# Stereotype Geschlechterrollen in den Medien (SGM)

## Eine Forschungsprojekt von
## **Université du Luxembourg** und
## **Ministère de l'Egalité des Chances**

## Pressekonferenz
## 28/03/2013

INSIDE | INTEGRATIVE RESEARCH UNIT ON SOCIAL AND INDIVIDUAL DEVELOPMENT

uni.lu UNIVERSITÉ DU LUXEMBOURG

FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE, HUMANITIES, ARTS AND EDUCATION

# Das Projekt SGM in der Kurzübersicht

- Wissenschaftliche Analyse der **Geschlechterrollen** in Videospielen und Musiktexten
- Wissenschaftliche Leitung: Dr. André MELZER

  Wissenschaftliche Mitarbeit: Dr. Elisabeth ENGELBERG

  Studentische Mitarbeit: Anne-Sophie PELZL
- Projektkoordination MEGA: Maryse FISCH, Isabelle WICKLER, Patrick KLEINBAUER

  *Laufzeit:* **zwei Jahre** (2013 – 2015)

# Mediale Rollenmodelle und ihre Folgen

- Medien vermitteln vereinfachte, verzerrte Abbildungen → **stereotyp** und **normativ**
- **Stereotype** Rollen
  Eigenschaften einer Gruppe werden verallgemeinernd dargestellt, **normatives Verhalten** erwartet
- „Spezialfall“ **Sexismus**
  **Biologische** Unterschiede werden überbetont; Vorurteile zeigen sich als Erwartung geschlechtsbezogen **normativen Verhaltens**

# Stereotype Darstellung in Spielen

- Stereotyp: „Muskeln“ vs. „Big Boobs“

„**Männlich**“:
Muskulös, Gefahr als „Kick“

„**Weiblich**“:
Hoch **attraktiv, sexualisiert**:
wenig/eng anliegende Kleidung, Brustansatz, Brustbetonung, schlank/üppige Statur
→ Erfüllt Fantasien der **Zielgruppe**

→ **Objektifizierung**, „schmückendes Beiwerk“

Videospiele: wichtiges **Info-Werkzeug** zur Bestimmung eigener Geschlechts-identität!

# Wie wirkt Sexualisierung in Videospielen?

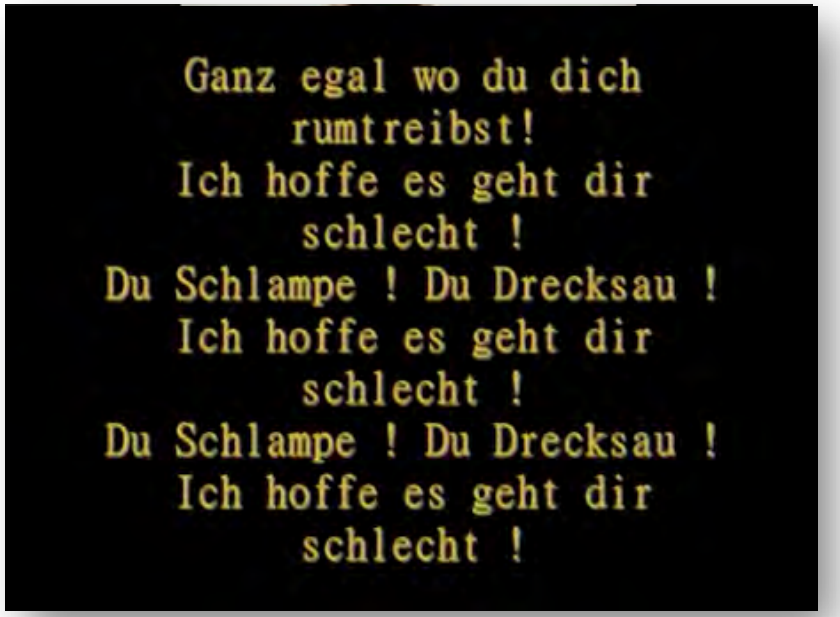
- **Mädchen** spielen eine **sexualisierte** Heldin
  - Geringere Selbstwirksamkeit („Kann nichts erreichen“)
  - Stimmen eher Vorurteilen zu, dass Frauen generell geringere Fähigkeiten haben

