

ROLLENBILDER IN GAMES UND DER GAMES-BRANCHE

Workshop-Konzept und Umsetzungshinweise

Durchführungshinweise

Einleitung: Ziel des Workshops ist es, für Rollenbilder, Klischees und Stereotype in Games zu sensibilisieren und diese kritisch zu hinterfragen. Der Workshop wird eingeleitet durch ein thematisches Intro, in dem Jugendliche mit Heldinnen und Helden aus Computerspielen konfrontiert werden und sie anhand verschiedener Eigenschaften charakterisieren. Im Kern des Workshops stehen die Erstellung eigener Avatare sowie das Ausprobieren von Spielen, die in besonderem Maße Diversität abbilden. Die Teilnehmenden erstellen innerhalb eines Games kleine Filme oder Memes, die sich mit dem Themenfeld auseinandersetzen. Als Ergebnis des Workshops haben die Teilnehmenden eine eigene Haltung zu Diversität in Spielen entwickelt, können die Hintergründe für fehlende Diversität einordnen und haben aktiv eigene Ideen für eine diversitätsorientierte Spielekultur entwickelt.

Dauer:	2,5-3,5 Stunden, je nach gewählter Variante in der Anwendungsphase
Gruppengröße:	5 - 20 Personen
Altersgruppen:	Ab 14 Jahren
Vorbereitung:	Zur ausführlichen Vorbereitung bedarf es ca. 3-4 Stunden Einarbeitung in den Ablauf, die Materialien und die Tools. Die Einarbeitungszeit ins Thema hängt vom Vorwissen der Moderation ab.
Varianten:	<p>Präsenz-Workshop: Diese Variante ist vermutlich die am häufigsten gewählte. Hier kommen Moderation und Teilnehmende in einem Raum zusammen und arbeiten in einem klassischen Workshopformat, welches jedoch durchaus von digitalen Tools gestützt werden kann.</p> <p>Digitaler Workshop: Es ist auch eine ortsunabhängige, rein digitale Durchführung mittels Webinar- oder Webkonferenz-Software möglich. Hinweise zur digitalen Umsetzung, den damit verbundenen Herausforderungen und geeigneten Tools enthält der <u>Service-Bereich</u>. Der Ablaufplan orientiert sich im Folgenden an einer Durchführung als Präsenz-Workshop.</p>

Ausstattung & Material

Der Workshop kann je nach Interesse, Vorkenntnis des_der Multiplikator_in und der Teilnehmer_innen sowie Zielsetzung eher klassisch in analoger Form oder digital mit Online-Tools (z. B. für Abstimmungen, kollaboratives Arbeiten, Wissensaustausch und Dokumentation) durchgeführt werden. Dazu gibt es innerhalb des Ablaufplans jeweils Hinweise unter dem Stichwort *digitale Variante*. Weiterführende Informationen zu den Tools finden Sie im Service-Bereich.

Empfohlen wird ein Mix aus analogen und digitalen Methoden, sodass methodische Abwechslung entsteht. Eine digitale Dokumentation der Arbeitsergebnisse ist insbesondere dann besonders hilfreich, wenn im Nachgang die selben oder andere Teilnehmer_innen noch weiter an den Ergebnissen arbeiten sollen oder eine Veröffentlichung der Ergebnisse geplant ist.

Ausstattung

- › Internetverbindung
- › Beamer/Digitales Board
- › Lautsprecher

Materialien

- › Präsentation
- › Stereotyp-Diagramm
- › Beschreibung Games (online)
- › Handreichung Filmaufnahmen in Games
- › Vorlage Storyboard
- › Handreichung Film-/Audioproduktion

Online-Tools

- › Charakter-Editor
- › Ausgewählte Videospiele
- › Padlet | Trello
- › Feedback-Tool

Optional:

- › Screencast-Software

Sofern digitale Tools eingesetzt werden, muss eine ausreichend performante Internetverbindung für alle Teilnehmenden zur Verfügung stehen. Darüber hinaus müssen alle Teilnehmenden ein digitales Endgerät (Laptop, Tablet oder Smartphone) nutzen können. In der Regel sollte hier auf das Konzept *bring your own device (BYOD)* gesetzt werden, d. h. alle bringen ihr persönliches Endgerät mit. Jedoch sollten für Teilnehmende ohne eigenes Endgerät einige Leihgeräte zur Verfügung stehen.

