

Citizen games

Handbuch für Lehrkräfte

Gender Adventure: Ein Serious
Game zu Geschlechtsidentität
und Diskriminierung
2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Contents

Zusammenfassung	3
Einleitung	4
Definitionen	6
Ziele und Anleitung	7
I - Spielkonzept.....	7
II - Zielgruppe und Ziele des Spiels	10
III - Planen der Unterrichtseinheit	11
B - Schritt 1: Einführung (10')	11
C - Schritt 2: Gameplay (10')	11
D - Schritt 3: Ende des Spiels und Diskussion (40')	12
IV - Fokus auf der Klassendiskussion	13
A - Erste Eindrücke, Gefühle, und das Verständnis des Spiels	13
B - Nachbesprechung des Szenarios des weiblichen Charakters	14
C - Nachbesprechung des Szenarios des männlichen Charakters	16
D - Nachbesprechung des non-binären Szenarios	17
E - Geschlechtssozialisation definieren	19
F - Geschlechterungleichheit bekämpfen	19
Zusätzliche Informationen	22
I - Geschlechterrollensozialisation: Wie macht die Gesellschaft Männer und Frauen?	22
A - Unterschied zwischen Sex und Gender	22
B - Die soziale Konstruktion von Geschlechtsidentitäten	23
II - Folgen: wie führen Unterschiede zu Ungleichheiten und Diskriminierung?	24
A - Der Einfluss von Geschlechtersozialisation	24
B - Gendernormalisierung	26
III - Prävention und Reaktion: Was sind mögliche Lösungsansätze gegen Diskriminierung?	27
Annexe	28
Annex 1: Spieleinführung und Anleitung	28
Annex 2: Liste der Kommentare.....	29
Kommentare im Szenario des weiblichen Charakters	29
Kommentare im Szenario des männlichen Charakters	30
Kommentare im non-binären Szenario.....	32
Annex 3: weitere Materialien.....	34
Allgemein	34
International Gedenk- und Erinnerungstage.....	34

Zusammenfassung

Dieses Handbuch soll Lehrkräften helfen Unterrichtseinheiten basierend auf dem Serious Game „Gender Adventure“ zu planen. Das Spiel und das Handbuch wurden kreiert als Teil des Citizen-Games-Projektes, einer Kooperation zwischen NGOs und Universitäten aus ganz Europa, finanziert durch Erasmus+.

Die vorgeschlagenen Aktivitäten sind für Schüler*innen höherer Klassen gedacht (15-18 Jahre alt) und beinhalten ein kurzes digitales Spiel, welches Geschlechtergerechtigkeit und Diskriminierung im öffentlichen Raum thematisiert. Das Spiel selbst beinhaltet drei Minispiele; jedes der Spiele ist Teil eines größeren Narrativs über Geschlechtergerechtigkeit und Diskriminierung im öffentlichen Raum.

Der erste Teil dieses Handbuch erläutert die Spielziele und wie man man eine Unterrichtseinheit mit dem „Gender Adventure“-Spiel planen könnte.

Im Anschluss an das Spiel wird eine Diskussion vorgeschlagen, in der die Schüler*innen ihre Eindrücke und Meinungen austauschen können. Um diese zu unterstützen enthält das Handbuch Beispielfragen und zusätzliche Informationen über geschlechtsbezogene Aspekte, die Lehrkräften helfen die Diskussion zu leiten.

NÜTZLICHE LINKS:

Das Spiel kann über die Browser Chrome oder Opera gespielt werden: https://play.citizengames.eu/high_school_game/

Das Handbuch wird ergänzt durch ein eLearning-Modul (Online-Training) für Lehrkräfte: [Hier klicken um das Modul auf Deutsch zu finden.](#)

Für zusätzliche Informationen besuchen Sie die Internetseite des Projekts: www.citizengames.eu

Einleitung

Zwei französische und eine niederländische Nichtregierungsorganisation (NGO) sowie fünf Hochschulen aus verschiedenen europäischen Ländern (Belgien, Deutschland, Polen, Irland, Portugal) haben sich zusammengetan um junge Menschen und Lehrkräfte für gesellschaftliche Themen (Umweltschutz, Geschlechtergerechtigkeit, etc.) zu sensibilisieren. Für den Einsatz im Unterricht wurden Serious Games entwickelt - pädagogische Instrumente, die Schüler*innen ermöglichen auf spielerische Art und Weise zu lernen.

Diese Initiative, genannt Citizen Games, ist das Folgeprojekt zu „Citizen School, Serious Gaming for a better Europe“, welches von 2016 bis 2019 durchgeführt wurde. Diese erste Kooperationserfahrung zwischen NGOs und Hochschulen hat ein Bildungspaket zum Thema Migration geschnürt, welches kostenlos auf www.citizenschool.eu heruntergeladen werden kann.

Das Ziel war ein zur Schaffung einer inklusiveren europäischen Gesellschaft beizutragen. Ähnlich wie Citizen School, wird auch Citizen Games von Erasmus+ gefördert; die Ergebnisse des Projektes werden kostenlos auf www.citizengames.eu zur Verfügung stehen.

Das Ergebnis dieser erneuten Kooperation sind zwei digitale Spiele. Das erste Spiel, gedacht für die Mittelstufe (11-14 Jahre) wurde 2021 kreiert. Das „#YouToo“ genannte Spiel handelten Cybermobbing und Cybersexismus. Das zweite Spiele ist für höhere Klassen gedacht (15-18 Jahre alt). Im Vorfeld der Entwicklung wurden Schüler*innen oberer Klassen befragt zu welchen Themen sie gerne mehr wissen würden. Das Ergebnis dieser Befragung sah drei Themen hervorstechen: Plastiksuppe, Geschlechtergerechtigkeit im öffentlichen Raum, und Extremismusbekämpfung. Daraufhin wurden Studierende der Partnerhochschulen zu diesen Themen weitergebildet. Sie haben sich dann in Porto für zehn Tage getroffen um Konzepte für ein Serious Game zu entwickeln. Das war eine großartige Erfahrung, umso mehr als dass die Studierenden aus ganz unterschiedlichen Fachrichtung kamen (IT, Tourismus, Management, Ingenieurwissenschaften, sowie Soziale Arbeit) und internationale zusammengesetzt waren. Das Gewinnerkonzept des Teams Maverick beschäftigte sich mit Geschlechtergerechtigkeit und bildete die Ausgangslage für das finale Spiel. Nach der Auswahl des Gewinnerkonzeptes haben die Partnerinstitutionen das Konzept weiterentwickelt und programmiert, das Handbuch verfasst und ein eLearning-Modul für Lehrkräfte entwickelt.

Bitte beachten!

Das Spiel 'Gender Adventure' beschäftigt sich mit Geschlechtsidentität. Es handelt nicht von sexueller Orientierung, auch wenn letztere auch bei der Beschäftigung mit geschlechtsbezogenen Themen und Diskriminierung thematisiert werden könnte.

Das Ziel dieses Handbuch (verfügbar in den sechs Projektsprachen) ist es Lehrkräfte aus ganz Europa bei der Organisation von Unterrichtseinheiten mit dem Spiel „Gender Adventure“ zu unterstützen. Hierfür sollen Lehrkräfte bei der Aneignung von technischen und theoretischen Inhalten des Spiels unterstützt werden.

Designet als ein Instrument globaler Bildung, kann das Spiel seine pädagogischen Ziele größtmöglichen erreichen wenn es durch ein Folgegespräch und eine Diskussion mit und zwischen den Schüler*innen ergänzt wird. Neben Anweisungen wie man das Spiel spielen kann, finden Sie aus diesem Grunde auch Hintergrundinformationen für weitere Diskussionen mit den Schüler*innen.

Die Übersetzung von Definitionen u.ä. erfolgte durch das Projektteam.

Bitte beachten!

Das Spiel ist nur auf dem Computer verfügbar. Es ist aus verschiedenen Gründen nicht für Mobiltelefone oder Tablets adaptiert. Erstens, das Spiel soll in der Schule als Teil einer Unterrichtseinheit genutzt werden. Die Realität in den verschiedenen Ländern zur Grundlage nehmend, stellte sich heraus, dass die meisten Schulen mit Computerkabinetten ausgerüstet sind und dies dementsprechend keinen limitierenden Faktor für Lehrkräfte darstellt. Zudem haben nicht alle Schüler*innen internetfähige Endgeräte, und es wäre unfair von ihnen zu verlangen so etwas zu besitzen nur um teilzunehmen. Außerdem werden Schüler*innen weniger abgelenkt bei der Benutzung von Schulcomputern anstelle von Smartphones, bei denen potentiell ständig Benachrichtigungen kommen können.

Definitionen

Unten finden Sie einige der wichtigsten Definitionen um das Spiel besser verstehen und die Diskussion besser leiten zu können.

Sex bezieht sich auf eine Reihe von biologischen Attributen bei der Geburt (Chromosomen, Gene, Hormonlevel und -funktionen, Geschlechtsorgane). Sex ist üblicherweise als weiblich oder männlich kategorisiert, aber es gibt Variationen in den biologischen Attributen, die Sex ausmachen und wie sich diese Attribute ausdrücken.