→ Sexualisierte Videospielfiguren…

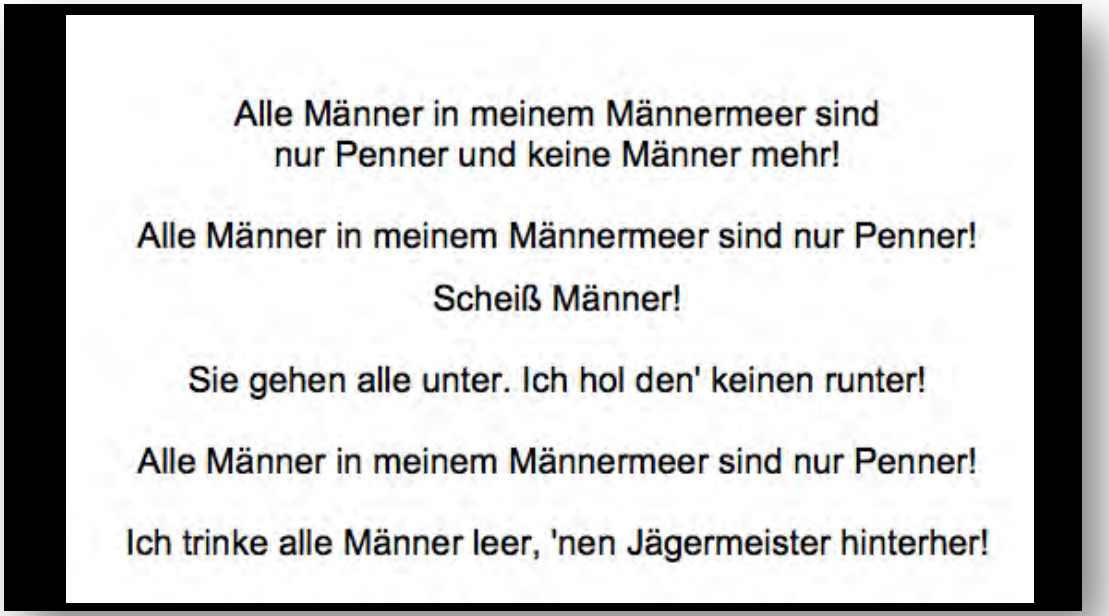
...**verhindern** den positiven Effekt einer Heldin mit klischee***freien*** Eigenschaften
(z.B. physische Stärke, Macht, Unabhängigkeit)

…zeigen, dass die Darstellung „**idealer**“ Frauen **negative** Folgen haben kann

