

Imke Troltenier

Spielen, Lernen, Spaß haben – Gender-faire Computerspiele unterhalten auf kluge Art



Imke Troltenier ist Beraterin in Gender-Fragen und zuständig für die wissenschaftliche Begleitung zahlreicher Projekte im Kontext von Gender Mainstreaming.

Bunt und vielfältig sind die Motivationen und Interessenslagen, aufgrund derer Kinder Neugier entwickeln und ihre Welt zu erkunden beginnen. Fähigkeiten erproben, Wissen ausbauen, Phantasien formen, den eigenen Interessen folgen – zu den vorrangigen Zielen einer gender-fairen, frühkindlichen Erziehung zählt es, Jungen und Mädchen dafür einen möglichst breiten (Spiel) Raum zu eröffnen. Eine geschlechterbewusste Pädagogik unterstützt Mädchen und Jungen darin, vielfältige Kompetenzen zu erwerben. Sie fördert die Entwicklung einer eigenen Persönlichkeit und erhöht die Chance, dass Lernen lebenslang Freude macht

Klischees als Lernbarrieren

Gender Mainstreaming, die europaweite Strategie für mehr Chancengleichheit zwischen Frauen und Männern, Mädchen und Jungen, pocht in diesem Zusammenhang auf mehr Balance und Ausgewogenheit. Denn: Rollenklischees und -tabus richten bereits in der Lebenswelt von Kita- und Schulkindern für beide Geschlechter Spiel-, Spaß- und Lernbarrieren auf! Im Hinblick auf die Anforderungen, die unsere Informations- und Wissensgesellschaft für junge Menschen bereithält, so der Ansatz der europäischen Gender-Strategie, kommt es deshalb darauf an, bei der Kompetenzentwicklung althergebrachte Geschlechtergrenzen zu überwinden. Computerspiele nehmen im kindlichen Alltag zunehmend mehr Raum ein. Wenn Kinder im Spiel die Wirklichkeit begreifen lernen sollen, dann gilt es, hier Prozesse voran zu bringen, die beiden Geschlechtern gute Zukunftschancen eröffnen:

Screenshot aus dem Spiel "Willy Werkel"



- Gender-faire Computerspiele sind lehrreich und informativ, sie regen dazu an, Erfahrungswelten zu erweitern und wecken Interesse an neuen Themen.
- Sie tragen dazu bei geschlechtsspezifische Spiel-, Spaß- und Lernbarrieren abzubauen.
- Gender-faire Computerspiele bestärken Kinder darin, individuelle Fähigkeiten wertzuschätzen und unterstützen so die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit.
- Gender-faire Computerspiele sind auf kluge Art unterhaltsam. Sie vermeiden es, sich an stereotype Rollenbilder anzulehnen.
- Sie fördern eine Akzeptanz für eine chancengleiche Vielfalt: in der Gruppe der Gleichaltrigen und in unserer Gesellschaft.

Gleich dem sprichwörtlich roten Faden ziehen sich geschlechtsspezifische Rollenbilder durch alle bekannten menschlichen Kulturen und Gesellschaften, haben viele Facetten und sind beispielsweise abhängig von Schicht, Status und Alter. Im Rahmen der frühkindlichen Entwicklung ist die Zuordnung zum eigenen Geschlecht ein wesentlicher Aspekt der Identitätsbildung. Dabei werden die Attribute, die sich mit einer Geschlechterrolle verknüpfen, anhand sozialer Erfahrungen gelernt. Im Umgang mit den Eltern, Geschwistern, Freund/innen und vor dem Hintergrund individueller Unterschiede und Vielfältigkeiten entwickeln Mädchen und Jungen ihre Geschlechtsidentität und gestalten so das Verhältnis der Geschlechter mit. Rollenbilder sind gesellschaftlich bedingt und verändern sich in Zeiten des Wandels von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen. Während man beispielsweise vor hundert Jahren von einem Schulmädchen erwartet hat, dass es Kleid oder Rock trägt, und eine Abweichung von diesem Rollenbild als wahrhaft „unmöglich“ erschien, hat sich dieses Rollenattribut heute verändert: Mädchen „dürfen“ in der Schule sehr wohl Hosen tragen: Ob Kleid, Hose oder Rock – es ist normal. So bemerkenswert wie charakteristisch für den Wandel von Geschlechtsrollenbildern ist es, dass sich die Kleidungsnormen für Schulkinder nicht komplett und grund-



Jungenklasse um 1900



Mädchenklasse um 1900

sätzlich liberalisiert haben, denn im umgekehrten Fall sieht es ganz anders aus: Ein Junge, der im Rock zur Schule oder in den Kindergarten kommt, fällt auf, muss sich erklären und rechtfertigen. Das Beispiel führt vor Augen, dass bereits in der Lebenswelt von Kindergarten- und Schulkindern Geschlechterrollen Grenzen setzen. Manche sind deutlich und klar, andere versteckt und vielschichtig. Viele sind massiv. Wer daran zweifelt möge sich fragen, wie viele Jungs man kennt, die dauerhaft im Rock zur Schule gehen. Gleichwohl – und das sei an dieser Stelle betont – geht es im Rahmen der geschlechterbewussten Pädagogik nicht um Egalisierung, sondern um den Wandel und die Erweiterung geschlechtsspezifischer Rollenbilder von Kindern, Erzieher/innen, Lehrer/innen und Eltern.

