

 **Bundesministerium**
Landwirtschaft, Regionen
und Tourismus

kURAGE

Erforschung von Zivilcourage und deren Förderung durch spielerische Erfahrungen

Julia Himmelsbach

Markus Murtinger



PROJEKTZIELE



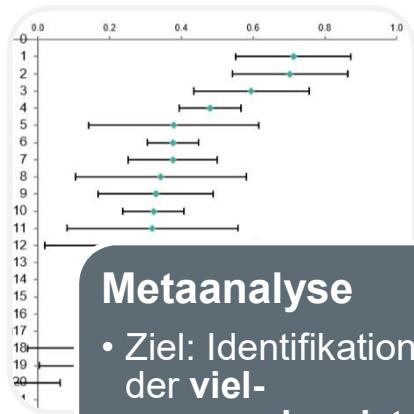
- **Psychologische und soziologische Perspektive:** Untersuchung bisher wenig erforschter Faktoren, die Zivilcourage-Verhalten beeinflussen (z.B. spezielle Persönlichkeitsfaktoren wie die Einstellung gegenüber der Zukunft).
- **Maßnahmen zur Förderung von Zivilcourage-Verhalten:** Integration von persuasiven und spielerischen Strategien für Trainings zur Zivilcourage

WAS IST ZIVILCOURAGE?

Als zivilcouragiertes Verhalten wurde jenes **willentliche Handeln** definiert, dass als **soziales Kontrollverhalten** zu verstehen sowie **für eine soziale Gruppe oder für die Gesellschaft als vorteilhaft anzusehen** ist.

Dieses Verhalten nimmt eine normschützende Funktion ein und geht mit zu erwartenden **hohen Kosten für die Person** einher. Dadurch entsteht eine **Triade aus Täter*in, Betroffene*r und Eingreifende*r**, die durch ein Machtungleichgewicht zwischen Täter*in und betroffene Person gekennzeichnet ist.

FORSCHUNGSDESIGN



Metaanalyse

- Ziel: Identifikation der **vielversprechendsten persuasiven Faktoren** auf Basis von Effektstärken für das Spieledesign



Feldexperimente

- Ziel: Weiterführende psychologische Forschung zu **wenig beachteten Faktoren**



Spieledesign

- Ziel: Konzeptentwicklung für ein **persuasives Spiel** zur Förderung von Zivilcourage