Gender bezeichnet sozial konstruierte Rollen, Verhaltensweisen, Ausdrucksformen und Identitäten von Männern, Frauen und geschlechtsdiversen Personen. Es beeinflusst wie Menschen sich selbst und andere wahrnehmen.

Sexismus bezeichnet „individuelle Eigenschaften, Annahmen, und Verhalten, sowie organisationelle, institutionelle, und kulturelle Praxen die entweder negative Bewertungen von Individuen basierend auf ihrem Geschlechter widerspiegeln oder einen ungleichen Status von Frauen und Männern unterstützen“¹.

Diskriminierung ist „unfaire Behandlung einer Person aufgrund von Geschlecht, Race, Alter, etc.“².

Geschlechtsidentität ist „das Gefühl der Zugehörigkeit einer Person zu einem Geschlecht“³.

Non-Binarität meint sich weder als männlich noch weiblich zu identifizieren.

Cisgender meint, dass die Geschlechtsidentität gleich ist mit dem Geschlecht, was bei der Geburt zugeordnet wurde.

Transgender bedeutet, dass das bei der Geburt festgelegte Geschlecht und das gelebte Geschlecht unterschiedlich sind.

Patriarchat ist „ist eine Art der sozialen Organisation in der Väter oder andere Männer die Familie, den Clan, Stamm, andere soziale Einheiten, oder die Gesellschaft kontrollieren. Patriarchat ist auch wenn Männer die

¹ Swim & Hyers, 2009, p. 407

² Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/essential-british-english/discrimination> - 25/05/2022

³ Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gender-identity> - 25/05/2022

meisten der gesellschaftlichen Positionen mit Macht und Autorität kontrollieren, anstelle von Frauen oder gleichberechtigt Männer und Frauen.⁴

Catcalling ist "ein lauter Ruf oder Nachpfeifen, welches Missfallen ausdrücken soll, insbesondere durch Personen in Gruppen".⁵

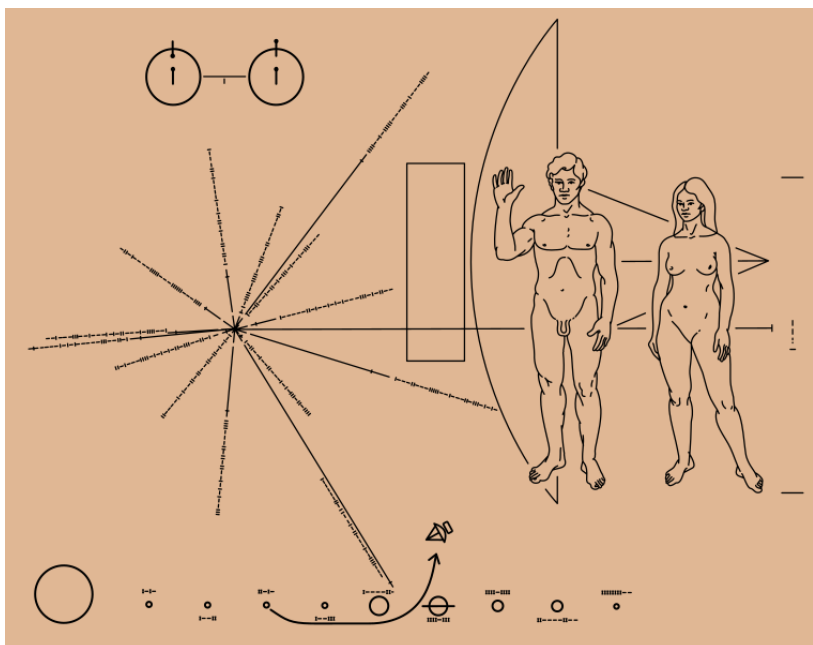
Toxische Männlichkeit ist eine Reihe von „als schädlich geltenden Vorstellungen über die Art und Weise wie sich Männer zu verhalten hätten. Beispielsweise die Vorstellung, dass Männer nicht weinen oder Schwäche zugeben dürften.“⁶

Ziele und Anleitung

I – Spielkonzept

“Gender Adventure“ ist ein Serious Game das es den spielenden Personen erlaubt mit Geschlechterdiskriminierung im öffentlichen Raum zu experimentieren.

In diesem Serious Game spielt man als Maverick, ein Alien im Weltall die Pioneer-Plakette⁷ gefunden hat. Auf dieser sind zwei menschliche Körper abgebildet, die einen Mann und eine Frau darstellen sollen:



⁴ Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/patriarchy> - 19/05/2022

⁵ Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/catcall> - 25/05/2022

⁶ Cambridge dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/toxic-masculinity> - 25/05/2022

⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Pioneer_plaque

⁸ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pioneer_plaque.svg

Da alle Aliens geschlechtslos sind und bei Geburt gleich aussehen, war Maverick fasziniert von dieser Darstellung. Maverick hat daraufhin beschlossen die Erde zu besuchen um damit zu experimentieren welche Rolle Geschlecht im Alltag von Menschen spielt.

Bitte beachten!

Dieses Spiel handelt nur von Diskriminierung im öffentlichen Raum, nicht von Diskriminierung im privaten Raum wie beispielsweise Familien. Onlinediskriminierung und Cybermobbing werden auch nicht direkt thematisiert. Natürlich ist es aber möglich die Diskussion um diese Themen zu erweitern.

Maverick erhält die Chance drei Menschen in ihrem Alltag zu begleiten. Eine davon identifiziert sich als weiblich, eine als männlich, und die dritte Person als non-binär. Eine ausführlichere Einführung zum Spiel findet sich in **Annex I**.

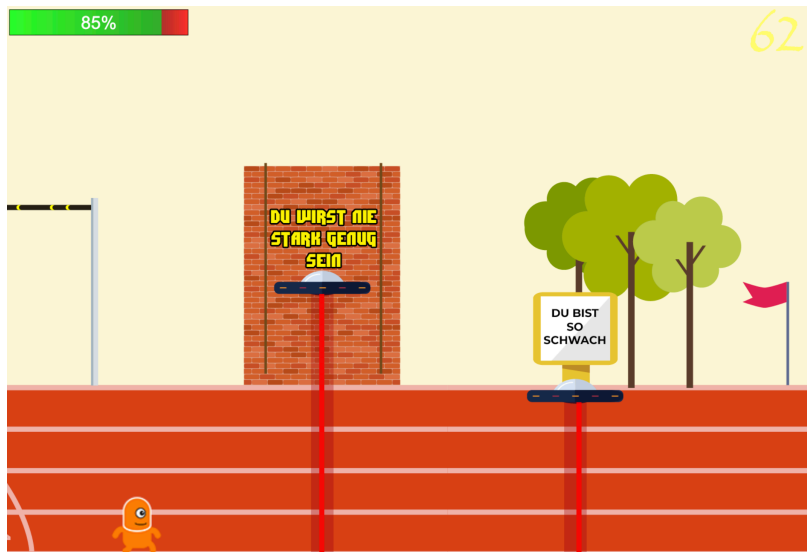
Die drei Szenarien wurden ausgewählt um alltägliche Situationen darzustellen, in denen Geschlechtsstereotype auftauchen und zu Diskriminierung führen können. Sie sollen Situationen aus dem realen Leben so gut wie möglich widerspiegeln und Geschlechterdiskriminierung bestmöglich illustrieren.

Szenario mit einem weiblichen Charakter: Spaziergang



Das Alien Maverick macht einen Spaziergang als Frau und erlebt Catcalling. Catcalling wurde ausgewählt für den weiblichen Charakter da es eine häufige Erfahrung und Belästigung ist, der Frauen im Alltag begegnen. Beruhend auf der Hypersexualisierung weiblicher Körper in einem patriarchalen Kontext, versinnbildlicht Catcalling die Diskriminierung, die Frauen oft in öffentlichen Räumen begegnen.

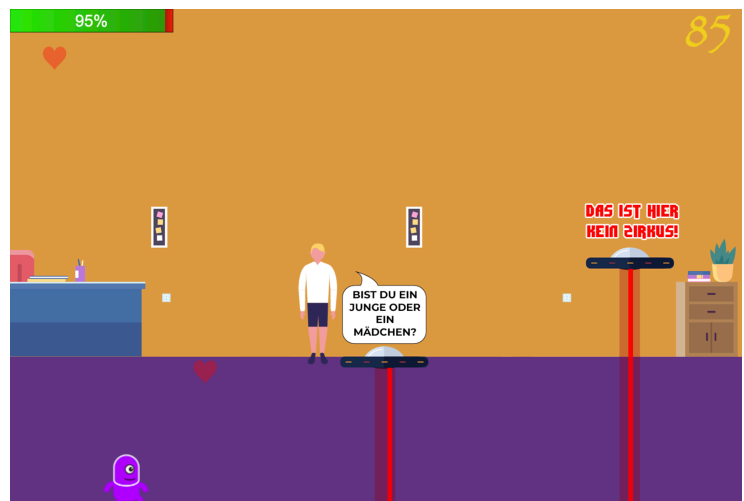
Szenario mit einem männlichen Charakter: Sportzeit!



Das Alien Maverick wandelt auf den Spuren der Männer und begegnet dem Konzept toxischer Männlichkeit. Maverick will einige Sportarten ausprobieren und geht zuerst zum Sportplatz, zum Fitnessstudio, und zum Football-Feld. Das Szenario wurde entwickelt zur Abbildung von Situationen, in denen physische Stärke im Zentrum steht, und in denen Männer besonders stark damit konfrontiert werden wie sie sein sollten oder nicht.