Ausstattung & Material

Zusätzliche Hinweise:

Im Workshop werden Rollenbilder und Stereotype in Games thematisiert, auch in Zusammenhang mit Diskriminierung und Sexismus. Daher ist ein diversitätssensibler Umgang mit Sprache im Kontext des Workshops von besonderer Bedeutung. Beachten Sie hierfür die Hinweise und weiterführenden Links im Service-Bereich.

Die meisten Jugendlichen haben bereits Erfahrungen mit Games gesammelt, ob am PC oder der Konsole, viele zusätzlich auch am Smartphone. Trotzdem haben einige Teilnehmende möglicherweise keine oder nur geringe Erfahrung mit dem Thema Games. Vermeiden Sie unbedingt, dass diesen Personen die fehlende Erfahrung unangenehm ist und/oder sie sich ausgeschlossen fühlen. Fragen Sie ggf. zu Beginn des Workshops ab, wie die entsprechenden Erfahrungen bisher ausgeprägt sind und beachten Sie dies bei der Gruppenzusammenstellung.

Ablaufplan

Schritt 01/11

Begrüßung und Vorstellung des Ablaufs

Die Teilnehmenden werden begrüßt und anhand des Ablaufplans in der Präsentationsvorlage wird das Programm des Workshops vorgestellt.

Schritt 01/11

Dauer:
5 Minuten

Gruppenform:
Plenum

Ausstattung/Materialien:
Präsentation
Beamer

Alternativ:
vorbereiteter Ablaufplan auf Flip-
chart oder Tafel



Schritt 02/11

Thematisches Intro: Held_innenleine

Den Teilnehmenden wird eine Held_innenleine präsentiert. Im Raum werden verschiedene Abbildungen von weiblichen und männlichen Charakteren aus Videospiele an einer Leine oder an den Wänden des Raums befestigt. Alternativ können die Bilder auch in kleinerem Format ausgedruckt und in der Mitte des Raumes auf dem Boden ausgebreitet werden.

Bestenfalls können die Teilnehmenden selbst Bilder von Charakteren aus Videospiele einbringen (entweder während des Workshops im Internet suchen und zeigen; oder schon in Vorbereitung des Workshops zu Hause aussuchen/ausdrucken).

Alternativ kann die Workshopleitung auch Abbildungen als Ausdruck vorbereiten oder direkt online zeigen via Beamer. Als Inspiration für mögliche Spielcharaktere können die beiden folgenden Links genutzt werden:

https://avatars.alphacoders.com/by_category/32

<https://www.maniac.de/extended/die-100-kultigsten-videospiel-charaktere/>

Schritt 02/11

Dauer:
10-15 Minuten

Gruppenform:
offen

Ausstattung/Materialien:
Abbildung der Held_innen
(ggf. als Plakat)



Ablaufplan

Die Teilnehmenden suchen sich den_die Held_in aus, der_die sie am stärksten anspricht oder abstößt – in erster Linie aber zu irgendeiner konkreten Aussage inspiriert.

Die Teilnehmenden werden gefragt, warum sie sich für diese Figur entschieden haben, was sie mit ihr assoziieren, welche Erinnerungen oder Gefühle sie damit verbinden. Danach wird gemeinsam diskutiert, welche Held_innen den Teilnehmenden gefallen bzw. nicht gefallen und welche Art von Charakteren fehlt, und warum das der Fall sein könnte.



