



# "(e-)Learning Gender"

## Informeller Erwerb von Geschlechterwissen in virtuellen Lernräumen

Mag. Mag. Dr. Anita Thaler

# Informelles Lernen am Computer

- e-Learning umfasst neben formellen auch informelle Lernarenen
  - „Lernen wird danach nicht nur als bewusste kognitive, sondern auch als mehr unbewusste psychische und gefühlsmäßige Verarbeitung von Informationen verstanden, d. h. als eine ganzheitliche, bewusste und unbewusste, intentionale und beiläufige, theoretische und praktische Verarbeitung von jeder Art von Reizen, Eindrücken, Informationen, Begegnungen, Erlebnissen, Bedrohungen, Anforderungssituationen, symbolischen Präsentationen, virtuellen Umwelten etc., die aus der Umwelt auf den Menschen zukommen und von ihm wahrgenommen werden.“ (Dohmen 2001, S. 11)
  - Forschungsprojekt über Einfluss informeller Lernarenen in der SET-Bildung Jugendlicher: [www.motivation-project.com](http://www.motivation-project.com)
- Eine informelle Lernarena sind „digital games“
  - Computerspiele, Spielekonsolen und tragbaren Spielegeräte im Jahr 2006 weltweit ca. 31 Mrd. Dollar (Hamann 2007)
  - 34 % der 12- bis 19-jährigen (BRD) spielen mehrmals pro Woche oder täglich am Computer (17 % der weiblichen, 50 % der männlichen Jugendlichen; JIM-Studie 2007)  
→ Gender-Fokus

