



Thema	Risikobereitschaft und geschlechterspezifische Unterschiede	
Zeitbedarf	2 Lektionen	
Fächer	<ul style="list-style-type: none">> Medien und Informatik> Ethik, Religionen, Gemeinschaft	
Methoden	<ul style="list-style-type: none">> Kleingruppen> Arbeitsblatt> Fragebogen> Plenum	
Einsatz	<ul style="list-style-type: none">> Fachspezifischer Unterricht> Bestandteil von Projekttagen	
Material	> Planung	2
	> Hintergrundwissen	3
	> Arbeitsblatt «Game-Idee entwickeln» (Kopiervorlage)	5
	> Fragebogen «Zuordnungskriterien» (Kopiervorlage)	6
	> Auswertung (Projektionsvorlage)	7



Einführung

Laut Umfragen verbringen Jugendliche viel Zeit mit Games. In dieser Haupteinheit werden die geschlechterspezifischen Unterschiede besprochen und die Frage nach der Wirkung des Spielverhaltens auf das Verhalten in der Realität diskutiert. Jugendliche zeigen sich oft risikofreudig und suchen immer wieder körperliche, seelische oder soziale Grenzerfahrungen. Obwohl diese für die persönliche Entwicklung wichtig sind, erhöht eine unreflektierte Risikobereitschaft die Selbst- oder Fremdgefährdung.

Diese Haupteinheit fördert einen bewussteren Umgang mit Bildschirmspielen.

Hinweis: Die vorliegende Haupteinheit kann als Vertiefung zur Einheit <Gamen 1> eingesetzt werden. Kenntnisse über die verschiedenen Genres helfen, die Aufgabenstellung gezielter anzugehen.

Kompetenzen

- > Die Schülerinnen und Schüler können Inhalte und Spielformen von Bildschirmspielen (Games) reflektieren.
- > Sie kennen geschlechterspezifische Unterschiede in Bezug auf das Spielverhalten und das Risikoverhalten.
- > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.1.1.c, ERG.5.1.a–b, ERG.5.2.a, ERG.5.4.d

Vorbereitung

- > Hintergrundwissen lesen
- > Arbeitsblatt <Game-Idee entwickeln> (Seite 5) kopieren, 1 Ex. pro Gruppe
- > Zuordnungskriterien (Seite 6) kopieren, 1 Ex. pro Gruppe
- > Auswertungsblatt/Projektionsvorlage (Seite 7) kopieren, für Lehrpersonen

Ablauf/Module

Input
 Gruppenarbeit
 Klassenverband

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
15'	Themeneinstieg	Input durch Lehrperson	
30'	In Arbeitsgruppen aufteilen und eine Game-Idee entwickeln	Geschlechterspezifische Kleingruppen	> Arbeitsblatt (S. 5)
15'	Zuordnung	Gruppenbefragung	> Zuordnungskriterien (S. 6)
10'	Resultate auswerten	Klassenverband	> Auswertung (S. 7)
30'	Reflexion	Klassenverband	



Risikogruppen

Zwei Drittel der Schweizer Jugendlichen geben an, dass sie zumindest ab und zu gamen. Ergebnisse der James-Studie 2016 zeigen, dass es beim Gamen deutliche Geschlechterunterschiede gibt: 64 % der Jungen gamen regelmässig. Ihr Anteil an den regelmässigen Gamerinnen und Gamern ist damit fünfmal grösser als derjenige der Mädchen, von denen nur 12 % regelmässig gamen. Mehr als die Hälfte der Jugendlichen spielt täglich oder mehrmals wöchentlich alleine. 43 % der Jugendlichen gamen regelmässig online mit anderen Personen und 22 % gamen regelmässig mit anderen Personen im selben Raum. Jungs gamen doppelt so häufig alleine oder mit anderen Personen im selben Raum wie Mädchen. Beim Online-Game mit anderen ist der Unterschied am deutlichsten: Jungs gamen achtmal mehr als Mädchen. Sie haben entsprechend ihrer häufigeren Nutzung viel mehr Lieblingsgames als Mädchen. Drei Viertel der Angaben zu den Lieblingsgames stammt von Jungen und nur ein Viertel der Nennungen von Mädchen. Mädchen und Jungs unterscheiden sich folglich stärker darin, ob sie überhaupt gamen und ein Lieblingsgame haben, als in ihren Vorlieben für bestimmte Game-Genres. So stimmen ihre 3 Lieblingsgames überein: GTA (Action & Abenteuer), FIFA (Sport) und Call of Duty (First-Person-Shooter). Mehr Hinweise zu den Spiel-Genres finden Sie in der Haupteinheit «Digitale Medien, Gamen1, Seiten 10 bis 13».