# Sexistische Musiktexte




http://www.youtube.com/watch?v=_A65jcs09ig




http://www.youtube.com/watch?v=0PTwSvoy-GY

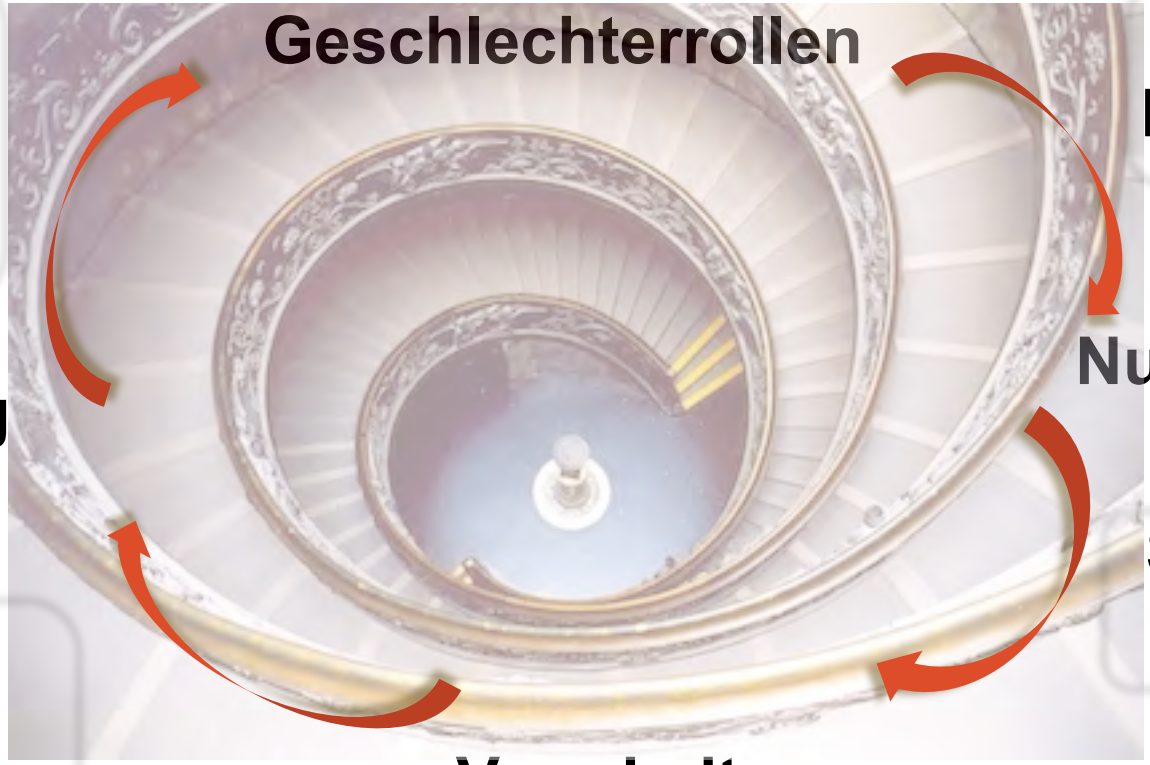
# Hypothetische Wirkung: „Teufelskreis“

**Langzeit-Effekte:**
Persönlichkeit
Überzeugung

**Wirkung**
(Lernen)

**Kurzzeit-Effekte:**
Selbstwirksamkeit
Aggression

**(Selbst-)Konzept der Geschlechterrollen**



**Mediale Präferenzen**

**Nutzung**

**Stereotype Rollen**

**Verarbeitung**

# Forschungsfragen des Projekts SGM

Geschlechterrollen in Unterhaltungsmedien

- Was nehmen die NutzerInnen wahr?
- Was sind die Gründe für die **Nutzung**?
- Was sind die **Folgen**?
- Andere Medien, **gleiche** Befunde?
- Welche **Empfehlungen** resultieren?

**— Empirisches Neuland —**

# Warum ist diese Forschung wichtig?

- Grundlagenforschung *plus*
- *Prävention:* **Handlungsempfehlungen**
  - Bewusstmachung stereotyper Darstellung von Geschlechterrollen (in den Medien)
  - Täglicher Umgang der Geschlechter miteinander → Erziehung
  - Empfehlungen für die Unterhaltungsindustrie

# **Projekt SGM:** Empirische Untersuchungen

1. Online-Befragung „Videospiele“
   (a) Passung eigenes ⇔ Geschlecht der Spielfigur
   (b) Wirkung Stereotyp ent-/widersprechender Infos
   https://www.soscisurvey.de/SGM
2. Feldexperimente
   Geschlechterstereotype in **2.1 Videospielen** bzw. **2.2** diskriminierenden **Musiktexten**
3. Laborexperimente
   Aggressionsbezogene Wirkung Stereotyp ent-/widersprechender Infos in **Videospielen** (**3.1**) bzw. frauen-/männerfeindlichen **Musiktexten** (**3.2**)

# Projekt-‘Outcomes’

- Wissenschaftliche Publikationen
- Regelmäßiger Austausch in Planungsmeetings

  → Handlungsempfehlungen: Öffentlichkeitsarbeit
- Geschlechterrollen: Info-Veranstaltung/Workshop (Auswahl)
  - Selbstkonzept und Stereotype
  - Geschlechterrollen – Sexismus – Medien: Risiken und Chancen

# Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

http://www.wiinintendo.net/wp-content/uploads/2010/08/mspacman.png

**Kontakt**:

Dr. André Melzer

Research Unit INSIDE

Campus Walferdange

Université du Luxembourg

Route de Diekirch

L-7201 Walferdange

andre.melzer@uni.lu

Tel. 466644 9614