Szenario mit einem non-binären Charakter: Willkommen zur Schule!

Alien Maverick verkörpert jetzt eine non-binäre Person. Maverick erlebt einen normalen Tag in verschiedenen Schulsituationen: Registrierung, Klassenraum, Schulhof, Toiletten, Kantine und Bibliothek. Dieses Szenario soll einige der besonderen Schwierigkeiten aufzeigen, denen Personen jenseits männlicher oder weiblicher Identität begegnen.



Zusammenfassend sei gesagt, dass dieses

Serious Game für Diskriminierung aufgrund von Geschlecht sensibilisieren soll nicht nur gegen Frauen, sondern auch gegenüber Männern und non-binären Personen. Während Frauen immer noch stärker unter Ungleichheit zwischen Geschlechtern und vergeschlechtlichter Gewalt leiden, gibt es Geschlechtsstereotype, sozial konstruierte Rollen und Verhaltensanforderungen für jede Person.

Bitte beachten!

Das Spiel „Gender Adventure“ wurde von einem europäischen Projekt entwickelt und thematisiert eventuell Perspektiven, die noch nicht in jedem nationalen Kontext adressiert werden. Das Handbuch ist als Unterstützung für Lehrkräfte konzipiert, was von diesen dann für ihre jeweiligen Umgebungen und ihre Expertise mit geschlechtsbezogenen Konzepten adaptiert werden kann. Es ist gut Diskussionen voranzutreiben um sie auf ein höheres Niveau zu bringen und überkommene Geschlechtsvorstellungen herauszufordern, gleichzeitig sollten die Lehrkräfte mit den dahinterliegenden Konzepten gut genug vertraut sein um sich bereit zu fühlen eine Diskussion darüber zu leiten.

Ein eLearning-Modul (Online-Training) für Lehrkräfte ist online verfügbar auf der Projektwebseite (www.citizengames.eu), oder direkt unter diesem Link:

[Hier klicken um das Modul auf Deutsch zu finden.](#)

II - Zielgruppe und Ziele des Spiels

Die Hauptzielgruppe des Projekts sind Schüler*innen höherer Klassen und ihre Lehrkräfte. Das Spiel kann auch außerhalb eines Schulsettings genutzt werden, das Handbuch ist aber darauf fokussiert Ratschläge für eine Diskussion im Klassenkontext zu organisieren.

Das generelle Ziel ist es, dass sich Schüler*innen über ihre Vorstellungen und Beispiele von Geschlechtsstereotypen und Diskriminierung austauschen. Teilziele sind:

- Schüler*innen verstehen wie Geschlechtsstereotype und Diskriminierung im Alltag existieren
- Schüler*innen werden in die Lage versetzt die Konsequenzen von Geschlechterungleichheit in unterschiedlichen Situationen zu diskutieren
- Schüler*innen können Verhalten identifizieren, welches Geschlechtsstereotype und Diskriminierung bekämpft

III – Planen der Unterrichtseinheit

Dieses Kapitel enthält zentrale Aspekte um eine einstündige Einheit für höhere Klassenstufen zu planen. Natürlich ist das flexibel und es können gegebenenfalls auch kürzere oder längere Einheiten geplant werden, oder das Spiel in einem größeren Rahmen genutzt werden mit weiteren ergänzenden Aktivitäten.

Praktische Information

Das Spiel kann nur auf Desktopcomputern und Laptops gespielt werden. Es wurde nicht für Tablets oder Mobiltelefone adaptiert.

Nutzen Sie die Browser Chrome oder Opera um zu testen, ob das Spiel geladen wird: https://play.citizengames.eu/high_school_game/.

Es kann passieren, dass es einen kurzen Moment am Ende eines Szenarios dauert bis das Spiel die Anschlussquizfragen anzeigt. Wir empfehlen daher geduldig zu sein und die Seite nicht sofort neu zu laden.

A - Vorbereitung

Es wird empfohlen das Serious Game in einer passenden Umgebung wie einem Schulcomputerkabinett zu spielen. Es wird außerdem empfohlen einen Raum mit ausreichend Platz zu nutzen um nach dem Spiel einen Stuhlkreis für die Anschlussdiskussion haben.

Falls nicht genug Computer zur Verfügung stehen, wird empfohlen die Klasse so aufzuteilen, dass jede Person dennoch Zugang zu einem Computer hat. Kleinere Gruppen von bis zu ungefähr 15 Schüler*innen machen es auch einfacher die Diskussion zu leiten und geben jeder Person mehr Raum etwas zur Diskussion beizutragen.

B – Schritt 1: Einführung (10')

Machen Sie und die Schüler*innen sich vor dem Spiel mit den Spielanweisungen vertraut.

Bitten Sie die Schüler*innen im Anschluss das Spiel im Browser aufzurufen. Auf der ersten Seite werden die Spieler*innen gefragt in welcher Sprache sie das Spiel spielen wollen.

C – Schritt 2: Gameplay (10')

Die Schüler*innen können die drei Minispiele in egal welcher Reihenfolge spielen. Es ist wichtig, dass sie selbst auswählen können und nicht im Vorfeld eingeschränkt werden, da die gewählte Reihenfolge an einer späteren Stelle thematisiert wird.



Es wird empfohlen die Schüler*innen anzuregen über die Bedeutung des Spiels nachzudenken während sie spielen.

In jedem Szenario ist das Spielziel durch die Kommentare zu springen, die sie als positiv wahrnehmen, und jene zu vermeiden, die sie als eher negativ wahrnehmen. Auf dem Weg müssen sie Laserstrahlen vermeiden, die teilweise unter den Kommentare platziert sind. Damit soll verhindert werden, dass sie einfach durch das Level rennen ohne irgendwelche Kommentare zu berühren. Extraenergie kann gesammelt werden indem sie durch Herzen springen.

Nach jedem Minispiel werden den Spieler*innen drei Folgefragen gestellt, die thematisch zum Szenario passen. Hierdurch können die Spieler*innen zusätzliche Fakten über Diskriminierung gegenüber dem Geschlecht des Spielcharakters entdecken und sollen so getriggert werden weiter über Ungleichheit nachzudenken. Jede korrekte Antwort gibt zusätzliche Energie. Die Fragen sollen die Spieler*innen anregen darüber nachzudenken wie das Spiel mit realen Situationen zusammenhängt.

Spielanweisungen finden sich in **Annex 1**, die Kommentare in **Annex 2**.

D – Schritt 3: Ende das Spiels und Diskussion (40')

Wenn die Schüler*innen die drei Minispiele beendet und die Folgefragen beantwortet haben, werden sie von der Lehrkraft gebeten die Computer zu verlassen und sich so zu setzen, dass sich alle gut sehen können (beispielsweise in einem Kreis) um die Diskussion zu beginnen. Die Inhalte dieses Handbuch dienen als Orientierungshilfe um Lehrkräften zu helfen die zu diskutierenden Themen anzusprechen. Der nächste Abschnitt enthält eine Reihe von möglichen Fragen, die genutzt werden können die Diskussion zu leiten. Im Abschnitt „zusätzliche Informationen“ finden Sie weitere Inhalte zur Vertiefung der diskutierten Konzepte um die Diskussion gut zu rahmen und besser für die Moderation der Diskussion gewappnet zu sein. Es wird empfohlen

die Aktivität mit der Vereinbarung einiger Grundregeln zu starten.

Orientierungshilfen für eine konstruktive Debatte

- Jede Person spricht nur in ihren eigenen Namen;
- Jede Person hat das Recht ihre Meinung zu äußern solange diese respektvoll gegenüber ihren Mitschüler*innen und anderen Menschen allgemein sind (Diskriminierung und Beleidigungen werden nicht toleriert);
- Jede Person sollte die Meinung der Anderen respektieren, auch wenn sie diese nicht teilen
- Jede Person hat das gleiche Recht sich zu äußern und sollte sicherstellen, dass auch wirklich jede*r die Gelegenheit hatte Ideen auszudrücken.

Das Ziel ist nicht zu entscheiden wer richtig und wer falsch ist, sondern sich auszutauschen und dadurch das Verständnis von geschlechtsbezogenen Situationen zu vertiefen.

IV - Fokus auf der Klassendiskussion

A - Erste Eindrücke, Gefühle, und das Verständnis des Spiels

Für den Anfang empfehlen wir die Schüler*innen nach ihrem ersten Eindruck und ihren Gefühlen über das Serious Game zu fragen. Hier sind einige Beispielfragen, die helfen können die Diskussion loszutreten:

- **Wie fühlst du dich nachdem du gerade das Spiel erlebt hast?**
- **Wie würdest du dich fühlen wenn du selbst solche Kommentare äußern würdest? Warum?**
- **Wie würdest du dich fühlen, wenn du solche Nachrichten erhalten würdest? Warum? Welche anderen Gefühlen kann das Frust-Meter repräsentieren?**
- **Fandest du manche Kommentare schlimmer als andere? Haben dich manche besonders bewegt oder aufgeregt?**

Im Anschluss, bevor es in die Diskussion der einzelnen Szenarios und der darin enthaltenen Themen geht, ist es wichtig noch einmal die generelle Idee und Struktur des Spiels zu verdeutlichen. Hier sind einige Beispielfragen, die dabei helfen können:

➤ **Was hast du über das Spiel verstanden? Was ist passiert? Was war das allgemeine Ziel des Spiels?**

Bitte beachten!