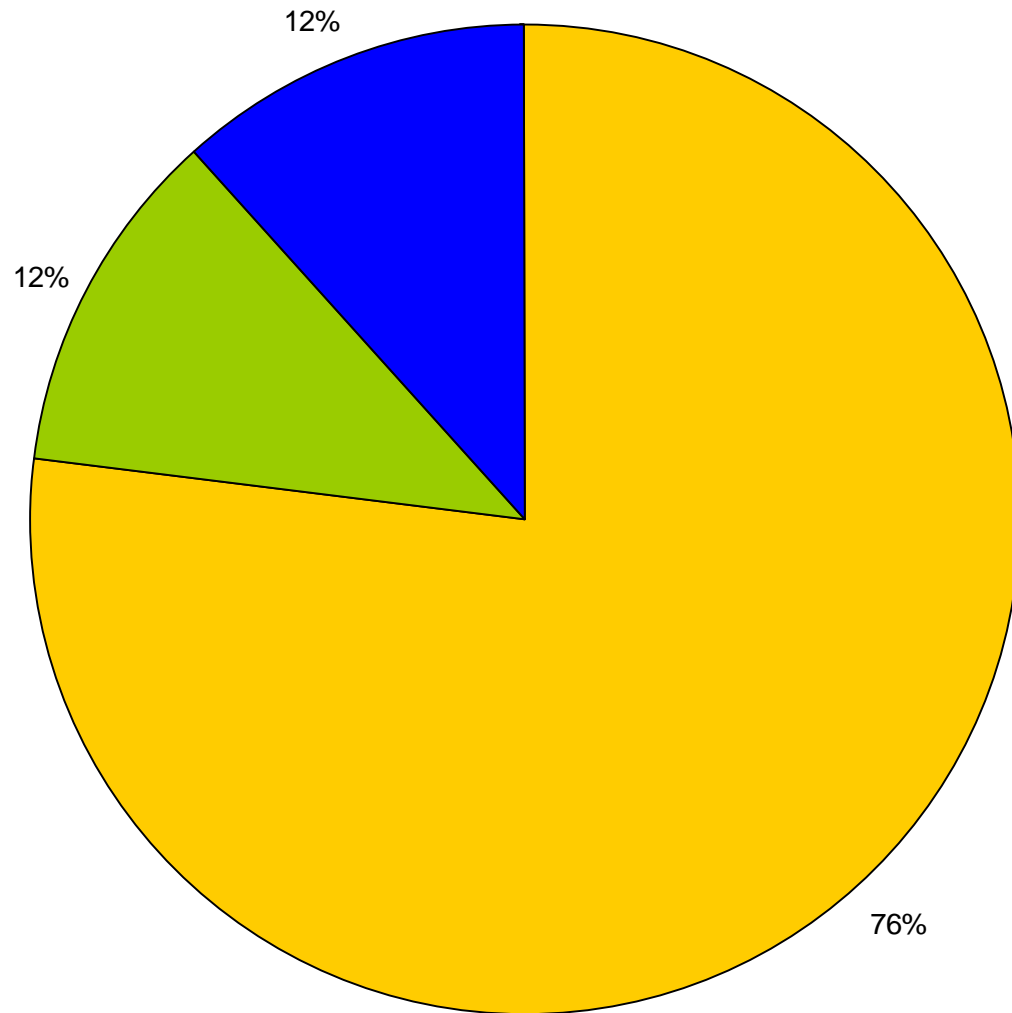
# „Lernumgebung Computerspiel“

- Computerspiele bieten die Möglichkeit des Trainings bestimmter Fertigkeiten → da Mädchen und Frauen weniger spielen, nützen sie zu einem geringeren Ausmaß dieses „Trainingsfeld“
- In Computerspielen wird Wissen über die reale Welt mitgeliefert → u.a. geschlechts-spezifische Informationen
- Computerspiele sind demnach virtuelle Lernumgebungen für alltagsweltlich geprägtes und inkorporiertes **Geschlechterwissen** (Dölling 2003, 2007, Wetterer 2005a, 2005b, 2007, 2008)

# Empirische Erhebung

- Hypothese, dass Frauen (nach wie vor) eine geringere Auswahl an weiblichen Spielfiguren (Heldinnen) als Identifikationsfigur im Spiel zur Verfügung haben und
- (so eine weitere Hypothese), dass aufgrund mangelnder weiblicher Protagonisten Computerspiele für Spielerinnen weniger Spielanreiz bieten.
- Diese (erste) Hypothese kann mit einer kleinen empirischen Erhebung explorativ überprüft werden:
  - Inhaltsanalyse aller 42 im ersten Halbjahr 2007 in der Computerzeitschrift c't (Heise-Verlag; Hefen 1- 13) rezensierten Computerspiele (für Jugendliche und Erwachsene, d.h. ohne explizit benannte Kinderspiele)