Schritt 03/11

Stereotyp-Diagramm

Gemeinsam wird ein „Stereotyp-Diagramm“ erstellt. In diesem werden die ausgeählten Held_innen zugeordnet in Bezug auf die Ausprägung bestimmter stereotyper Merkmale. Hierfür sind zwei Varianten als Vorlage vorbereitet, die Moderation trifft eine Auswahl:

- Ein Netzdiagramm anhand fünf Kategorien.
- Ein Diagramm* mit acht Kategorien, in denen jeweils Merkmalspaare gegenübergestellt sind. Die eher positiv besetzten bzw. gesellschaftlich privilegierten Merkmale stehen dabei im inneren Kreis, die eher deprivilegierten oder negativ besetzten Merkmale außen. Die Teilnehmenden müssen sich daher immer zwischen einem der Gegensatzpaare entscheiden.

Für beide Diagramme ist außerdem eine leere Vorlage enthalten, bei der die Kategorien nach individuellem Bedarf ausgewählt werden können.

Die Diagramme können entweder großformatig ausgedruckt bzw. abgemalt werden, sodass alle Charaktere in dasselbe Diagramm eingetragen werden. Oder die Teilnehmenden erhalten jeweils eine individuelle Kopie, die sie für den gewählten Charakter ausfüllen und danach vergleichen. In beiden Fällen lassen sich vermutlich gewisse Häufungen und Muster erkennen und diskutieren.



Schritt 03/11

Dauer:
10 Minuten

Ausstattung/Materialien:
Vorlage Stereotyp-Diagramm

* Die Darstellung orientiert sich an der Methode Power Flower, ist aber deutlich vereinfacht und auf den Games-Kontext angepasst.

Ablaufplan

Schritt 04/11

Erstellung eigener Avatare

Die Teilnehmenden werden dazu aufgefordert, eigene, vielseitige Avatare zu gestalten.

Variante 1 (analog): Die Teilnehmenden zeichnen, basteln oder gestalten ihre Avatare selbst. In dieser Variante sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt und Rollenklischees können dadurch ganz bewusst aufgebrochen werden. Es können neben Papier und Stift auch Zeitschriften und weitere Bastelmaterialien bereitgehalten werden, um Inspiration und die Möglichkeit zum Ausschneiden passender Elemente zu bieten.

Variante 2 (Video-Spiele): Sofern vorhanden, eignet sich das Videospiel Die Sims gut zur digitalen Erstellung individueller Avatare. Auch weitere Videospiele oder mit abgespecktem Funktionsumfang auch Die Sims Mobile können genutzt werden.

Variante 3 (Charakter-Editoren): Darüber hinaus können auch für sich stehende Charakter-Editoren verwendet werden, z. B.:

- **Heromachine (kostenfreie und -pflichtige Versionen)**
- **Charactercreator (ganzer Körper)**
- **Avatarmaker (nur Kopf)**
- **Marvel HQ (Superheld_innen)**
- **Charat (Anime, nur teilweise übersetzt)**

Hinweis: Auch diese Charaktereditoren nutzen möglicherweise wieder ähnlich klischeehafte Darstellungen, wie sie auch in Games vorkommen. Insofern empfiehlt sich ein vorheriges Ausprobieren. Oder die Gestaltung (und ggf. Auslassungen) der Charaktereditoren können wiederum als Teil des Workshops thematisiert werden.

Am Ende der Erarbeitungsphase stellen die Teilnehmenden ihre Avatare aus bzw. lassen sie der Moderation digital zukommen.

Schritt 04/11

Dauer:

30 Minuten

Gruppenform:

Einzel

Ausstattung/Materialien:

Digital:

Endgeräte

Analog:

Zeitschriften

Stifte

Papier

Schere

Klebstoff

Digitale Variante:

Videospiel, z. B. Die Sims

(alternativ auch Die Sims Mobile als App)

Charakter-Editor

Ablaufplan

Schritt 05/11

Präsentation der Avatare

Alle Teilnehmenden stellen zunächst kurz ihren Avatar vor und beschreiben, was ihnen bei der Erstellung wichtig war.

Es wird gemeinsam diskutiert, wo sich die Avatare auf dem „Stereotyp-Diagramm“ verorten lassen und worin sie sich von den in der ersten Phase präsentierten Held_innen unterscheiden.