Es wird empfohlen die Diskussion mit dem Szenario des weiblichen Charakters zu beginnen, im Anschluss des männlichen Charakters, und zuletzt das non-binäre Szenario. Dies soll der Gruppe dabei helfen der Entwicklung der Diskussion gut folgen zu können und hilft, die dahinterliegenden Konzepte einfacher zu verstehen.

Der Beginn der Debatte konzentriert sich auf die häufigste (und meistbekannte) Form der Diskriminierung, jene gegenüber Frauen. Darauf folgt wie jede Person, auch Männer, darunter leiden können eine ihnen zugeschriebene Geschlechterrolle ausfüllen zu müssen. Im Anschluss wird zu einem weniger häufig diskutierten, aber nichtsdestoweniger wichtigen Thema übergeleitet: Geschlecht ist breiter als nur „männlich“ und „weiblich“ und jene, die sich nicht mit dem Geschlecht identifizieren, das ihnen bei der Geburt gegeben wurde, leiden ebenfalls unter diskriminierenden Situationen. Vorstellungen von Geschlecht können diskutiert werden um die Sichtweisen der Schüler*innen über die soziale Konstruktion von Geschlechterrollen und deren Ausdruck herauszufordern.

B - Nachbesprechung des Szenarios des weiblichen Charakters

Das Szenario des weiblichen Charakters behandelt Catcalling. In dieser Einheit sollen Schüler*innen verstehen lernen wie es sich anfühlt, wenn man auf der Straße belästigt wird. Hierauf können sie aufbauen und zu einer Diskussion über patriarchale Strukturen übergehen, und wie diese legitimieren, dass Männer die Körper von Frauen kontrollieren.

Hier sind einige Beispielfragen und *Antwortelemente*, die helfen können die Diskussion zu leiten:

➤ **Was ist Catcalling?**

Catcalling ist „ein lauter Ruf oder Nachpfeifen, welches [gewöhnlich] Missfallen ausdrücken soll, insbesondere durch Personen in Gruppen“.

➤ **Warum erleben Frauen viel häufiger Catcalling als Männer? Könntest du dir vorstellen, wie Männer die selben Kommentare erhalten wenn sie die Straße runterlaufen? Warum?**

Allgemein erleben Frauen in europäischen Gesellschaften mehr geschlechtsbezogene Ungleichheit und Diskriminierung als Männer. Eine dieser Erfahrungen ist Belästigung durch Catcalling. Die Körper von Frauen wurden - und werden immer noch - sexualisiert, beispielsweise in Medien und Kunst. In Folge dessen erachten es einige leider immer noch als normal diese Sexualisierung auch im öffentlichen Raum nachzuahmen, beispielsweise auf der Straße.

➤ **Was sind Konsequenzen von Catcalling? Warum kann Catcalling als diskriminierend verstanden werden?**

Frauen haben häufig Angst alleine die Straße herunterzulaufen, insbesondere nachts oder wenn sie öffentlichen Nahverkehr nutzen. Sie gehen deshalb teilweise weniger aus oder nehmen ein Taxi - was es noch einmal teurer macht auszugehen. Zum Teil fragen sie sich selbst, ob ihr Outfit Schuld an Catcalling ist. Sie fühlen sich verantwortlich und verlieren mitunter ihr Selbstvertrauen. Catcalling kann mitunter auch ein erster Schritt auf dem Weg zu körperlicher Gewalt sein. Catcalling kann als diskriminierend verstanden werden, weil es die Freiheit der Opfer einschränken kann.

➤ **Was hast du gelernt von den Antworten auf die Quizfragen? Was hat dich überrascht?**

QuizFRAGEN und -ANTWORTEN

1. In einer Umfrage irischer Schüler*innen gaben 60 Prozent der Frauen und Mädchen unter 20 an, dass sie in der Vorwoche „Catcalling“ erlebt haben.

A. Wahr. Das ist die korrekte Antwort.⁹

B. Falsch

2. Französische Gesetze gegen Belästigung unterscheiden sich von anderen Ländern. Sie...

A. ... bestrafen stärker als andere Länder.

B. ... Strafe erfolgt auf der Stelle. Das ist die korrekte Antwort. Polizeibeamte stellen Bußgelder direkt an Ort und Stelle aus.¹⁰

3. 'Catcalls of ...' ist eine weltweite Initiative, die sich das Ziel gesetzt hat Menschen zu sensibilisieren und gegen Catcaller vorzugehen. Sie fokussiert sich darauf...

A. ... Catcalling sichtbarer zu machen. Das ist die korrekte Antwort. Catcalls werden mit Kreide auf der Stelle markiert, wo sie erfolgten.¹¹

B. ... Catcaller zu beschämen.

⁹ <https://www.irishtimes.com/news/education/it-s-scary-and-uncomfortable-schoolgirls-seek-end-to-catcalling-1.4520281>

¹⁰ <https://www.forbes.com/sites/stephaniefillion/2021/01/26/2-years-later-what-we-can-learn-from-frances-anti-catcalling-law/?sh=7c90569b75dc>

¹¹ [Catcalling: Sexuelle Belästigung ankreiden - ZDFheute](#)

C - Nachbesprechung des Szenarios des männlichen Charakters

Das Szenario des männlichen Charakters stellt die Konsequenzen von Geschlechtsrollensozialisation für Männer in den Vordergrund. Es zielt darauf ab anzusprechen, dass auch Männer unter Geschlechterstereotypen leiden können.

Hier sind einige Beispielfragen und *Antwortelemente*, die helfen können die Diskussion zu leiten:

➤ **Hast du jemals von toxischer Männlichkeit gehört? Was bedeutet der Begriff?**

Toxische Männlichkeit ist eine Reihe von „als schädlich geltenden Vorstellungen über die Art und Weise wie sich Männer zu verhalten hätten. Beispielsweise die Vorstellung, dass Männer nicht weinen oder Schwäche zugeben dürfen“. Oder ihre Gefühle nicht teilen dürfen.

➤ **Könntest du dir vorstellen, wie Frauen die gleichen Kommentare zu hören bekommen? Warum?**

Die Gesellschaft erwartet von Frauen nicht, dass sie stark oder gut im Sport sind. Ganz im Gegenteil, Geschlechterstereotype zeichnen Frauen als schwach und passiver als Männer.

➤ **Was sind Folgen toxischer Männlichkeit? Warum kann sie als diskriminierend verstanden werden?**

*Männer schämen sich teilweise und verlieren ihr Selbstvertrauen wenn sie nicht dem „Männer sind stark“-Stereotyp entsprechen. Es wird oft von ihnen erwartet, dass sie ihre Gefühle nicht teilen, so dass es für Männer schwerer sein kann mit Freund*innen, Familie, oder Fachpersonal über ihre Probleme zu reden.*

Gefühle nicht ausdrücken zu dürfen kann auch dazu führen, dass sie nicht auf Diskriminierung reagieren und nicht genug Empathie entwickeln um Systeme voller Dominanz (Männer gegenüber Frauen) in Frage zu stellen.

Toxische Männlichkeit kann als diskriminierend verstanden werden, weil es die Freiheit jener einschränken kann, die davon betroffen sind.

➤ **Was hast du gelernt von den Antworten auf die Quizfragen? Was hat dich überrascht?**

QuizFRAGEN und -ANTWORTEN

1. Welche der folgenden zwei Verhaltensweisen führt laut einem Beitrag einer britischen feministischen Organisation das Top-10-Ranking „toxisch männlichen Verhaltens“ an?

- A. Stoisch sein. Dies ist die korrekte Antwort¹².
- B. Dominant sein.

¹² <https://www.aurorand.org.uk/news/top-10-toxic-masculinity-behaviours>

2. In einem „Boys will be boys“ betitelten Beitrag eines luxemburgischen Gender-Informationszentrums, wird eine Werbung von Gilette als ...

- A. ... eine positive Kampagne erwähnt.
- B. ... als irreführendes Colorwashing bezeichnet. Das ist die korrekte Antwort. Das Video täuscht positive Aktion vor rein aus Profitgründen¹³. (Andere Beispiele für derartige Strategien sind Pinkwashing, in dem feministische Ziele und Strategien rein aus Profitinteresse angeeignet werden, sowie Greenwashing, bei dem Nachhaltigkeit vorgetäuscht wird.

3. Laut der irischen Informationsseite für Jugendliche „spunout“ gibt es verschiedene Art und Weisen mit „toxischer Männlichkeit“ umzugehen. Am effektivsten ist...

- A. ... darüber zu reden. Das ist die korrekte Antwort.¹⁴
- B. ... sie herauszufordern.

D - Nachbesprechung des non-binären Szenarios

Das non-binäre Szenario zielt darauf ab die Einteilung in Mann/Frau zu thematisieren. Wenn Geschlecht sozial konstruiert ist, ist eine binäre Einteilung ebenfalls sozial konstruiert. Andere mögliche Geschlechtsidentitäten auszuschließen bedeutet, dass manche Personen darunter leiden sich selbst als Mann oder Frau definieren zu müssen.