# Geschlecht der Computerspiel-Protagonisten

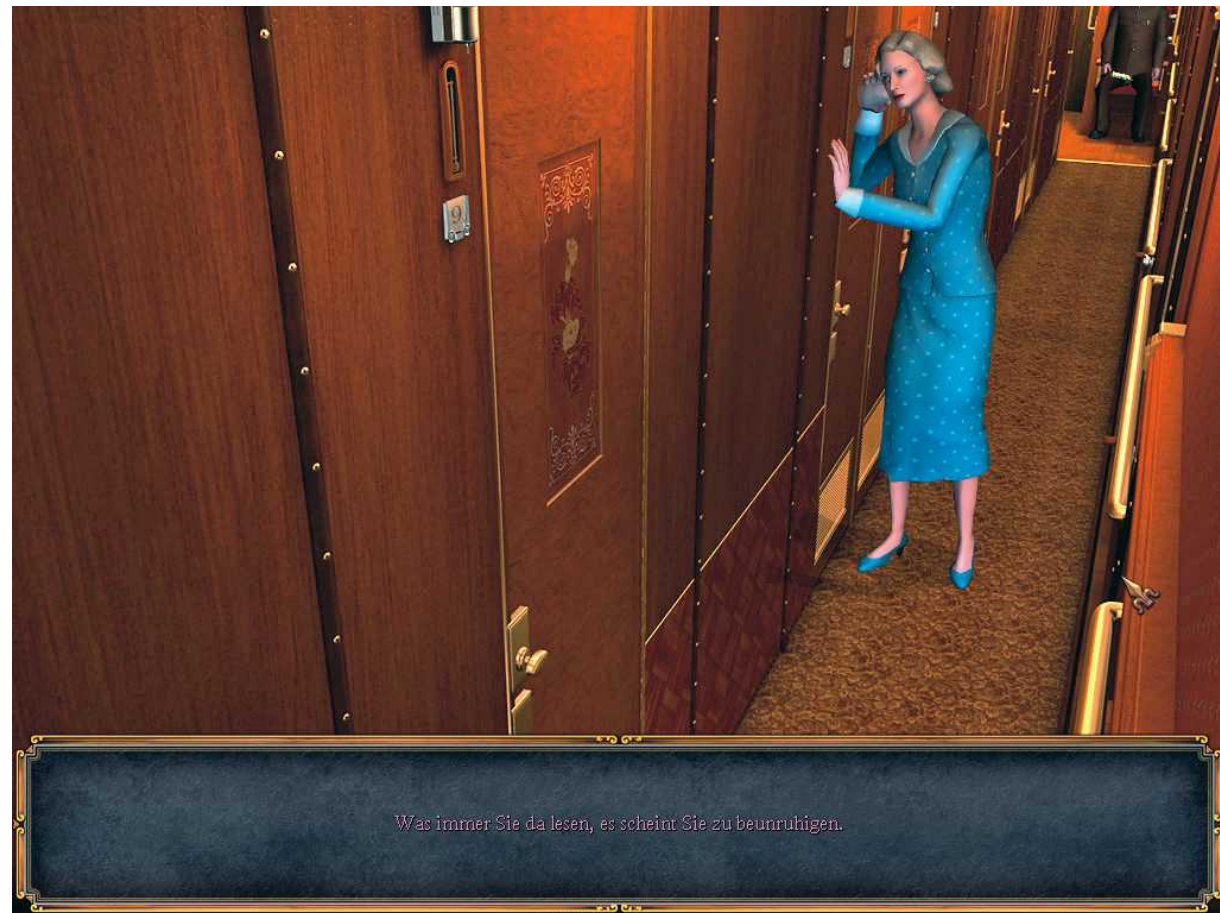


- männlich
- weibl.+männl.
- weiblich

# Weibliche und männliche Protagonisten



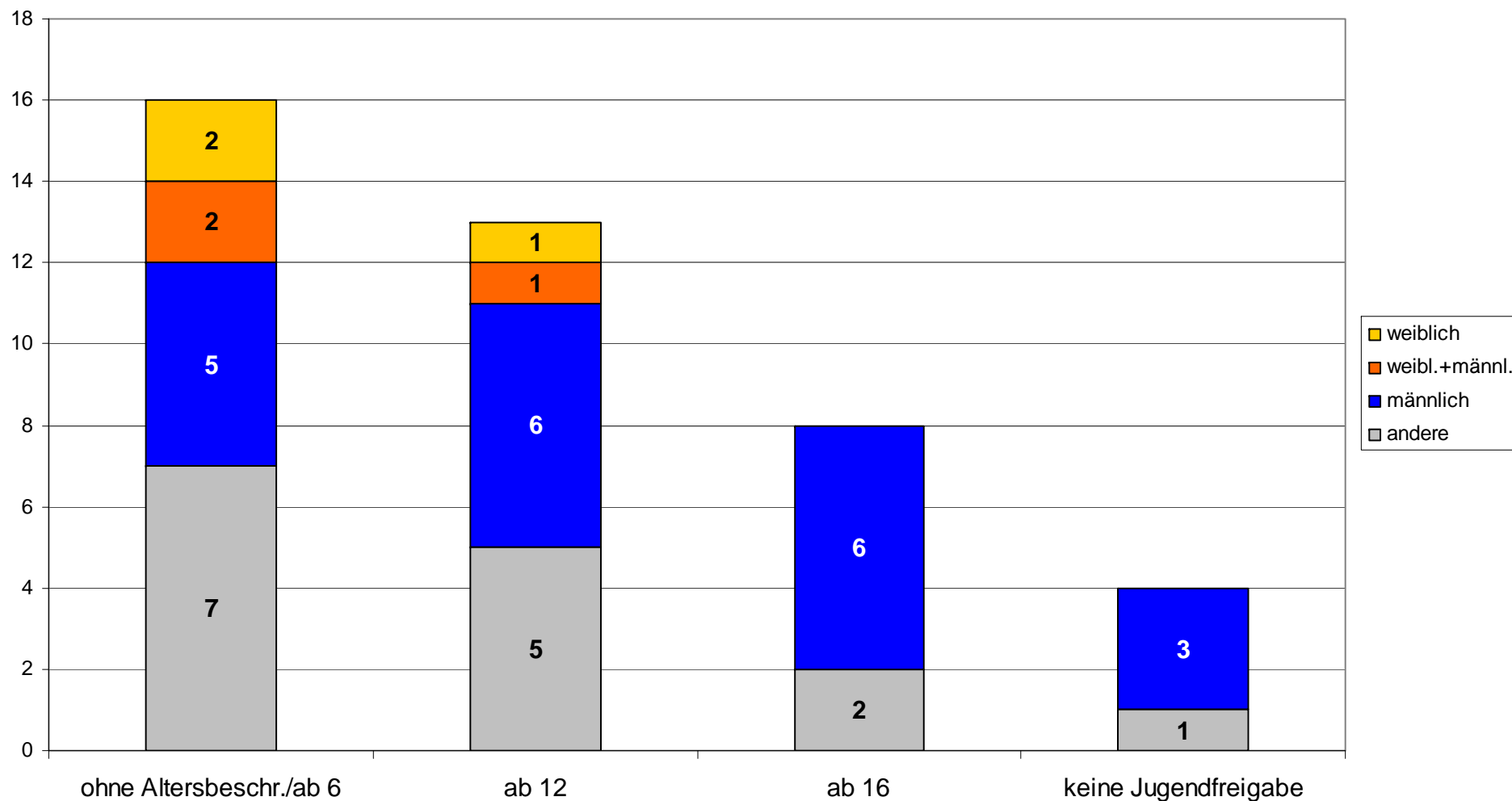
# Weibliche Protagonisten



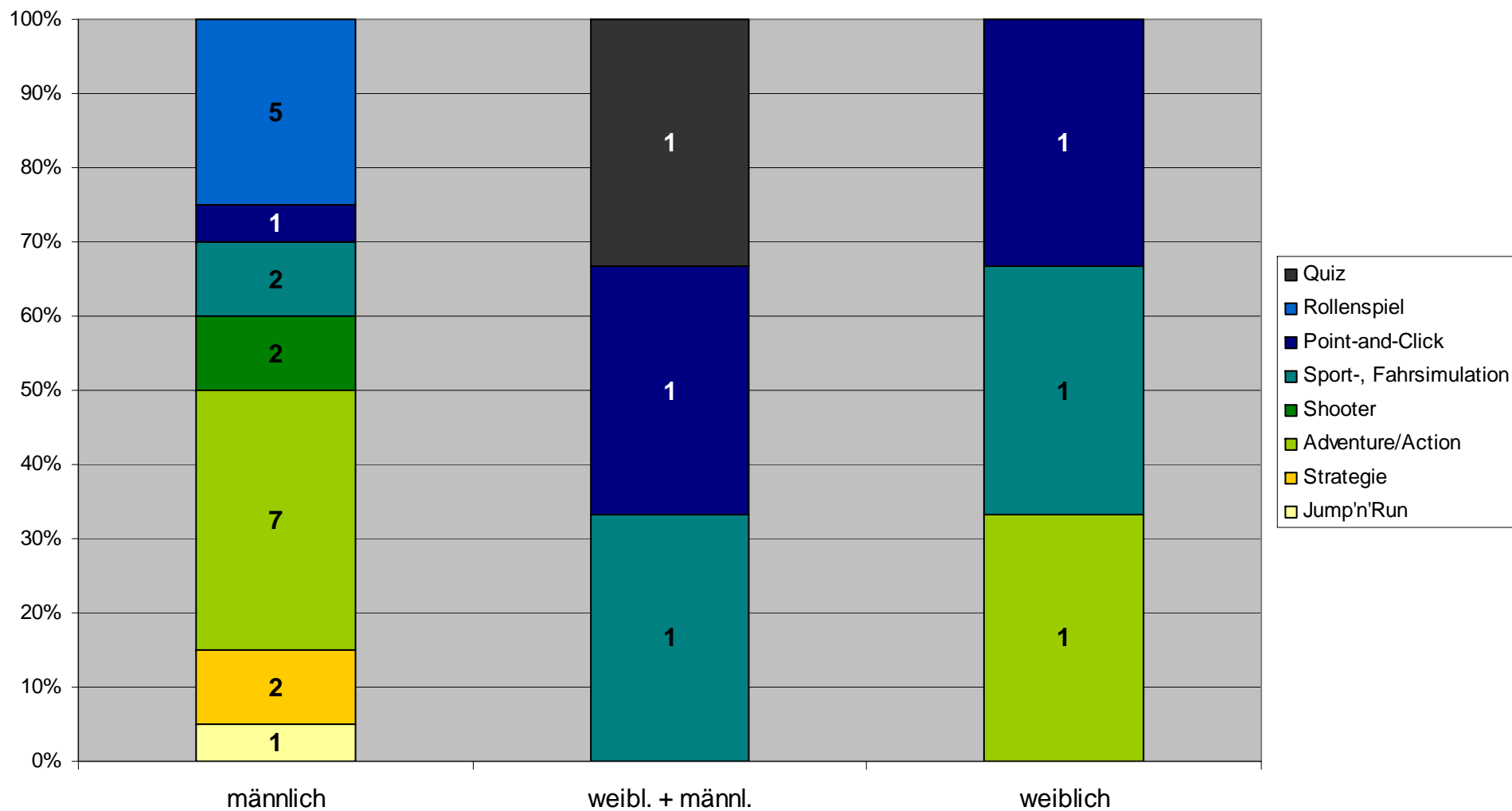
# Männliche Protagonisten



### Protagonisten in Computerspielen verschiedenster Alterstufen



### Computerspieltypen nach Geschlecht der Protagonisten



# Conclusio

- Formelle eLearning-Szenarien: Alltagswissen + zunehmend auch Gender-Expertisenwissen + in wenigen Fällen sogar wissenschaftliches Geschlechterwissen
