


The background is a repeating pattern of various gaming-related icons in different colors (grey, pink, purple, green, blue, orange). These icons include pixelated hearts, game controllers, handheld consoles, and keyboard keys labeled 'W', 'A', 'S', and 'D'.

# play!SCIENCE

A cluster of gaming icons including a directional pad (O, X, triangle) and a handheld console.

10.- 13. Schulstufe





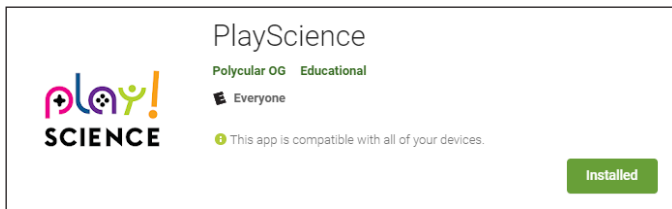
## Ablauf



### Bevor wir beginnen...

... diese App 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?

---

---

---

---



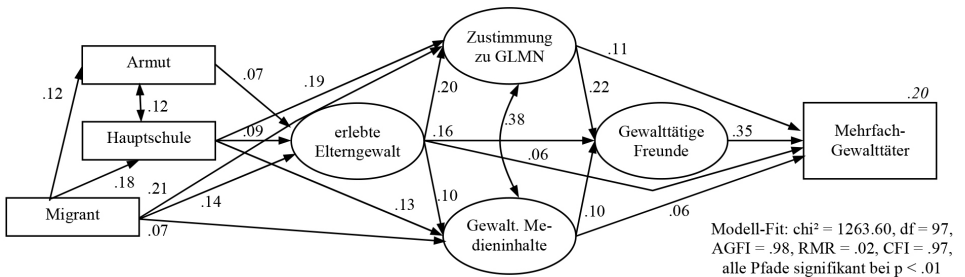
**Wie fühlst du dich bei Gewaltszenen in Spielen?  
Welche Gefühle löst das bei dir aus?**

**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?**

## Mehrfachgewalttäter



**In dieser Grafik ist zu sehen, welche Faktoren einander mit welcher Intensität (in %) beeinflussen, damit aus Menschen Mehrfachgewalttäter werden. GLMN steht für Gewalt-legitimierende männliche Normen.**

Quelle: Pfeiffer, Christian, Susann Rabold, and Dirk Baier: "Sind Freizeitzentren eigenständige Verstärkungsfaktoren der Jugendgewalt?" Zeitschrift für Jugend-kriminalität und Jugendhilfe 3 (2008). S. 7.



## 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 Spielkonzepte | häufig düstere und bedrohliche Atmosphäre



Die „Pan-European Game Information“ (PEGI) wurde gegründet um europäischen Eltern zu helfen Computerspiele für ihre Kinder altersgerecht **einzuschätzen**. Dieses System wurde 2003 ins Leben gerufen und hat eine Vielzahl nationaler Alterseinschätzungen ersetzt und standardisiert. Es wird inzwischen in über 35 europäischen Ländern verwendet. 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

**Angst:** Erschreckende Geräusche oder Horrorereffekte

**Sex:** sexuelle Posen oder Anspielungen, erotische Nacktheit, Geschlechtsverkehr

**Drugs:** illegale Drogen, Alkohol oder Tabak





### **PEGI-3**

Für alle Altersgruppen geeignet



### **PEGI-7**

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



### **PEGI-12**

explizitere Gewalt gegen Fantasiewesen | nicht-realistische Gewalt gegen menschenähnliche Charaktere | Sexuelle Anspielungen oder Posen | milde Formen vulgärer Sprache (**Schimpfwörter**) | Glücksspiele



### **PEGI-16**

glaubwürdige und wirklichkeitsnahe Darstellung von Gewalt (oder Sexualität) | der Gebrauch von vulgärer Sprache | Glücksspiele | Hinweise auf Tabak- und Alko-holkonsum oder Gebrauch illegaler Drogen