Darüberhinaus kann die Vorstellung einer scheinbar natürlichen Einteilung von Geschlecht in nur zwei Geschlechter, was nicht mehr dem Stand der Wissenschaft entspricht, zu Diskriminierung führen.

Hier sind einige Beispielfragen und *Antwortelemente*, die helfen können die Diskussion zu leiten:

➤ Was ist der Unterschied zwischen dem Sex und Gender einer Person?

Sex bezieht sich auf Biologie, während Gender sozial konstruiert ist. Keines von beiden ist nur binär, sondern erfordert komplexere Konzepte, insbesondere wenn es um Gender geht.

➤ Was bedeutet es non-binär zu sein?

Non-binär sein bedeutet sich weder als männlich noch weiblich zu identifizieren.

➤ Warum erleben non-binäre Personen solche Kommentare? Wer könnte noch diese Art von Kommentaren abkriegen?

In vielen Gesellschaft haben wir heutzutage immer noch gelernt, dass nur zwei verschiedene biologische Geschlechter existieren, und dass diese genau dem Gender entsprechen müssen, das wir haben. In Folge dessen werden oft nur zwei Gender als akzeptabel angesehen, was als Legitimation angesehen werden kann um Leute zu diskriminieren, die nicht

¹³ [#8: Boys will be boys?! | CID Fraen an Gender \(cid-fg.lu\)](#)

¹⁴ <https://spunout.ie/life/bullying/how-to-challenge-toxic-masculinity>

in diese strikte Zweiteilung fallen: Menschen, die sich als non-binär identifizieren, aber auch Frauen, die zu männlich erscheinen, oder Männer, die zu weiblich erscheinen, etc.

Wenn man noch tiefer einsteigen will...

Transgender zu sein bedeutet, dass das Geschlecht in dem man lebt, und das Geschlecht, das einem bei der Geburt gegeben wurde, nicht übereinstimmt. Transgender ist kein eigenes Geschlecht.

Man kann „männlich“ geboren sein und sich als Frau oder non-binär identifizieren. Oder man ist „weiblich“ geboren“ und identifiziert sich als Mann oder non-binär.

➤ Was hast du gelernt von den Antworten auf die Quizfragen? Was hat dich überrascht?

QuizFRAGEN und -ANTWORTEN

1. *EIGE*, das European Institute for Gender Equality, stellt fest, dass „Bildung der Schlüssel ist um Geschlechtsstereotype zu brechen“. Neuere Forschungen benennen als ein Hauptherausforderung...
 - A. ... die Segregierung der Geschlechter.
 - B. ... traditionelle Karriereentscheidungen anhand von Geschlecht. Das ist die korrekte Antwort. Junge Menschen wählen ihre Berufe häufig anhand althergebrachter Geschlechterrollen¹⁵.
2. Ab 2025 sollen niederländische Personalausweise kein Geschlecht mehr enthalten. ILGA, der internationale Verband von Lesben, Schwulen, Bisexuellen, trans Menschen und Intersexuellen, bezeichnet dies als...
 - A. ... ersten Schritt in Richtung der Anerkennung non-binärer Menschen. Das ist die korrekte Antwort. Allerdings derzeit nur für die Niederlande¹⁶.
 - B. ... Durchbruch in der Anerkennung von non-binären Menschen.
3. Der 14. Juli ist der Internationale Tag für non-binäre Menschen. Die britische Organisation *Stonewall* wirbt für die Inklusion non-binärer Menschen und fokussiert sich auf...
 - A. ... die Erfahrungen der Leute.
 - B. ... Sprache. Das ist die korrekte Antwort. Inklusiver Sprachgebrauch ist ein wichtiges Werkzeug um Ally zu sein für non-binäre Menschen.¹⁷.

¹⁵ [Education is key for breaking gender stereotypes | European Institute for Gender Equality \(europa.eu\)](#)

¹⁶ [Education is key for breaking gender stereotypes | European Institute for Gender Equality \(europa.eu\)](#)

¹⁷ [10 ways to step up as an ally to non-binary people | Stonewall](#)

E - Geschlechtssozialisation definieren

Anknüpfend an die vorherigen Themen ist es wichtig, dass die Schüler*innen verstehen, was Geschlechtssozialisation ist, wie sich diese entwickelt und gesellschaftlich geteilt wird.

Hier sind einige Beispielfragen und *Antwortelemente*, die helfen können die Diskussion zu leiten:

- **In welcher Reihenfolge hast du die drei Szenarien gespielt? Warum? Waren alle Szenarien ähnlich angenehm? Warum (nicht)?**

*Haben die Schüler*innen zuerst das Szenario gespielt, das ihrem eigenen sozialen Geschlecht entspricht?*

- **Was beeinflusst im alltäglichen Leben in unserer Gesellschaft unsere Wahrnehmung von Geschlecht und unsere Vorstellung davon, was das bedeutet?**

Beispiele: Medien, Spielzeuge, Kunst und Kultur (inklusive Kino und Musik), Werbung, Märchen, Sprache (inklusive Grammatik).

Zwei direkte Beispiele um hervorzuheben welche große Rolle Geschlecht zu spielen scheint, auch weit über einfache biologische Unterschiede hinaus:

- *Was ist eine der ersten, zum Teil die erste, Frage, die wir über ein Baby haben? „Ist es ein Mädchen oder ein Junge“?*
- *Warum teilen wir im öffentlichen Raum Toiletten strikt in männlich/weiblich ein (selbst wenn es keine Urinale gibt), während wir an anderen Orten keine „vergeschlechtlichten“ Toiletten haben (zum Beispiel Zuhause, in Zügen, im Flugzeug)?*

F - Geschlechterungleichheit bekämpfen

Die drei Minispiele enthalten positive Kommentare, die Beispiele sein können um Geschlechterstereotype und -ungleichheiten zu bekämpfen.

Spielelemente

Einige Elemente der Spiele können helfen die Diskussion mehr in die Richtung möglicher Lösungen zu richten, wie Diskriminierung gestoppt und im Vorfeld verhindert werden kann. Hier einige mögliche Fragen und *Antwortelemente*:

- **Was half der spielenden Person Energie zurückzugewinnen? Was haben die Herzen repräsentiert? Wie wichtig waren positive Kommentare?**

Unterstützung, Liebe, etc. . .

Die Diskussion an den realen Alltag anbinden

- **Kommen dir mögliche Lösungen in den Kopf, wie man im realen Leben solche negativen Situationen vermeiden kann?**
- **Hast du schon mal von Initiativen gehört, die derartige negative Situationen bekämpfen?**

Es gibt Vereinigungen und Initiativen, die das Ziel haben Diskriminierung zu bekämpfen. So gibt es auch einige Organisationen, die insbesondere von Diskriminierung betroffene Frauen und/oder geschlechtsbezogene Gewalt adressieren, während einige andere Organisationen insbesondere Personen unterstützen, die Diskriminierung und Gewalt aufgrund ihrer Geschlechtsidentität erfahren.

*Darüber hinaus gibt es mehr und mehr Influencer in sozialen Medien, Prominente, und Künstler*innen (insbesondere in der Musik), die als Vorbild überkommene Geschlechtssozialisierung in Frage stellen.*

Finden Sie in "**Annex 3 – weitere Materialien**" Beispiele aus ihrem Land und schauen sie mal die Organisationen an, die in den Quizfragen erwähnt werden.

- **Habt ihr selbst Erfahrungen damit wie negative Erfahrungen wieder gut gemacht werden könnten?**
- **Weißt du wie deine Schule mit diesen Themen umgeht?**
- **Was für Verhaltensweisen sollten angenommen oder vermieden werden?**

Adaptieren: Empathie entwickeln, schlechtes Verhalten benennen, in Frage stellen warum manche Dinge „männlich“ seien und manche „weiblich“.

Vermeiden: In einer Art und Weise handeln, die andere verletzen oder schädigen könnte, ...

dopted: developing empathy, pointing out bad behaviour, questioning why we believe some things are "masculine", others are "feminine". Avoided: acting in a way that could harm others, ...

**Wir hoffen, dass Ihnen und ihren Schüler*innen das Spiel Spaß macht
und dass es dazu beiträgt das Verständnis zu Themen von
Geschlechtergerechtigkeit zu vertiefen.**

Zusätzliche Informationen

Ein eLearning-Modul (Onlinetraining) für Lehrkräfte ist auf der Internetseite des Projektes verfügbar (www.citizengames.eu), oder direkt unter diesem Link:

[Hier klicken um das Modul auf Deutsch zu finden..](#)

Dieser Teil des Handbuch soll als Ergänzungsmaterial zusätzliche Hintergrundinformationen zu den im Spiel zu findenden Konzepten und Situationen liefern.

I - Geschlechterrollensozialisation: Wie macht die Gesellschaft Männer und Frauen?

A - Unterschied zwischen Sex und Gender

Kernidee: Sex korrespondiert mit anatomischen Eigenschaften während sich Gender auf Identität und dem Ausdruck dieser Identität bezieht.