Doing Gender – Chancengleiche Lebenswelten und Lernräume schaffen

Rollenattribute betreffen nicht nur Vorlieben für Farben und Kleidung, sondern auch Lernmotivationen und -ziele, Fähigkeiten und Bildungsinhalte. Während das Schulmädchen, das vor hundert Jahren die Knickerbocker vorzog, sich den Vorwurf gefallen lassen musste, sie sei kein „richtiges“ Mädchen, geht es dem Jungen, der sich für das Tanzen interessiert und somit im Kindergarten für das Computerspiel der zarten, rosafarbenen „Lillifee“ entscheidet, kaum anders. Ein solcher Vorwurf wiegt schwer, denn er betrifft die eigene Identität wie die Zugehörigkeit zur Freundesgruppe. Und wer sich nicht den Rollenerwartungen fügt, wird schnell zum Außenseiter.

Will man Computerspiele gender-fair in die Medienerziehung einbeziehen, dann geht es im Sinn von Doing Gender darum, eine Atmosphäre zu schaffen, die Kinder bei der Verarbeitung ihrer Medieneindrücke unterstützt und beiden Geschlechtern breite Handlungsspielräume öffnet.

- Gender-faire Lebenswelten und Lernräume „erlauben“ es Mädchen wie Jungen Computerspiele auszuwählen, die an ihre individuellen Erfahrungen und Interessen anknüpfen.
- Gender-faire Lebenswelten und Lernräume bieten vielfältige Möglichkeiten für die spielerische Auseinandersetzung mit den Geschlechterrollen, für die Erprobung von Verhaltensweisen und für die Reflexion der kindlichen Rollenerfahrungen.
- Gender-faire Lebenswelten und Lernräume bestärken die Kinder darin, individuelle Interessen, Fähigkeiten und Neigungen wertzuschätzen – bei sich selbst wie auch bei anderen.

Gender-Fairness spielend lernen

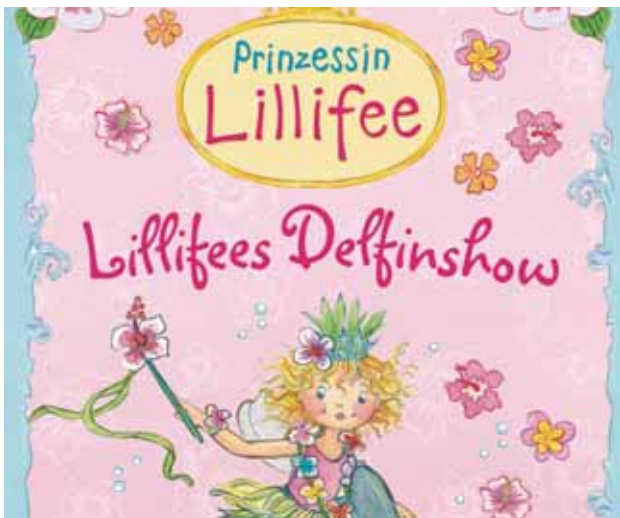
Gender-fairen „Kids Games“ gelingt es, Mädchen und Jungen Zugänge zu den neuen Medien zu eröffnen und eine Mischung aus Spiel-, Spaß- und Lernangeboten bereitzustellen, die überholte Rollenkonventionen überwinden.

Die folgenden Leitfragen für geschlechterbewusste Pädagogik liefern konkrete Anhaltspunkte für die Beurteilung von Computerspielen. Anhand von fünf Dimensionen sind sie methodisch an die schwedische 3-R-Methode für das Gender Mainstreaming angelehnt, die die Repräsentanz der Geschlechter, die Verteilung verfügbarer Ressourcen und die Realität analysiert. Die Beantwortung der Leitfragen liefert mit Daten und Fakten Anregungen für fundierte, vertiefende und weiterführende Diskussionen.

1. Repräsentation

Wer spielt die Hauptrolle? Welches Geschlecht hat/haben diese Identifikationsfigur/en? Wen gibt es in den Nebenrollen? Wie ist das Geschlechterverhältnis insgesamt?

Bedeutsam ist hier das Prinzip der Ähnlichkeit, d.h. Jungen und Mädchen orientieren sich stärker an den Vertretern und Vertreterinnen des eigenen Geschlechts und verwenden lieber Spiele mit gleichgeschlechtlichen Protagonisten. Gleichwohl sind Barrieren niemals absolut, ein männlicher



Protagonist wird nicht alle Mädchen davon abhalten ein Computerspiel anzuwenden und zu mögen. Aber die Latte – und darum geht es im Hinblick auf mehr Balance, Ausgewogenheit und Chancengleichheit – hängt dann ein klein wenig höher.