Schritt 06/11

Input zum Thema und Diskussion

Zu Beginn der Diskussionsphase gibt es eine kurze Präsentation zum Thema, welche verschiedene Impulse und Diskussionseinstiege zum Thema beinhaltet.

Hierfür sind auch die Links zu zwei Videos in der Präsentation enthalten, die einen niedrigschwelligen bzw. humoristischen Einstieg in die Diskussion erlauben. Die Moderation kann eine Auswahl treffen.

Die Teilnehmenden diskutieren gemeinsam die vorgestellten Zusammenhänge und bringen ihre eigenen Erfahrungen mit Rollenbildern bzw. Stereotypen in Games ein.

Gemeinsam werden Möglichkeiten besprochen und gesammelt, um mehr Diversität in Games und der Games-Branche zu erzielen.

Schritt 05/11

Dauer:

20 Minuten

Gruppenform:

Plenum

Ausstattung/Materialien:

Beamer

Vorlage Stereotyp-Diagramm

(ggf. ausgedruckt für alle Teilnehmenden)

Schritt 06/11

Dauer:

20 Minuten

Gruppenform:

Plenum

Ausstattung/Materialien:

Präsentation

Beamer

Lautsprecher

Ablaufplan

Schritt 07/11

Anwendungsphase: Variante A – Games gegen Stereotype

Die Teilnehmenden erproben einige digitale Spiele, die sich durch einen anderen Blickwinkel auf gängige Stereotype in Games auszeichnen, z. B.

- No Male Heroes
- Coming Out Simulator 2014
- Ausgesuchte Szenen aus „Life Is Strange“

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen aufgeteilt und spielen an mehreren Stationen jeweils ein Beispiel oder (wenn mehr Zeit zur Verfügung steht) nacheinander mehrere Beispiele. Die einzelnen Teilnehmenden wechseln sich mit dem aktiven Spielen ab. Teilnehmende, die gerade nicht aktiv spielen, werden angehalten, sich Notizen zu ihren Beobachtungen zu machen.

Teilnehmende ohne eigene Gaming-Erfahrung sollten dabei gut unterstützt werden, damit sie ebenfalls einen Zugang zu den Spielen finden.

Schritt 08/11

Anwendungsphase: Variante B – Machinima-Studio/Film aufnehmen

In der Anwendungsphase erstellen die Teilnehmenden in einem „Machinima-Studio“ eigene kleine Filme innerhalb von Videospielen (bspw. Die Sims, Minecraft, Minetest).

Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt und wie an einem echten Filmset obliegt jedem Gruppenmitglied eine Funktion (z. B. Regisseur_in, Cutter_in, Schauspieler_in).

Schritt 07/11

Dauer:

60-90 Minuten

Gruppenform:

Kleingruppen

Ausstattung/Materialien:

Beschreibung Games (online)
PCs/Endgeräte

Digitale Variante:

Ausgewählte Spiele

Optional:

Padlet / Trello

für digitale Dokumentation

Schritt 08/11

Dauer:

60-90 Minuten

Gruppenform:

Kleingruppen

Ausstattung/Materialien:

Vorlage Storyboard
Handreichung Filmaufnahmen in Games
Handreichung Audio-/ Videoproduktion
Endgeräte

Digitale Variante:

Entsprechendes Videospiel

Ggf. Screenshot-Software

Ablaufplan

Die Gruppen überlegen sich eine kurze Geschichte mit Bezug zum Workshopthema und halten diese in einem einfachen Storyboard fest. Darüber hinaus werden die geplanten Dialoge verschriftlicht (Skript).

Mit der eingebauten Filmfunktion des Spiels (bzw. mit Screencast-Software) lassen sich verschiedene Kameraeinstellungen ausprobieren und speichern, die verschiedenen Einstellungen werden vom_von der Cutter_in zu einem Kurzfilm zusammengefügt.

Nachdem die Story entwickelt und abgedreht wurde, wird der Kurzfilm vertont. Für geeignete Soft- und Hardware für Tonaufnahmen und Schnitt bietet die Handreichung Audio-/Videoproduktion Anregungen.