Zuerst ist es vor allem wichtig, zwischen „sex“ und „gender“ zu unterscheiden. Tatsächlich werden „Sex“ und „Gender“ oft synonym verwendet, obwohl sie unterschiedliche Bedeutungen haben; im Deutschen hingegen würden sie beide erst einmal mit „Geschlecht“ übersetzt. „Sex“ bezieht sich auf eine Reihe biologischer Merkmale bei der Geburt (Chromosomen, Genexpression, Hormonspiegel und -funktion sowie reproduktive/sexuelle Anatomie). Sex wird meist als weiblich oder männlich kategorisiert, aber es gibt Unterschiede in den biologischen Merkmalen, die Sex ausmachen, und wie diese Merkmale genau in Individuen ausgeprägt sind, intersexuelle Menschen sind hier ein Beispiel. Gender hingegen bezieht sich auf die sozial konstruierten Rollen, Verhaltensweisen, Ausdrucksformen und Identitäten von Mädchen, Jungen und geschlechtsspezifischen Menschen (z. B. nicht-binäre Menschen, die sich weder als männlich noch als weiblich identifizieren). Sie beeinflusst, wie Menschen sich selbst und einander wahrnehmen. Die Geschlechtsidentität beschränkt sich nicht auf eine binäre Wahl (Mädchen/Frau oder Junge/Mann); vielmehr existiert es entlang eines Kontinuums. Die Geschlechtsidentität ist auch nicht für immer feststehend und kann sich im Laufe der Zeit ändern. Es gibt eine beträchtliche Vielfalt darin, wie Einzelpersonen und Gruppen Geschlecht verstehen, erfahren und ausdrücken, vermittelt durch die Rollen, die sie übernehmen, die Erwartungen, die an sie gestellt werden, die Beziehungen zu anderen und die komplexen Wege, auf denen Gender in der Gesellschaft institutionalisiert ist.¹⁸

¹⁸ Canadian Institutes of Health Research, (2020). What is gender? What is sex?

Es ist wichtig, zwischen Geschlechtsidentität (weiblich, männlich, nicht-binär usw.) und zwischen Trans- oder Cis-Sein zu unterscheiden. Cis-Geschlechtlich bedeutet, dass die Geschlechtsidentität mit derjenigen übereinstimmt, die man in der ursprünglichen Geburtsurkunde findet. Trans zu sein bedeutet, dass das bei der Geburt festgelegte Geschlecht und das gelebte Geschlecht unterschiedlich sind. Cis- oder Trans-Sein ist kein Geschlecht an sich. Vielmehr können Menschen cis-männlich sein (wenn sie „männlich“ geboren wurden und sich als „Mann“ fühlen), cis-weiblich (wenn sie „weiblich“ geboren wurden und sich als „Frau“ fühlen), trans-männlich (wenn sie „weiblich“ geboren wurden und sich als „Mann“ fühlen), trans-weiblich (wenn sie „männlich“ geboren wurden, sich aber als „Frau“ fühlen), etc. ...

B - Die soziale Konstruktion von Geschlechtsidentitäten

Kinder lernen schon in jungen Jahren, dass sie sich je nach dem bei der Geburt bestimmten Geschlecht wie ein Junge oder ein Mädchen verhalten sollen. Dann lernen sie durch unzählige Aktivitäten, Möglichkeiten, Ermutigung, Entmutigung, Anregungen, offenes Verhalten, verdecktes Verhalten und verschiedene Formen der Anleitung, was es bedeutet, ein Junge oder ein Mädchen in unserer Gesellschaft zu sein: Auf diese Weise erleben Kinder den Prozess der Geschlechtsrollensozialisation. Sozialisation im weitesten Sinne führt Kinder in gesellschaftliche Wertvorstellungen und Beispiele für sozial akzeptables Verhalten und Rollen für ihr Geschlecht ein.¹⁹

Gemäß bestimmter Sozialisationstheorien erwerben Menschen unterschiedliche Geschlechtsidentitäten, die kognitive, emotionale, Einstellungs- und Verhaltensstile und stereotype Verhaltensregeln beinhalten, die jedem Geschlecht zugeordnet sind.²⁰ Diese Sozialisation wirkt sich auch auf Beziehungen und Paare aus, da wir lernen, was Verlieben bedeutet, welche Gefühle angemessen seien, wie eine Beziehung sein sollte und wie wir uns in ihr verhalten sollten.²¹ Wenn Geschlechtsidentität auf sexistische Weise konstruiert wird, könnten sich Heranwachsende daher, wie diese Wissenschaftler*innen feststellten, mit Problemen identifizieren, die traditionell mit männlichen und weiblichen Stereotypen verbunden sind – Passivität, Abhängigkeit und Unterwerfung im Fall von Frauen; und Kontrollneigung, Härte, und Gewaltneigung bei Männern.

Viele Faktoren können die Geschlechtersozialisation beeinflussen. Einige sind institutionalisiert: rechtlicher Rahmen, Religion und sogar Sprache (abhängig von männlicher und weiblicher Sichtbarkeit in Grammatikregeln und Vokabular; einige Sprachen haben sogar ein nur einziges Wort für biologisches Geschlecht und soziales Geschlecht, wie beispielsweise im Deutschen). Andere sind nicht so offiziell, können aber trotzdem sehr einflussreich sein: Werbung, Kunst und Kultur, Märchen, Spielzeug, Medien. All diese können Träger von Geschlechterstereotypen sein; Zum Beispiel: Frauen, die nichts tun und darauf warten, dass ihr Märchenprinz sie rettet, oder Männer, die kämpfen und Monster töten müssen, um die Prinzessin zu heiraten.

¹⁹ Hoffman, L.W. (1977). Changes in family roles, socialization, and sex differences. *American Psychologist*, 32(8), 644.

²⁰ Walker, S., & Barton, L. (1983). *Gender, class and education: a personal view*. Gender, Class and Education. New York: Falmer.

²¹ Sanchez-Prada, A., Delgado-Alvarez, C., Bosch-Fiol, E., & Ferrer-Perez, V. A. (2021). Implicit and explicit attitudes toward intimate partner violence against women: An exploratory study. *Journal of interpersonal violence*, 36(9-10), 4256-4276

Abschließend ist festzuhalten, dass Geschlechtsrollensozialisation in allen Ländern existiert, jedoch mit Unterschieden, da sie sozial und kulturell konstruiert ist. Daher variieren die jedem Geschlecht zugewiesenen Rollen und die gemeinsame Definition von Identitäten von einem Teil der Welt zum anderen und weist oft auch Unterschiede innerhalb desselben Landes. In einigen Ländern ist es beispielsweise Sache der Familie des Bräutigams, der Braut eine Mitgift zu geben; während in anderen Ländern die Familie der Braut dem Mann die Mitgift bringen muss.

Ebenso kann sich die Geschlechtersozialisation im Laufe der Zeit ändern. Zum Beispiel war Blau in historisch christlichen Nationen früher eine weibliche Farbe (bezogen auf die Jungfrau Maria), während es heute hauptsächlich mit Männlichkeit in Verbindung gebracht wird.

II - Folgen: wie führen Unterschiede zu Ungleichheiten und Diskriminierung?

A - Der Einfluss von Geschlechtersozialisation

1- Geschlechterrollen

Kernidee: Geschlechtssozialisation beeinflusst jede Person unterschiedlich

Geschlechtersozialisation bedeutet nicht nur, soziale und kulturelle Unterschiede zwischen Männern und Frauen zu definieren. Es rechtfertigt oft die Dominanz eines Geschlechts über Andere. In europäischen (und den meisten) Gesellschaften rechtfertigt es seit Jahrhunderten die männliche Dominanz in der Politik, in der Wirtschaft, im Familienleben usw.

Ein Beispiel für diese Dominanz ist, dass Frauenkörper als Eigentum der Männer gelten und sexualisiert werden, um potentiell Lust der Männer zu befriedigen. Catcalling basiert auf dieser Idee. Es richtet sich fast immer an Frauen und kann ihr Recht auf Sicherheit im öffentlichen Raum einschränken. Frauen sind oft im öffentlichen Raum mit Catcalling konfrontiert, die ihnen Unbehagen bereitet, manchmal sogar Schuldgefühle, und sie ihr Selbstvertrauen verlieren lässt. Seit 2018 ist Catcalling in Frankreich illegal, auch wenn einige das Nachpfeifen früher als Teil französischer Romantik betrachteten.

Das Verhältnis zwischen Männern und Frauen im Sinne von Dominanz zu verstehen bedeutet auch, dass Männer gedrängt werden einem dominanten Verhaltensmuster entsprechen zu müssen. Toxische Männlichkeit ist ein sozialer Druck, der auf Männer abzielt und von ihnen verlangt, stark zu sein, ihre Gefühle nicht zu teilen und keine Schwächen zuzugeben. Es ist interessant festzustellen, dass Männer in verschiedenen Ländern statistisch häufiger Selbstmord begehen als Frauen. Beispielsweise gab es in Frankreich im Jahr 2016 27,7 Selbstmorde von 100.000 Einwohnern bei Männern und 8,1 bei Frauen.²² Verschiedene Gründe können zur Erklärung dieses

²² <https://www.vie-publique.fr/en-bref/21976-suicide-donnees-chiffrees>

unglücklichen Trend herangezogen werden, einer davon ist toxische Männlichkeit. Es muss jedoch anerkannt werden, dass dieser unglückliche Trend nicht nur auf toxische Männlichkeit zurückzuführen ist; tatsächlich versuchen Frauen in einigen Ländern häufiger als Männer, Selbstmord zu begehen - verwenden dabei aber häufig weniger starke Mittel.