2. Rollenattribute und Rollenbilder

Entwerfen die Figuren stereotype Rollenbilder? Gibt es diese Ausnahmen? Wie ist das Verhältnis? Wird Vielfalt vorgelebt? Die komplexen und vielfältigen Lebensentwürfe von Frauen und Männern in unserer Gesellschaft stimmen immer seltener mit den stereotypen Rollenbildern überein, die bestehende Ungleichheiten bedingen und Unausgewogenheiten (re-)produzieren. Eine geschlechterbewusste Pädagogik möchte das Überwinden von Geschlechtergrenzen unterstützen und dazu beitragen, dass Kinder die teils widersprüchlichen Bilder aus ihrem Alltagserleben mit Eltern, Erzieher/innen und Lehrkräften reflektieren. Wahrnehmung und Akzeptanz von Vielfalt wird unterstützt durch Anwendungen, die wie „Apselut Spunk!“ aus dem Oetinger-Verlag mit den Astrid Lindgren Charakteren, eine breite Palette an Identifikationsmöglichkeiten und unterschiedliche Geschicklichkeits-, Knobel- und Rechenaufgaben anbieten.

3. Themen und Inhalte

Welche Inhalte werden thematisiert? Knüpfen sie an Erfahrungswelten und Interessen an, die männlichen oder weiblichen Rollenklischees entsprechen? Gibt es Ausnahmen von diesen Stereotypen?

Tiere, Babypflege und Mode für die Mädchen – Technik, Naturwissenschaft und Autorennen für die Jungs: Im kontinu-

ierlich wachsenden Markt für „Kids-games“ profilieren sich viele Computerspiele, die stereotype Themen und Inhalte propagieren. Computerspiele können Rollenklischees auf weiteren Ebenen transportieren: Im rosa Cover kommen einfache Geschicklichkeitsübungen im Umgang mit der Maus daher – im bunten Cover die komplexeren Inhalte für die Spielkameraden. Oder: Hochpreisige Games finden sich im Jungenregal – die „Schnäppchen“ bei den Mädchen. Demgegenüber lösen gender-faire Computerspiele stereotype Rollenmuster auf, indem sie zum Beispiel Themen und Inhalte auf pfiffige Weise neu verknüpfen: Tiere mit Technik, Autorinnen mit Sprache etc. oder indem sie an geschlechtsspezifischen Interessen und Erfahrungen ansetzen und rollenuntypische Themen unterhaltsam aufbereiten. Der Terzio Verlag verfolgt diesen Ansatz zum Beispiel mit „Carolina, die Kometenjägerin“ als Spiel für Mädchen.

4. Soziale Interaktionen

Finden soziale Interaktionen zwischen den Geschlechtern statt? Wie sind sie gestaltet? Sind sie an Stereotype gebunden? Wie ist das Verhältnis? Wird Geschlechtervielfalt erlebt? Gemäß den tradierten, stereotypen Rollenbildern haben männliche Personen oft den aktiven Part inne. Sie erklären, fragen, beschützen, verteidigen, bestimmen..., während die weiblichen Akteurinnen tendenziell eher passive Rollen einnehmen und zuhören, antworten, beschützt oder befreit werden.

5. Erwerb von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten

Welche Themenbereiche sind für den Wissenserwerb aufbereitet? Welche weiteren Fähigkeiten und Fertigkeiten können erworben werden?

„Lillifees Delfinshow“ von Tivola sei hier als Beispiel genannt: Das Computerspiel richtet sich an Mädchen im Vorschulalter, Elementarfertigkeiten am PC Geschicklichkeit mit Tasten und Maus können im Spiel und mit Spaß erworben werden, weiter gehende Informations- und Lernangebote fehlen. Im Hinblick auf Gender Fairness ist dieses Informationsdefizit kritisch zu sehen, denn es enthält zugleich eine Botschaft, die sich versteckt: Wer lernt, dass es für Mädchen zu einem Frosch nicht mehr zu sagen gibt als: „Der hat’s aber gut.“, der lernt dies als Rollenbestandteil. Wer lernt Delfin-Belohnungen auszuteilen ohne es mit der Frage zu verknüpfen was Delfine gern fressen, der merkt sich oft zugleich, dass sich ein „richtiges“ Mädchen dafür nicht interessiert. Mehr Gender Fairness setzt Impulse, weckt die Neugier, beantwortet Fragen von Mädchen im Vorschulalter: Warum macht der Frosch „quak“? Warum sitzt er am Teich? Wo leben eigentlich Delfine...?

→ Für weiterführende Informationen: BIBER – Netzwerk frühkindliche Bildung (www.bibernetz.de)