Risikokompetenz ist wichtig!

Risikoreiches Verhalten gehört zur gesunden Entwicklung. Gemäss Hirnforschern besitzen Jugendliche eine eingeschränkte Fähigkeit, Risiken einzuschätzen, weil ihre Gehirnteile noch ungenügend verlinkt sind.

Jugendliche sollen lernen, Risiken richtig einzuschätzen. Risikokompetenz beinhaltet neben Kenntnissen über Sportarten, Verkehrsregeln, Drogenkonsum und Nutzung von Online-Kommunikationsmitteln (Cybergrooming, Schuldenfallen) auch Selbstreflexion und Selbsterkenntnis. Dies ist notwendig, um in kritischen Situationen ruhig und besonnen handeln zu können. «Wer als Jugendlicher eine gewisse Risikobereitschaft zeigt, lernt schneller und lebt erfolgreicher sowie zufriedener als Erwachsene, die als Jugendliche keine Gelegenheit hatten, riskante Verhaltensweisen auszuprobieren.» (Schwanekamp 2010)

Das Risikoverhalten von Jungs entspricht oft einem Ausdruck von übertriebener Männlichkeit. «Angeben», «Showern», «über die Stränge hauen», Mutproben sowie Männlichkeits-symbole wie Autos und Waffen sind Themen für Jungs, um sich mit ihrer männlichen Identität auseinanderzusetzen. Die Sozialisationsbotschaft «je risikofreudiger, desto männlicher» soll als solche erkannt und hinterfragt werden.

Das Risikoverhalten der Mädchen steht im Kontext zu ihrem Sozialverhalten. Dieses orientiert sich oft am Thema «Schönheit und Beachtung». Die weibliche Identität wird am Aussehen, an der Kleidung und an Liebesbeziehungen gemessen. Um diesen oft von den Mediendarstellungen (inkl. Videogames) und Trends vorgegebenen Standards gerecht zu werden, entwickeln Mädchen und später junge Frauen diesbezüglich eine erhöhte Risikobereitschaft (Kleiderdiebstahl, Abmagerungskuren bis Anorexie, leichtfertige Dates mit Online-Kontakten, operative Brustvergrösserungen mittels Implantaten usw.).



1. Aufgabenstellung, Themeneinstieg und Gruppeneinteilung

Nach dem Geschlecht getrennte Kleingruppen bilden und ein eigenes Game erfinden. Die Lehrperson erläutert die Aufgabe. Sie zählt kurz verschiedene Spiel-Genres (Spielgattungen) auf und erwähnt mögliche Fähigkeiten, die zum Sieg verhelfen. Als kleine Hilfestellung können die Seiten 10 bis 13 aus der Haupteinheit <Gamen 1> kopiert und abgegeben werden.

2. Game-Idee entwickeln

Das Arbeitsblatt <Game-Idee entwickeln> (Seite 5) gibt Anhaltspunkte und dient der Kleingruppe als Grundlage, ihre Spielidee zu entwickeln.

3. Befragung/Zuordnung

Je eine Mädchen- und eine Jungengruppe diskutieren/erörtern anhand des Fragebogens (Seite 6) einen der folgenden Punkte:

- die Eigenschaften und Stärken, die bei ihrem jeweiligen Spiel besonders gefordert sind
- die Höhe des Risikopotentials
- das Spiel-Genre

4. Rückmeldungen zu den Resultaten

Die Lehrperson projiziert das Auswertungsblatt (Seite 7) und befragt jeweils beide Gruppen zu den notwendigen Fertigkeiten, zum Risikoverhalten und zum Spiel-Genre. Die Resultate trägt sie nach Geschlecht getrennt ein.

5. Reflexion

Folgende Fragen dienen zur Reflexion:

- > **Welche Genres (Spielgattungen) bevorzugen die Mädchen und welche die Jungen? Begründet!**
- > **Welche der im Game erforderlichen Fähigkeiten sind dabei typisch weiblich und welche typisch männlich?**
- > **Haben diese Unterschiede einen Einfluss auf das Risikoverhalten der Mädchen und Jungs in der Realität?**



Kopiervorlage

Vornamen der Gruppenmitglieder _____

Entwickelt kurz und stichwortartig eine Idee für ein Computer-Game, das euren Wünschen entspricht.

Thema

Game-Story/Idee

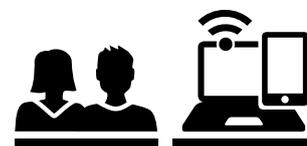
Ort(e) der Handlung

Hauptdarstellerinnen oder/und Hauptdarsteller

Spielziel(e)

Was passiert, falls du scheiterst?