2 - Geschlechtsbezogene Diskriminierung

Kernidee: Geschlechtssozialisation kann zu diskriminierendem und gewalttätigem Verhalten führen.

Sexismus wird definiert als „die Einstellungen, Überzeugungen und Verhaltensweisen einer Person sowie organisatorische, institutionelle und kulturelle Praktiken, die entweder negative Bewertungen von Personen aufgrund ihres Geschlechts widerspiegeln oder eine ungleiche Stellung von Frauen und Männern unterstützen“²³. Sexismus basiert auf Einstellungen, Stereotypen und kulturellen Praktiken, die den Glauben fördern, dass Frauen weniger kompetent sind und weniger Macht und Status verdienen als Männer. Sexismus ist in der heutigen Gesellschaft immer noch weit verbreitet und bedroht die gesellschaftliche Gleichstellung der Geschlechter.

Sexismus gibt es in zwei Formen²⁴: feindselig und wohlwollend. Während feindseliger Sexismus durch eine explizit ablehnende Haltung gekennzeichnet ist, ist wohlwollender Sexismus subtiler. Feindseliger Sexismus ist wütend und drückt eine explizit negative Sichtweise aus. Wohlwollender Sexismus hingegen wird oft als Kompliment getarnt. Darüber hinaus wird die stereotype Rolle der Frau als Mutter, Tochter und Ehefrau bewundert, die Frauen auf ein Podest stellt, aber gleichzeitig ihre Unterordnung reproduziert. Obwohl diese Überzeugungen subjektiv als liebevoll empfunden werden können, haben sie gleichzeitig das Potential herablassend zu sein, weil Frauen zum Teil als im gleichen Moment als schwach und inkompetent wahrgenommen werden. So kann wohlwollende sexistische Ideologie die Machtunterschiede zwischen Frauen und Männern verstärken. Beispielsweise erhöhen wohlwollende sexistische Rechtfertigungen die Akzeptanz diskriminierender Handlungen durch Frauen.²⁵ Darüber hinaus erhöht wohlwollender Sexismus im Vergleich zu offensichtlich feindseligem Sexismus die Zufriedenheit von Frauen mit dem Gesellschaftssystem²⁶ und untergräbt die Teilnahme von Frauen an kollektiven Maßnahmen zur Bekämpfung der Geschlechterdiskriminierung.

²³ Swim, J. K., & Hyers, L. L. (2009). Sexism.

²⁴ Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491.

²⁵ Moya, M., Glick, P., Expósito, F., De Lemus, S., & Hart, J. (2007). It's for your own good: Benevolent sexism and women's reactions to protectively justified restrictions. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 33(10), 1421-1434

²⁶ Jost, J. T., & Kay, A. C. (2005). Exposure to benevolent sexism and complementary gender stereotypes: consequences for specific and diffuse forms of system justification. *Journal of personality and social psychology*, 88(3), 498.

Frauen und Männer unterstützen sexistische Überzeugungen, weil sie sich der Häufigkeit verschiedener Arten von Sexismus in ihrem Privatleben teilweise nicht bewusst sind²⁷, aber wenn Frauen ermutigt werden, auf Sexismus zu achten, zeigen sie eine stärkere Ablehnung von Sexismus. Im Gegensatz dazu hatte die Beobachtung für Sexismus keine vergleichende Auswirkung bei Männern. Die Befürwortung sexistischer Überzeugungen durch Männer kann verringert werden, wenn die Aufmerksamkeit für Sexismus und emotionales Einfühlungsvermögen für das Ziel der Diskriminierung gefördert wird.

B - Gendernormalisierung

Kernidee: Durch die Geschlechtersozialisation lernen wir, dass wir uns wie Mann oder Frau verhalten müssen, je nachdem, wie wir geboren wurden: männlich oder weiblich. Aber es gibt auch andere Situationen. Diese Situationen erscheinen manchen Menschen unnatürlich und werden von ihnen eher abgelehnt.

In unseren heutigen Gesellschaften gelten zwei Geschlechter als die normalsten: männlich und weiblich.

Dennoch existieren seit Jahrzehnten und sogar Jahrhunderten Identitäten jenseits strikter Binarität auf der ganzen Welt. Drei Beispiele::

- In Europa sind „eingeschworene Jungfrauen“ in und um Albanien eine der kulturellen Traditionen jenseits unseres modernen Verständnisses von trans/nicht-binär. Frauen schwören einen Eid und nehmen eine männliche Identität an, die ihnen, aber auch anderen, rigoros aufgezwungen wird.²⁸
- In einigen alten nordamerikanischen indigenen Kulturen gab es „Two-Spirit“-Menschen. Sie hatten eine soziale Identität und soziale Rollen, die über die von Frauen oder Männern erwarteten Pflichten hinausgingen²⁹.
- In Indien und den umliegenden Ländern werden Hijras als drittes Geschlecht anerkannt, weder männlich noch weiblich, was auf vielfältige Weise ausgedrückt werden kann.³⁰

Außerdem forderte eine Empfehlung des Europarates im Jahr 2010 die Mitgliedstaaten auf, Maßnahmen zu ergreifen, um die rechtliche Anerkennung der Geschlechtsumwandlung einer Person zu gewährleisten. Zum Beispiel Namen und Geschlecht in offiziellen Dokumenten zu ändern.

²⁷ Becker, J. C., & Swim, J. K. (2012). Reducing endorsement of benevolent and modern sexist beliefs: Differential effects of addressing harm versus pervasiveness of benevolent sexism. *Social Psychology*, 43(3), 127.

²⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Albanian_sworn_virgins - 07/06/2022

²⁹ <https://www.nicoa.org/two-spirit-persons/> - 07/06/2022

³⁰ [https://en.wikipedia.org/wiki/Hijra_\(South_Asia\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hijra_(South_Asia)) – 07/06/2022

Bis 2025 werden niederländische Personalausweise geschlechtsfrei sein. Dies zeigt, dass die Anerkennung der Vielfalt zwischen Gemeinschaften zu rechtlichen Änderungen führen und somit der Begrenzung von Diskriminierungen den Weg ebnen kann.

III - Prävention und Reaktion: Was sind mögliche Lösungsansätze gegen Diskriminierung?

Empathie bedeutet, die Perspektive eines anderen einzunehmen und sich vorzustellen, wie sich die Umstände dieser Person auf sie auswirken.³¹ Empathie für Opfer von Vorurteilen und Diskriminierung zu wecken, ist ein Merkmal vieler wirksamer Interventionen zum Abbau von Vorurteilen. Im Anschluss an diese Elemente haben Cundiff et al.⁴⁵ (2014) das Erfahrungslernen eingerichtet, um die Billigung von Sexismus zu verringern. Und es wurde die „Workshop-Aktivität für die Simulation von Geschlechtergerechtigkeit“ (WAGES) geschaffen, um die kumulative Wirkung gemeinsamer und scheinbar unbedeutender Erfahrungen von Vorurteilen und Diskriminierung zu demonstrieren, die Frauen am Arbeitsplatz erfahren. Während des Spiels erleben Einzelpersonen die Auswirkungen der geschlechtsspezifischen Vorurteile auf die persönliche Entwicklung. Die Diskussion endet mit der Erwägung von Maßnahmen, die auf institutioneller und individueller Ebene ergriffen werden können, um dem Wirken unbewusster geschlechtsspezifischer Vorurteile entgegenzuwirken. Diese Methode der Bereitstellung von Informationen über geschlechtsspezifische Vorurteile fördert Empathie und die Annahme mehrerer Perspektiven, und Informationen werden auf eine Weise aufgenommen, die mit geringerer Wahrscheinlichkeit Reaktanz hervorruft. WAGES verwendet spielerischere Methoden um Wissen in einem ansprechenden Format zu präsentieren. Wichtig ist, dass der Einsatz von unterhaltenden Elementen bei Bildungsmaßnahmen vorgeschlagen wird, um die Reaktanz zu reduzieren.

Neben Empathie für Opfer von Diskriminierung aufgrund des Geschlechts hinaus können Bürger*innen Menschen unterstützen, die gegen Diskriminierung kämpfen, indem sie sich an ihren Aktionen beteiligen und/oder ihre Informationen verbreiten.

Darüber hinaus ist es notwendig, über den rechtlichen Kontext und seine Entwicklung informiert zu sein, um sich für neue Rechte einzusetzen.

³¹ Coke, J. S., Batson, C. D., & McDavis, K. (1978). Empathic mediation of helping: a two-stage model. *Journal of personality and social psychology*, 36(7), 752

Annex 1: Spieleinführung und Anleitung

Einleitung

Du bist Maverick, ein junges Alien, das mit seinem Raumschiff ständig die Umgebung erkundet. Bei einer der Expeditionen hast Du die Pioneer-Plakette gefunden, die Menschen vor Jahrzehnten ins All geschickt haben.

Als Du diese Entdeckung mit Deinen Mit-Aliens geteilt hast, wurden alle sehr neugierig. Sie waren besonders fasziniert von den zwei unterschiedlichen menschlichen Körpern, die die Plakette zeigt. Auf deinem Asteroiden sind alle Aliens bei der Geburt ähnlich, und nur ihre persönlichen Entscheidungen definieren die Identität einer Person.

