

Linksammlung zum Digitalen Familientalk am 10.09.25

Thema: Prinzen und Heldinnen – Level up! Geschlechterrollen in und um Games. Wie Heranwachsende mit Geschlechtervorgaben in Spielwelten umgehen.

Impulsgeberin: Ann-Kristin Gaumann ist freiberufliche Medienpädagogin <https://medien-schaffen.de/gaumann/> und arbeitet unter anderem als Teamerin für die Beratungs- und Aufklärungsplattform JUUUPORT e. V. Ihre Schwerpunkte in der Beratung von Jugendlichen bei Fragen rund um Soziale Medien, Digitale Spiele und Datenschutz.

Moderation: Sabine Eder, Dipl. Pädagogin, Geschäftsleitung und Bildungsreferentin Blickwechsel e.V., Arbeitsschwerpunkte: Medienbildung in Kita und Schule, Zusammenarbeit mit Eltern, Fortbildung für päd. Fachkräfte, Workshops Medienpraxis, Konzeptarbeit sabine.eder@blickwechsel.org

Allgemeine Information:

Klicksafe

Die Website www.klicksafe.de ist Bestandteil des deutschen Awareness Centres klicksafe im Digital Europe Programm (DIGITAL) der Europäischen Union für mehr Sicherheit im Internet. Die EU-Initiative ist politisch und wirtschaftlich unabhängig. Sie wird in Deutschland verantwortet von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz.

<https://www.klicksafe.de/geschlechterklischees-im-internet>

JUUPORT

ist eine bundesweite Online-Beratungsplattform für junge Menschen, die Probleme im Netz haben.

<https://www.juuuport.de/infos/ratgeber/schoenheitsideale>

dazu auch Folge 7 „Schönheitsideale auf Insta und TikTok“

des Podcast JUUCAST: <https://www.juuuport.de/infos/podcast>



Schule des Hörens und Sehens - Game on

ist ein Bildungsprojekt, das Medienkompetenz stärken möchte. In Kooperation mit dem Hessischen Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen bietet die Medienanstalt Hessen hier eine breite Auswahl an Unterrichtsmaterialien zu den verschiedensten Medienthemen.

<https://www.game-on.schule-des-hoerens-und-sehens.de/unterricht/ii-von-werten-und-welten>

Bundeszentrale für politische Bildung

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/541912/genderkonstruktionen-in-digitalen-spielen/>

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Hier testen und beurteilen medienpädagogisch betreute Gruppen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit und ohne Einschränkungen Jahr für Jahr die spannendsten und wichtigsten Neuerscheinungen:

<https://www.bmbfsfj.bund.de/bmbfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-32-223696>

USK:

<https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>

Beratungsstelle Jugend & Medien Hessen:



Das Hessische Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen bietet mit der **Beratungsstelle Jugend & Medien Hessen** wertvolle Unterstützung für Eltern, indem es umfassende Informationen zur sicheren und verantwortungsbewussten Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen bereitstellt:

<https://digitale-schule.hessen.de/digitale-kompetenzen/beratungsstelle-jugend-und-medien-hessen/informationen-fuer-eltern>

<https://digitale-schule.hessen.de/digitale-kompetenzen/beratungsstelle-jugend-und-medien-hessen/gaming>



Tipps der Impulsgeberin:

Spieleratgeber NRW:

Darstellung von Männern und Frauen in digitalen Spielen. Infos des Spieleratgeber NRW, dem pädagogischen Ratgeber für Computer- und Konsolenspiele. Ein Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW:

<https://spieleratgeber-nrw.de/darstellung-von-maennern-und-frauen-in-digitalen-spielen/>

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/the-last-of-us-part-ii/>

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/hades/>

<https://spieleratgeber-nrw.de/spiel/the-walking-dead/>

Games im Unterricht:

Ein Projekt der LFK - Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg in Kooperation mit der ComputerSpielSchule Suttgart, Kastanie Eins und der MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH.

<https://games-im-unterricht.de/>

<https://games-im-unterricht.de/paedagogischer-hintergrund/geschlechterdarstellung-und-sexuelle-vielfalt-games>

PAIDA – wissenschaftliche Zeitschrift:

Zeitschrift zur unabhängigen Plattform für medien-kulturwissenschaftliche Beobachtungen von Computerspielen:

<https://paidia.de/sonderausgabe-special-issue-gender-in-games-and-gaming/>

<https://paidia.de/sonderausgabe-playhisstory/>

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Eltern-LAN: Bei dieser Veranstaltung lernen Eltern Games kennen, die bei Kindern und Jugendlichen besonders beliebt sind – und entwickeln eine pädagogische Haltung für zu Hause.

<https://www.bpb.de/veranstaltungen/reihen/eltern-lan/>

<https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504985/die-erben-von-gamergate-gaming-youtuber-beeinflussen-den-diskurs-ueber-videospiele/>



Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs)

Im mpfs werden seit 1998 repräsentative Studien zum Mediennutzungsverhalten Jugendlicher durchgeführt.

<https://www.ins-netz-gehen.de/lehr-und-fachkraefte/studien-forschung/jim-studie-2024/>

Gamergate 2.0?: Hass gegen Streamerinnen. Bis heute gibt es Hass-Kampagnen gegen politische aktive Gamer*innen. Eine Analyse:

<https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/gamergate-2-0-103279/>

ARD-Dokumentation: Shut Up, Bitch! Der Kampf um Männlichkeit.

Die ARD-Dokumentation taucht tief ein in ein Netzwerk aus YouTubern, Influencern und TikTok-Kanälen, die mit aggressiver Männlichkeitsrhetorik Millionen junger Männer erreichen.

<https://www.ardmediathek.de/video/story/shut-up-bitch-der-kampf-um-maennlichkeit/swr/Y3JpZDovL3N3ci5kZS9hZXggbzlyNjlyMjU>

Geschlechterdarstellungen in den Medien: Eine unendliche (Klischee-)Geschichte. Heike vom Orde.

<https://www.bzkg.de/resource/blob/155816/f9156dc487f0f58bd46b7ff7e855c9bf/20202-geschlechtsdarstellungen-in-den-medien-data.pdf>

Aufwachsen mit Geschlechtsstereotypen in den Medien – Entstehung, Wirkung und Umgang. Wie entstehen Geschlechtsstereotype und wie wirken sie sich aus? Ilka Wolter, Leibniz-Institut für Bildungsverläufe.

<https://www.bzkg.de/resource/blob/155814/7dba51e3750a471732394005bc5f652a/20202-wie-entstehen-geschlechtsstereotype-und-wie-wirken-sie-sich-aus-data.pdf>

Deutschlandfunk:

Geschlechterklischees - Wie umgehen mit Stereotypen in Kindermedien?

<https://www.deutschlandfunkkultur.de/sexismus-stereotype-kindermedien-100.html> dazu der Kakadu Podcast von Kindern für Kinder: Muster und Klischees. Müssen immer die Jungs die Helden sein?

<https://www.kakadu.de/heldinnen-jungs-maedchen-100.html>

