

## Vorschläge für Lehrpersonen: Respekt und Inklusion fördern

### 1. Grundlagen schaffen: Sensibilisierung für Respekt und Empathie

- Jugendlichen bewusst machen, wie sich ihr Verhalten auf andere auswirkt.
- Einstiegsgespräch: „Stellt euch vor, ihr spielt euer Lieblingsspiel und werdet beleidigt – wie würdet ihr euch fühlen?“
- Praxisnahe Szenarien durchspielen: Umgang mit respektlosem Verhalten üben.

### 2. Stereotype und Geschlechterrollen im Gaming hinterfragen

- Beispiele aus Spielen nutzen, um Stereotype sichtbar zu machen (z. B. Lara Croft, Zelda).
- Fragen: „Wie werden Frauen und Männer in Spielen dargestellt? Sind das faire Bilder?“
- Kreativaufgabe: Gestaltung einer inklusiven Spielfigur.

### 3. Umgang mit Cybermobbing thematisieren

- Jugendliche für die Unterschiede zwischen Spaß und Belästigung sensibilisieren.
- Fragen: „Habt ihr gesehen, wie jemand in einem Spiel beleidigt wurde? Wie habt ihr euch gefühlt?“
- Strategien gegen Cybermobbing: Opfer unterstützen, Täter ignorieren/melden.

### 4. Positive Beispiele hervorheben

- Inspirierende Gaming-Communities zeigen, die respektvollen Umgang fördern.
- Fragen: „Was macht diese Communities besonders? Wie können wir das übertragen?“

### 5. Regeln für den digitalen Umgang entwickeln

- Mit Jugendlichen einen Verhaltenskodex für respektvolles Gaming erarbeiten:
  - \* Welche Regeln fördern Fairness?
  - \* Wie gehen wir mit Konflikten um?
  - \* Was tun wir, wenn jemand beleidigt wird?

### 6. Langfristige Wertebildung: Respekt im Alltag

- Werte aus Gaming (Fair Play, Teamarbeit) in den Alltag übertragen.
- Diskussion: „Wie könnt ihr online und offline Vorbilder sein?“

## **Unterstützung von Frauen im Gaming**

### **1. Prävention und Sensibilisierung**

- Workshops und Schulungen in Schulen:
  - \* Sensibilisierung für Cybermobbing, Hassrede und Geschlechterdiskriminierung im Gaming.
  - \* Vermittlung von Respekt und Empathie in Online-Räumen.
- Zusammenarbeit mit Lehrpersonen und Eltern:
  - \* Aufklärung über respektvolles Verhalten und Unterstützung von Jugendlichen.

### **2. Unterstützung von Opfern in konkreten Fällen**

- Beschwerden ernstnehmen und empathisch aufnehmen.
- Ermittlungen bei schweren Fällen (z. B. Drohungen oder Stalking):
  - \* Sammeln von Beweisen (Screenshots, Chatverläufe).
  - \* Zusammenarbeit mit Plattformbetreibern.
- Kontakt zu spezialisierten Einheiten (z. B. Cybercrime) herstellen.

### **3. Öffentlichkeitsarbeit und Aufklärung**

- Kampagnen gegen digitale Gewalt:
  - \* Auf Social Media auf die Folgen von Belästigung aufmerksam machen.
  - \* Hilfsangebote und Meldewege bekannt machen.
- Präsenz in Online-Communities:
  - \* Aufbau von Vertrauen und Sichtbarkeit durch aktive Teilnahme.

### **4. Zusammenarbeit mit Plattformen und Entwicklern**

- Schnittstellen zu Gaming-Plattformen fördern:
  - \* Meldewege für Belästigung verbessern.

### **5. Förderung von Netzwerken und Anlaufstellen**

- Zusammenarbeit mit Organisationen wie 'Women in Games'.
- Aufbau von Anlaufstellen für Opfer von digitaler Gewalt.