Um mehr über Menschen zu erfahren, reist du und einige Mit-Aliens jetzt zum Planeten Erde. Die Alien-Task Force beschließt, jemanden zu schicken um zu versuchen, Kontakt aufzunehmen. Du, Maverick, meldest dich freiwillig und schaffst es, drei Menschen zu kontaktieren.

Im Gegenzug stimmen die Menschen zu, dich auf das Raumschiff zu begleiten. Sie bieten dir an, sie auf der Erde zu begleiten, um ein kleines Experiment zu wagen, wie Geschlecht für Menschen im alltäglichen Leben funktioniert.

Du wirst jeder der drei Personen bei einer alltäglichen Aktivität folgen. In 90 Sekunden wirst du auf eine Reihe von „Situationen und Kommentaren“ stoßen. Je nach Geschlecht des Charakters könnten einige frustrieren und andere aufheitern. Es liegt an dir mit Bedacht zu wählen!

Abhängig von den Entscheidungen spiegelt das „Frust-Meter“ wider, wie gut du es schaffst, deine Stimmung hoch und die Frustration niedrig zu halten. Ihr FRUST-Meter spiegelt das Spiel wider: Richtung GRÜN (100) ist positiv, Richtung ROT (0) das Gegenteil.

Menü

Hier wählst du eines der drei Szenarios indem du auf eines der drei Symbol klickst: weiblich, männlich, non-binär:

- Lass uns spazieren gehen – Szenario des weiblichen Charakters
- Zeit für Sport! –Szenario des männlichen Charakters
- Willkommen an der Schule – non-binäres Szenario

Anleitung

Dein Ziel ist es durch die Kommentare zu springen, die du POSITIV bewertest, und den Kommentaren auszuweichen, die du NEGATIV findest.

Vermeide die LASERSTRAHLEN. Du bekommst Extra-Energie, wenn Du durch Herzen springst.

Mithilfe der Pfeiltasten nach OBEN und UNTEN kannst du springen.

Um die Wahrnehmung und Diskussion der verschiedenen Kommentare zu erleichtern, kann das Spiel mit dem Druck der Taste „p“ pausiert werden.

Annex 2: Liste der Kommentare

Kommentare im Szenario des weiblichen Charakters

Kommentare	Einfluss	Anmerkung
Hallo, Süße	-1	Unangebracht
Nette Titten!	-2	Sexualisierung
Gib mir deine Nummer, Baby	-2	
Nein heißt Nein!	+2	
Kann ich mit Dir reden?	0	Freundlich, aber kann auch aufdringlich sein
Die Mädels, die hier rumlaufen, sind heiß	-1	Sexualisierung
Babe, siehst sexy aus	-1	Sexualisierung
Nette Beine!	-1	
Yo!!	0	
Ich liebe Bitches	-2	Sexualisierung
Mein Kleid bedeutet nicht Ja!	+2	
Eh!! Babe!! 😏	-1	Unangebracht
Lass uns Spaß haben!	-2	Sexualisierung
Hey Süße, wo geht's denn hin?	-2	Aufdringlich
Mein Körper, meine Entscheidung!	+2	

Sichere Straßen für Alle!	+2	
Bock auf Sex?	-2	Sexualisierung
Hab nen guten Tag!	+1	
Komm schon, gib mir ein Lächeln!	-2	
Schau dir den geilen Arsch an!	-2	Sexualisierung
Na Sonnenschein?	-1	Unangebracht
Ich weiß doch, dass du es willst!	-2	Sexualisierung
Hey heißer Feger!	-2	Sexualisierung
Stoppt Belästigung!	+2	
Wao, wao!	-1	
Guten Morgen, Madam	+1	Freundlich und nicht aufdringlich
Lass sie in Ruhe	+2	
Sei nicht so schüchtern	-2	Sexualisierung
Du bist hässlich, du bist nichts wert!	-2	
Ow-ow!	-1	
I like the way you move, sexy lady!	-2	Sexualisierung
Psst!	-1	Potentiell unangebracht persönlich
Hey, Sexy!	-1	
Lass sie in Ruhe	+2	
Darf ich deinen Namen wissen?	0	Freundlich, aber kann auch aufdringlich sein
Lächle mal für mich!	-2	

Kommentare im Szenario des männlichen Charakters

Kommentar	Einfluss	Anmerkung
Sei ein Mann!	-1	
Alles okay?	+1	
Frauen mögen nur muskulöse Kerle	-1	Stereotyp

Du springst wie ein kleiner Junge	-1	
Loser!	-1	
Gib nie auf!	+1	
Gib dein Bestes	+1	
Du bist so eine Pussy!	-2	
Sei kein Weichei!	-2	
Sei vorsichtig	+1	
Frauen mögen keine schwachen Männer	-1	Stereotyp
Jungs müssen stark sein!	-1	Stereotyp
Du läufst wie ein Mädchen!	-2	
Warum kannst du nicht einfach schneller laufen?	-2	
Muttersöhnchen	-1	
Gib auf dich Acht!	+2	
Haha, die ist schneller als du!	-2	
Schwächling	-2	
Es ist okay zu weinen	+2	
Du bist so ein Versager!	-1	
Wie fühlst du dich?	+1	
Du wirst nie stark genug sein	-2	
Du bist so schwach	-2	
Steh gefälligst deinen Mann!	-1	
Na los, sei stark!	0	Kann unterstützend sein, aber vermittelt auch vergeschlechtlichte Erwartungen
Du schaffst das	0	Kann unterstützend sein, aber vermittelt auch vergeschlechtlichte Erwartungen
Alle Jungs mögen Fussball!	-1	Stereotyp
Bist du behindert?	-2	
Heulsuse	-2	
Willst du mit uns spielen?	+2	
Du bist zu emotional	-1	
Du bist ne Null!	-2	
Mach es, wenn du ein Mann bist!	-1	
Mach eine Pause, wenn du willst	+1	

Tu dir nicht weh	+2	
Hast du deine Eier verloren?	-2	

Kommentare im non-binären Szenario

Kommentar	Einfluss	Anmerkung
Hallo Anomalie!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Bist du ein Junge oder ein Mädchen?	-1	
Sorry, ich kann dir nicht helfen	-1	
Welchen Namen bevorzugst du?	+2	
Das ist hier kein Zirkus!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Fühl dich frei alles zu fragen	0	
Ich versteh dich nicht.	-1	
Ich mag dein Selbstvertrauen	+2	
Dich sollte es nicht geben!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Halt die Fresse, du Alien!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Welches Pronomen bevorzugst du?	+1	
Was ist deine Meinung?	0	
Non-binär zu sein ist der neue Trend	-1	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Wir sind hier nicht auf ner Freakshow	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Du bist nicht normal!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Wie geht's?	0	
Ich versteh dich	+1	
Kannst du bitte Vogue tanzen?	-2	Stereotyp
Niemand will dich daten.	-2	
Lieb dich selbst!	+2	

Benutze die Toilette, die du magst	+1	
Bist du krank im Kopf?	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Mein Körper, meine Entscheidung.	+2	
Das ist nicht deine Toilette!	-1	
Keine Monster in unserer Schule!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Komm, iss mit uns!	+1	
Kein Body-Shaming!	+2	
Oh no, schau mal wer da wieder kommt!	-1	
Freak!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Stoppt Belästigung!	+2	
Spinner!	-2	Impliziert, dass Non-binarität absonderlich sei
Willst du mit uns lernen?	+1	
Du musst nur du selbst sein?	+2	
Willst du Fashion-Design-Kram?	-2	Stereotyp
Kann ich dir helfen?	+1	
Was ist das denn für ein Look?	-2	

Annex 3: weitere Materialien

Allgemein

In Englisch

- [Sexist insults](#)
- [Gendered Insults in the Semantics-Pragmatics Interface](#)
- [Gender: definitions](#)
- [The Genderbread Person](#)
- [The Top 10 Toxic Masculinity Behaviours](#)

In Deutsch

- [Queerformat, Fachstelle für Bildung zu geschlechtlicher und sexueller Vielfalt](#)
- [Dissens – Institut für Bildung und Forschung e.V.](#)
- [Die Genderbread-Person](#)
- [Schule gegen Sexismus](#)

International Gedenk- und Erinnerungstage³²

11. Februar: Internationaler Tag für Mädchen und Frauen in der Wissenschaft

International Day of Girls and Women in Science

1. März: Anti-Diskriminierungs-Tag

8. März: Internationaler Frauentag

17. Mai: Internationaler Tag gegen Homo-, Bi- und Transphobie³³

14. Juli, Internationaler Tag der non-binären Menschen

11. Oktober: Internationaler Mädchentag

15. Oktober: Internationaler Tag für Frauen im ländlichen Raum

25. November: Internationaler Tag zur Beseitigung von Gewalt gegen Frauen

10. Dezember: Tag der Menschenrechte

³² <https://www.un.org/en/observances/list-days-weeks> - 7/06/2022

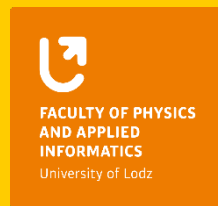
³³ https://en.wikipedia.org/wiki/International_Day_Against_Homophobia,_Transphobia_and_Biphobia – 7/06/2022

Partner

NGOs



Hochschulen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