Spielregeln



Kopiervorlage

Befragung/Zuordnung

Game-Entwickler/innen _____

Interview-Gruppe _____

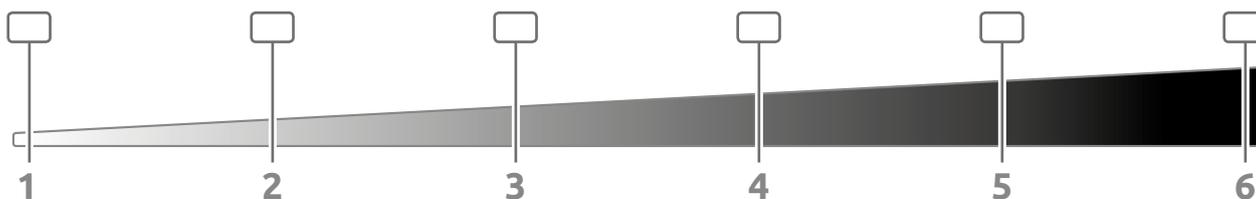
Mit diesem Fragebogen stellt ihr fest, welche Fähigkeiten benötigt und wie oft risikoreiche Aktionen gefordert werden sowie zu welchem Genre das Spiel gehört.

Welche Fertigkeiten braucht es, um das Game zu spielen und zu gewinnen? (Mehrfachnennungen möglich)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Reaktionsschnelligkeit | <input type="checkbox"/> Kreativität |
| <input type="checkbox"/> Stress bewältigen | <input type="checkbox"/> Sorgfältige Planung |
| <input type="checkbox"/> Leistung zeigen | <input type="checkbox"/> Geschickte Steuerung von Fahrzeug/Spielfigur |
| <input type="checkbox"/> Team-Play | <input type="checkbox"/> Orientierung in Labyrinth/Landschaft |
| <input type="checkbox"/> Zeitmanagement | <input type="checkbox"/> Experimentierfreude |
| <input type="checkbox"/> Reflexion und Konzentration | <input type="checkbox"/> Probleme lösen |
| <input type="checkbox"/> Disziplin und Ausdauer | <input type="checkbox"/> Hilfsbereitschaft |
| <input type="checkbox"/> Siegeswille | |

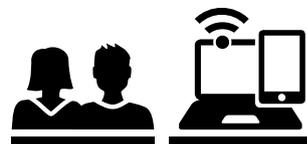
Höhe des Risikopotentials (Mutproben, Nervenkitzel, Abenteuer) im Spiel. Bewertungsskala 1 bis 6.

(Zutreffendes ankreuzen)



Zu welchem Genre gehört das Spiel? (Mehrfachnennungen möglich)

- | | |
|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Action-Adventure | <input type="checkbox"/> Sport |
| <input type="checkbox"/> Denkspiele | <input type="checkbox"/> Arcade |
| <input type="checkbox"/> Simulations- und Lernspiele | <input type="checkbox"/> Jump&Run |
| <input type="checkbox"/> Adventure | <input type="checkbox"/> Shooter |
| <input type="checkbox"/> Gesellschafts- und Partyspiele | <input type="checkbox"/> Strategie |
| <input type="checkbox"/> Rollenspiele | <input type="checkbox"/> Racing-Games |



Projektionsvorlage

Gesamtauswertung

Pro Spiel-Genre bzw. Fähigkeit und Team einen Punkt ausfüllen (Mehrfachnennungen möglich).

Spiel-Genre	Mädchen	Jungen
Action-Adventure	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Denkspiele	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Simulations- und Lernspiele	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Adventure	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Gesellschafts- und Partyspiele	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Rollenspiele	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sport	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Arcade	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Jump&Run	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Shooter	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Strategie	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Racing-Games		
Erforderliche Fähigkeiten	Mädchen	Jungen
Reaktionsschnelligkeit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Stress bewältigen	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Leistung zeigen	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Team-Play	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Zeitmanagement	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Reflexion und Konzentration	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Disziplin und Ausdauer	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Besiegen von Gegnern	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Kreativität	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Sorgfältige Planung	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Geschickte Steuerung von Fahrzeug/Spielfigur	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Orientierung in Labyrinth/Landschaft	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Experimentierfreude	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Probleme lösen	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Hilfsbereitschaft	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Reflexionsfragen

- > Welche Genres (Spielgattungen) bevorzugen die Mädchen, welche die Jungs? Begründe!
- > Welche der im Game erforderlichen Fähigkeiten sind typisch weiblich und welche typisch männlich?
- > Haben diese Unterschiede einen Einfluss auf das Risikoverhalten der Mädchen und Jungs?