

LFK:

Die Medienanstalt für
Baden-Württemberg



Pädagogische
Hochschule
Freiburg



„DAS WIRD MAN JA NOCH SAGEN DÜRFEN...ODER NICHT?!“ GENDER- UND SEXUALITÄTS- DARSTELLUNGEN IN AKTUELLEN GAMES

WORKSHOP IM RAHMEN DER STUTTGARTER TAGE DER MEDIENPÄDAGOGIK 2023

DR. LISA KÖNIG (PH FREIBURG) & ADRIAN ZIPFEL (LFK)

WER SIND WIR – WER SIND SIE



Dr. Lisa König

Pädagogische Hochschule Freiburg

- Stellvertret. Direktorin des Zentrums für didaktische Computerspielforschung (www.zfdc.de)
- Literatur und Mediendidaktikerin

Kunzenweg 21
79117 Freiburg im Breisgau

Mail: lisa.koenig@ph-freiburg.de

Web: www.lisakoening.de

Adrian Zipfel

- Autor für Games im Unterricht (<https://games-im-unterricht.de/>)
- Lehramtsstudent BA Sekundarstufe I an der Pädagogischen Hochschule Freiburg

Landesanstalt für Kommunikation
Reinsburgstraße 27
70178 Stuttgart

Mail: a.zipfel@lfk.de



GRUNDLAGEN: GENDER UND SEXUALITÄT IN GAMES

EIN KURZER ÜBERBLICK ALS GEMEINSAMER AUSGANGSPUNKT

ZENTRALE BEGRIFFLICHKEITEN

- Stereotypisierung → Heteronormativität
- 4 zentrale Dimensionen von Geschlecht
 - (biologisches) Geschlecht
 - Sexualität
 - Gender (soziales Geschlecht)
 - (Geschlechts-) Identität
- Queer / LGBTQIA+



WAS IST SCHON NORMAL – NORMALITÄT UND NORMATIVITÄT



- „Soziale Normen begrenzen offenbar die Willkür in der Beziehung von Menschen zueinander. Sie bewirken, daß Menschen sich mit einiger Sicherheit und Dauerhaftigkeit aufeinander einstellen können.“ (Popitz 1962, 64)
 - **Konventionalisiertes Konstrukt:** Handlungen, Rollen, Geltungsbereiche etc.
 - Kurz zusammengefasst: **Denkrahmen**



- Für Kinder: **Hineinwachsen in ein bestehendes System** durch sie umgebende Menschen, Medien etc. und ihren Strukturen und Gestaltungsmerkmalen
 - Fachbegriffe: Enkulturation und Sozialisation



- (Un-)Problematisch im **Umgang mit Gender, Sexualität und Andersartigkeit**

PROBLEM: MALE GAZE

- “In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its phantasy on to the female form which is styled accordingly.”

Laura Mulvey, Visual Pleasure and Narrative Cinema (1975)

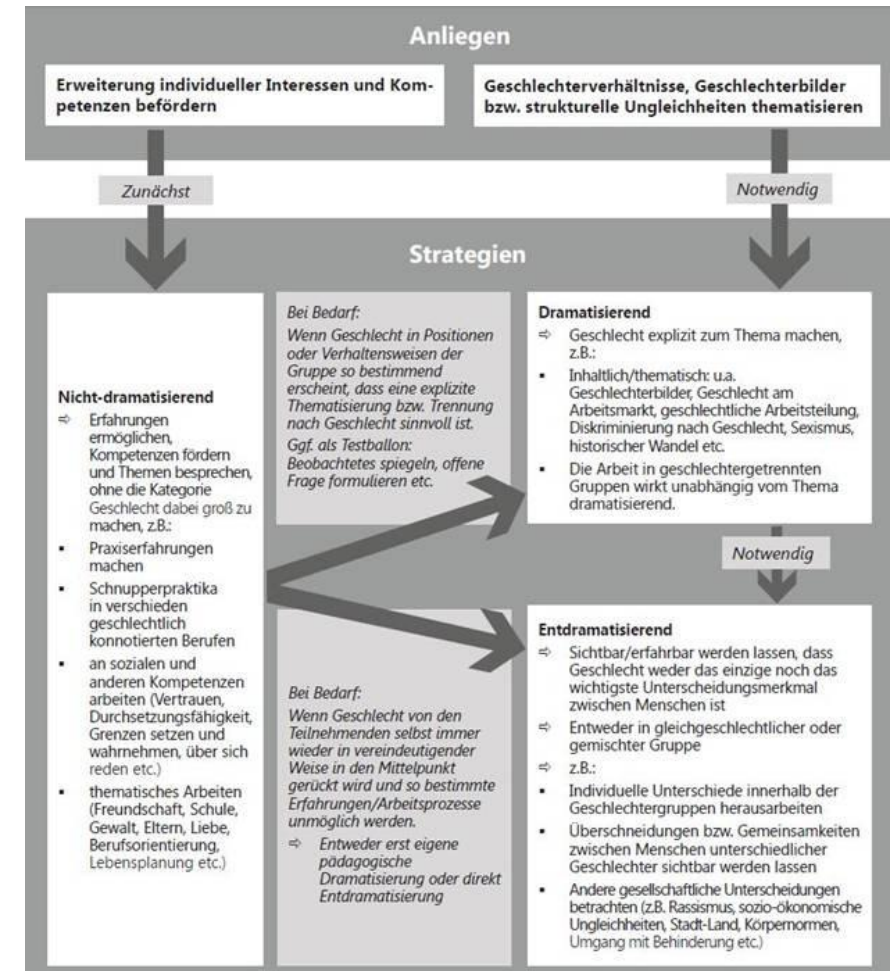
- **Perspektive:** Heterosexualität & Männlichkeit als bestimmende Faktoren
- **Stereotype & ideologische Darstellungen von Weiblichkeit** – verbunden mit **Wunschvorstellungen**
- Stichwort: Sexualisierung & Objektifizierung

- Problematisch: **unterschwellige Allgegenwärtigkeit & fehlende Reflektion**



UNTERSCHIEDLICHE DARSTELLUNGSSTRATEGIEN (ENT-)DRAMATISIERUNG & NICHT-DRAMATISIERUNG

- Im Fokus nicht „Drama“, sondern „Dramaturgie“
- Grundlegende Unterscheidung von drei möglichen Darstellungsstrategien:
 - **Dramatisierung:** zentrales Thema (bspw. Identitätssuche der Protagonist*innen etc.)
 - **Entdramatisierung:** Darstellung ohne zentrale Thematisierung (bspw. Figurenhintergrund etc.)
 - **Nicht-Dramatisierung:** spezifische Kategorien spielen keine Rolle (bspw. asexuelle Darstellungen, Ambiguitäten etc.)





JETZT WIRD'S KONKRET – EINBLICK IN EXEMPLARISCHE GAMES

DIDAKTISCHE SPIELUNG



DISKUSSIONSRUNDE

IHRE FRAGEN, ANMERKUNGEN UND IDEEN