

Let's talk! – Erfahrungsaustausch zu Gaming 13-16 Jahre

Let's talk! - Erfahrungsaustausch zu Gaming

Inhalt:	Austausch eigener Erfahrungen im Gaming
Zielgruppe:	13-16 Jahre
Gruppengröße:	1-30
Dauer:	15 Min
Material:	kein Material nötig

Anleitung:

- Teilnehmende tauschen sich anhand von Leitfragen über ihre Erfahrungen im „Gaming“, auch zu den negativen Seiten aus.
- Ziel: In das Thema Gaming einsteigen. Der Austausch steht im Mittelpunkt. Es geht nicht um eine inhaltliche Bewertung der Erfahrungen.

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.
- Zur Vertiefung der Fragestellung „Was kann jede*r von uns gegen Hass im Netz tun?“ empfiehlt sich der Workshop „Digitale Zivilcourage“, ebenfalls auf www.dabei-geschichten.de.

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.

Leitfragen (1/2):

- Wer von Euch spielt regelmäßig Online-Games?
- Wie viele Stunden pro Tag/pro Woche spielt Ihr online?
- Was sind Eure Lieblingsspiele?
- Worum geht es in Eurem Lieblingsspiel?
- Welche Rollen und Charaktere gibt es in Euren Lieblingsspielen?
- Nutzt Ihr die Chat-/Voice-Chat-Funktion?
- Geht es beim Spielen immer nett, freundlich und fair zu?
- Findest Du, dass die Sprache im Game oft anders ist?

Leitfragen (2/2):

- Kommt es vor, dass sich andere im Spiel schlecht verhalten?
- Welche Konsequenzen für Menschen, die sich unpassend verhalten, hast Du erlebt?
- Wie sind Mitspieler*innen / Moderator*innen damit umgegangen?
- Wie reagierst Du, wenn Deine Freunde während des Spielens beleidigt werden?
- Hast Du schon mal ein Spiel verlassen, weil Grenzen überschritten wurden und es nicht mehr ums Spielen ging?

Dieses Format wurde entwickelt in Zusammenarbeit mit:

MANAGERFRAGEN  **ORG**