

Workshop-Erläuterungen - Genderfachtag am 05.10.2011 in Fulda

Beschreibung: Workshop 1Teil A/B „Digitale Gewalt“

Chatten = Spaß haben + Cybermobbing und sexualisierte Gewalt

„Ich bin schon als Hure, Nutte, Tussi, Schlampe, Bitch beschimpft worden. Das macht mich traurig. Chatten soll doch Spaß machen!“ (Luisa, 11 Jahre)

„Es ist herrlich in Communities kann du jede Frage stellen und dich mit Experten über jedes Detail auszutauschen.“ (Holger, 15 Jahre)

Vor diesem ambivalenten Erfahrungsspektrum beim Chatten stehen Mädchen sowie Jungen und entwickeln Bewältigungsstrategien. Wie sehen diese Strategien aus und welche Unterstützungsstrukturen bieten Institutionen aus der Kinder- und Jugendhilfe gegenwärtig an?

Diese Fragen sollen, neben Wissensvermittlung, Selbstreflexion und Erfahrungsaustausch im pädagogischen Alltag, u.a. im Workshop geklärt werden.

Beschreibung: Workshop 1Teil A/B „Digitale Gewalt“

Gewalt, Ethik und Rollenbilder: Problematische Aspekte in Computerspielen

Sie heißen "Grand Theft Auto IV", "Modern Warfare 2", oder "Resident Evil 5" und werden von vielen Menschen mit Begeisterung gespielt. Was aber finden viele (vorwiegend junge, männliche) Spieler/innen so faszinierend daran, in einem Computerspiel eine Gangster-Karriere nachzuspielen (GTA IV), am Krieg gegen russische Ultranationalisten teilzunehmen (Call of Duty Modern Warfare 2) oder sich gegen herannahende Zombies (Resident Evil 5) zu wehren? Die genannten Spiele sind durch die USK mit dem Kennzeichen „keine Jugendfreigabe“ („ab 18“) versehen worden und auch wenn den allermeisten Jugendlichen diese Kennzeichen bekannt sind, spielen viele von ihnen Computerspiele, die für sie noch nicht freigegeben sind (81 % der Jungen, 36 % der Mädchen).

Welche Wirkungen können diese Spiele auf heranwachsende Mädchen und Jungen haben? Wie lässt sich die Faszination verstehen, die diese Spiele ausüben?