### **PEGI-18**

ausschließliche Empfehlung für Erwachsene | Darstellung von grober Gewalt | scheinbar unmotiviertes Töten | Gewalt gegen wehrlose Charaktere | 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: „**biologisches** 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 biologisch?**

## 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.

Ein der unverwundlichen Mann-  
die Piloten Chronographen. Ein  
Schlüsselwerk Chronograph mit  
Schlüsselwerk zum Schützen von Zählern:  
einen der ersten verstellbaren  
Mit 3712 in 18 Karat Gold, CHF 10.000,-  
Auch in Edelstahl erhältlich.



**IWC**  
SCHAFFHAUSEN  
Zeitwerk  
Und solange es noch Männer gibt.

# Fast so kompliziert wie eine Frau. Aber pünktlich.

Die gefällt den Männern  
als Uhr eine der kompliziertesten  
mechanischen Chronographen  
mit seinen Komplikationen und  
einer herausragenden Präzision  
einer herausragenden Präzision  
(einstufige Präzisionsleistung)  
Auch in Edelstahl erhältlich.



**IWC**  
SCHAFFHAUSEN  
Zeitwerk  
Und solange es noch Männer gibt.

© IWC Schaffhausen, 2014. IWC Schaffhausen, 2014. IWC Schaffhausen, 2014. IWC Schaffhausen, 2014.

IWC International Watch Co. Ltd., Schaffhausen, Schweiz. 052 031 01 01. Deutschland: 054 37 02 71 10. Österreich: 01 266 01 34. www.iwc.ch



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

Erfrischend *sensibel.* Erfrischend Ottakringer.



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

Digitalkamera können Sie sich nicht bei Frauen vorstellen. Dann ist vielleicht Herabsetzung der weiblichen Personen-  
regulierung nicht mehr für ein bisschen längere, tiefere Augenblicke. Das ist die Idee. Die Kamera ist ein bisschen  
kleiner als ein bisschen länger. Aber nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein.  
Die Kamera ist ein bisschen länger. Aber nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein.  
Die Kamera ist ein bisschen länger. Aber nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein. Und nicht zu klein.

**PRE 100  
Panasonic**

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

[www.kiwi-faktor.at](http://www.kiwi-faktor.at)

**Die Kiwi**

**Die Kiwi**



# 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
Quiz	



## 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 (auf den letzten Seiten der Broschüre)

### 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.



## Interview | Mikrofonfragen

- | 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?
- | Gibt es im Spiel eine Benachteiligung oder Herabwürdigung aufgrund von Eigenschaften? (Geschlecht, Alter, Behinderungen, Religion, sexuelle Orientierung, Hautfarbe, Nationalität)
- | 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?

Sollen bestimmte Spiele verboten werden?

Sollen bestimmte Spiele verboten werden?

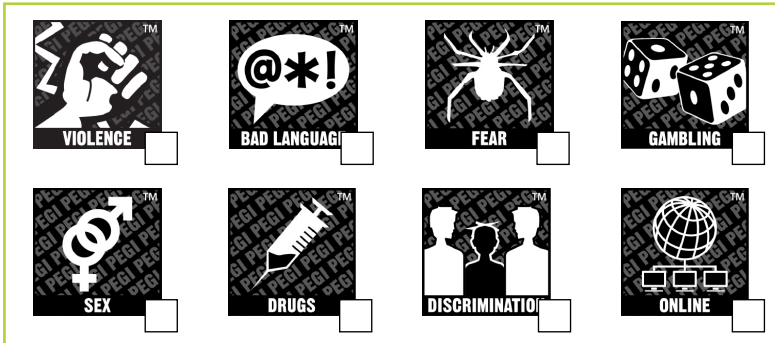
Was macht verbotene Spiele attraktiv?



## 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 oder Spielfilme kennt ihr, in denen eine notleidenes 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.

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>



**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.









ZIMD Zentrum für Interaktion,  
Medien & soziale Diversität

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