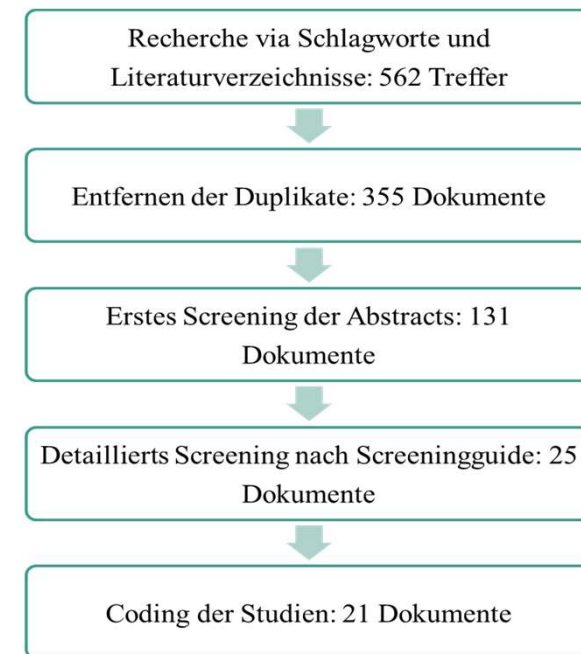
METAANALYSE

Identifikation von persuasiven Faktoren



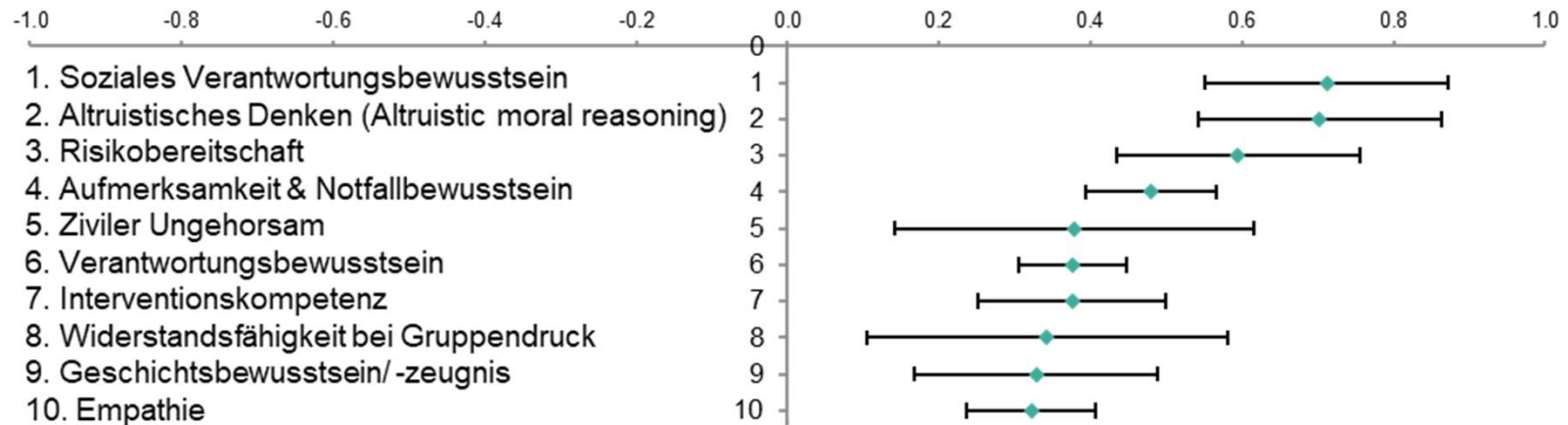
VORGEHENSWEISE

- **Metaanalyse nach Cooper** (2010)
- Recherche aller relevanten deutsch- und englischsprachigen Publikationen
- Analyse von **248 Effektgrößen** von **4.361 Studienteilnehmer*innen**
- „Shifting unit approach“:
 - Studien als Unit, um Stichprobengrößen zu berücksichtigen
 - Induktives zusammenfassen von Faktoren zur Faktorgruppen