  - informelle virtuellen Lernräumen: implizit vermitteltes Geschlechterwissen = meistens unreflektiertes Alltagswissen
  - Für beide Lernformen wünschenswert wären:
    - geschlechterdemokratische bzw. generell partizipative Gestaltungsansätze (vgl. Rohrer 2005, Klebl 2007; „Gender-Check“ siehe Thaler 2008)
    - Diversity in der eLearning-Entwicklung
- Ausführlicher: Thaler, Anita (2008). Geschlechterwissen in virtuellen Lernräumen. In: Jutta Pauschenwein & Maria Jandl. (Hrsg.) 10 Jahre E-Learning in Österreich. Festschrift zum zehnjährigen Bestehen des „ZML – Innovative Lernszenarien“ an der FH JOANNEUM. In: [http://www.fh-joanneum.at/aw/home/Forschung\\_und\\_Entwicklung/zml/Publikationen/Papers/~bjjp/zml\\_papers\\_/?lan=de](http://www.fh-joanneum.at/aw/home/Forschung_und_Entwicklung/zml/Publikationen/Papers/~bjjp/zml_papers_/?lan=de) [05.06.2008]

# Kontakt:



## Dr. Anita Thaler



- IFZ – Interuniversitäres Forschungszentrum für Technik, Arbeit und Kultur
- Schlögelgasse 2, 8010 Graz
- Tel: +43/316/813909-20
- Fax: +43/316/810274
- E-Mail: [thaler@ifz.tugraz.at](mailto:thaler@ifz.tugraz.at)
- <http://www.ifz.tugraz.at>