einer These bleiben.

Wichtiger Hinweis:

- Dieses Format eignet sich besonders als Einstiegs- und Aktivierungsformat, um danach mit dem Workshop „Gaming – Wo der Spaß aufhört“ auf www.dabei-geschichten.de fortzusetzen.

Hintergrundinformationen – bitte vor Durchführung lesen

- Gaming ist fester Bestandteil unserer Alltagskultur – mehr als 34 Mio. Deutsche spielen Online-Spiele. Knapp die Hälfte davon sind Frauen.
- Nur 8% der 12 bis 19-Jährigen spielen nicht. Die durchschnittliche Spieldauer liegt bei gut 2 Stunden werktags und über 3 Stunden an Wochenenden.
- Games (= digitale Spiele) stehen für Spaß, Austausch, Teambildung und -fähigkeit.
- Doch die Bedeutung von Gaming geht weit über den Spaßfaktor hinaus. Games und die dazugehörigen Chats und Streams sind leider auch zum Raum für Missbrauch in Form von Hass, Menschenfeindlichkeit und der Verbreitung antidemokratischer Werte geworden.
- Figuren in Games bedienen oft typische Klischees und Stereotype. Hellhäutige, voll ausgerüstete Männer verkörpern die Hauptfiguren, während Frauen oft als sexuell äußerst freizügig, hilfeschend oder schmückendes Beiwerk erscheinen. Kulturelle Vielfalt ist stark unterrepräsentiert oder bedient klassische Vorurteile.

- Es ist wichtig, dass Hass keine Chance hat – egal, wo dieser auftritt. Häufig nutzen Hater*innen Strategien. Erkennt man diese, fällt es leichter aktiv werden und darauf zu reagieren. Wichtig ist, dass alle aufmerksam sind und handeln - auch im Gaming.

Gaming ist nur was für Jungs.
Mädchen sind nicht so talentiert.

Beim Zocken geht es immer
freundlich und fair zu.

Beleidigungen gehören zum Gaming
dazu und sind nie böse gemeint.

Wenn jemand im Spiel andere
beleidigt, gibt es immer
Möglichkeiten etwas dagegen zu
unternehmen.

Männliche und weibliche
Spielercharaktere bedienen oft
Klischees und Stereotype.

Für alte Menschen ist Gaming
komplett uninteressant.

„Ballerspiele“ machen aggressiv.

Es sollte mehr Games geben, die
gesellschaftliche Probleme
aufgreifen.

Dieses Format wurde entwickelt in Zusammenarbeit mit:

MANAGERFRAGEN  **ORG**