Hinweis: In der Regel sind hier Urheberrechte der Spiele-Entwickler_innen berührt, wenn Aufnahmen aus dem Spiel gemacht werden. Die Ergebnisse sollten daher nicht veröffentlicht werden (z. B. auf der eigenen Website).

Schritt 09/11

Anwendungsphase: Variante C – Meme-Erstellung

Im Grunde eine vereinfachte Form von Variante B: An Stelle von Machinima-Filmen werden hier einzelne Memes (also Grafiken mit eingängigen Slogans) erstellt, die Stereotype in Games reflektieren oder kritisieren sollen.

Dabei werden entweder verfügbare Screenshots von Spielen eingesetzt oder eigene Screenshots erstellt.

Die Erstellung ist mithilfe von frei verfügbarer Software möglich.

Hinweis: In der Regel sind hier Urheberrechte der Spiele-Entwickler_innen berührt, wenn Aufnahmen aus dem Spiel gemacht werden. Die Ergebnisse sollten daher nicht veröffentlicht werden (z. B. auf der eigenen Website).

Schritt 09/11

Dauer:
30 Minuten

Gruppenform:
Kleingruppen

Ausstattung/Materialien:
Endgeräte

Digitale Variante:
Software zur Meme-Erstellung:
GIMP, Pixlr, ...

Ablaufplan

Schritt 10/11

Präsentation und Diskussion

Am Ende der Anwendungsphase präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum:

- Variante A – Zusammenfassung der Beobachtungen
- Variante B – erstellte Filme
- Variante C – erstellte Memes

Sie diskutieren ihre Beobachtungen und Eindrücke:

Welche Spiele/Szenen haben ihnen gefallen? Welche nicht? Warum?

Was war unerwartet?

Schritt 11/11

Reflexion/Feedback

Mithilfe eines Feedback-Tools wird erhoben, wie zufrieden die Teilnehmenden mit dem Workshop waren und wie hilfreich sie die einzelnen Elemente fanden.

Das Feedback wird in der Runde noch kurz diskutiert.

Schritt 10/11

Dauer:

25 Minuten

Gruppenform:

Plenum

Ausstattung/Materialien:

Beamer

Variante B:

Lautsprecher

Schritt 11/11

Dauer:

5 Minuten

Gruppenform:

Plenum

Ausstattung/Materialien:

Beamer

Digitale Variante:

Feedback-Tool

Ablaufplan

Schritt 08/09

Ergebnispräsentation

Die Kleingruppen präsentieren ihre (multimedialen) Arbeitsergebnisse im Plenum. Jede Gruppe hat dafür max. 5 Minuten Zeit. Anschließend erfolgt ein direktes kurzes Feedback aus dem Plenum.

Optional: Nachdem alle Gruppen präsentiert und ihr Feedback erhalten haben, fassen die Teilnehmenden den Tag noch einmal zusammen. Folgende Fragen sind denkbar:

- Was haben wir heute alles gemacht?
- Was nehmt ihr mit?
- Was wollt ihr weiterverfolgen?

Schritt 09/09

Reflexion und Feedback

Mit Hilfe eines Feedback-Tools wird erhoben, wie zufrieden die Teilnehmenden mit dem Workshop waren und wie hilfreich sie die einzelnen Elemente fanden.

Das Feedback wird in der Runde noch kurz diskutiert.

Wenn der Workshop von einer festen Gruppe durchgeführt wird (Jugendgruppe, Klasse etc.) kann darauf hingewiesen/ermutigt werden, dass sie sich im Anschluss weiteren Raum nehmen, um an den Ideen weiterzuarbeiten. In diesem Fall empfiehlt sich insbesondere die digitale Dokumentationsform, damit Ergebnisse sichtbar bleiben.

Schritt 06/09

Dauer:

30 Minuten

Gruppenform:

Plenum

Ausstattung/Materialien:

Beamer

Lautsprecher

Schritt 06/09

Dauer:

10 Minuten

Gruppenform:

Plenum

Ausstattung/Materialien:

Beamer

Digitale Variante:

Feedback-Tool