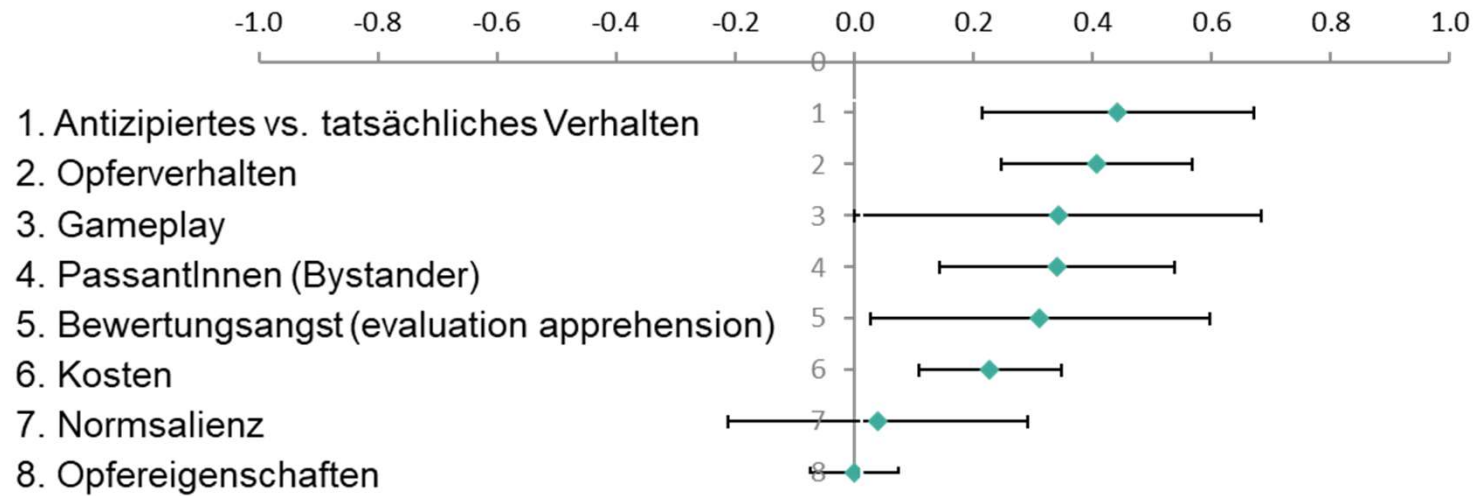


DISPOSITIONALE FAKTOREN

Auszug aus den 48 analysierten Faktoren



SITUATIONSBEZOGENE FAKTOREN



FELDEXPERIMENTE

Vertiefende Betrachtung von persuasiven Faktoren



FELDEXPERIMENTE ZU ZIVILCOURAGE



- 168 beobachtete Personen, davon 158 gültige Beobachtungen (80 Frauen, 78 Männer)
- Szenario 14 Mal durchgeführt: Donauinsel, Stadtpark
- 3 Personen griffen aktiv in die Situation ein
- Durchschnittlich 11 Bystander (Range: 3-35 Personen)
- Insgesamt 55 ausgefüllte Fragebögen (32 Frauen, 21 Männer)

QUANTITATIVE ERGEBNISSE (AUSZUG)

- **Subjektive Intervention**
 - Faktor „**Persönliche Sicherheit**“ wichtig für aktives Einschreiten, aber Situationseinschätzung als Störvariable
 - **Interventionskompetenzen, soziale Erwünschtheit** der Intervention und **persönliche und generalisierte Verantwortung** stärken die subjektive Intervention
- **Verantwortungsbewusstsein** (wichtigster Faktor laut Metaanalyse):
 - **Soziale Erwünschtheit** und **subjektive Handlungskompetenzen** stärken das persönliche Verantwortungsbewusstsein
 - Wahrgenommenes **Risiko** (Kosten bei einer Intervention), hohe persönliche **Nähe zwischen Täter*in und Betroffene** und **Anzahl der Bystander** hemmen das Verantwortungsbewusstsein
- **Kein nachgewiesener Einfluss**
 - ... von soziodemografischen Variablen, den Werten „Universalismus“ und „gesellschaftliche Sicherheit“, Selbstkontrollkapazitäten und generalisiertem Optimismus (aber hier höhere Selbstwirksamkeitserwartungen in Bezug auf Zivilcourage)

QUALITATIVE ERGEBNISSE (AUSZUG)

- Zivilcourage-Situationen werden als **alltäglich** wahrgenommen:
 - Jedoch besteht hoher **Bedarf an Austausch**
 - Dennoch müssen **Gefahren- und Notfallbewusstsein** bei verbalen Attacken gestärkt werden
- **Interventionskompetenzen** müssen gestärkt werden:
 - Bereits das Signalisieren von Aufmerksamkeit wird als Intervention wahrgenommen
 - Sensibilisierung für den Umgang mit „Opfer“ (Intervention vs. Hilfeverhalten vs. Reviktimisierung)

FAZIT AUS DEN ERGEBNISSEN (BEISPIELE)

Faktor	Feature
Empathie	Perspektivenwechsel, Repräsentation der Gedanken und Emotionen der Betroffenen
Soziales und persönliches Verantwortungsbewusstsein; Normsalienz	Repräsentation der Gedanken und Emotionen der Betroffenen und der Bystander; Variation der Spielverläufe, um Konsequenzen bei Nicht-Eingreifen zu zeigen
Aufmerksamkeit und Notfall-Bewusstsein	Explizites Training in Bezug der Identifikation von Zivilcourage-Situationen
Anzahl der Bystander; Widerstand gegen Gruppendruck	Variation Anwesenheit, Anzahl und der Handlungen der Bystander
Interventionskompetenz	Handlungsrepertoire für Interventionen aufbauen, Darstellung von verschiedenen Situationen und -verläufen
Risikobereitschaft, subjektive Sicherheit (als Wert)	Vermittlung von sicheren Interventionskompetenzen

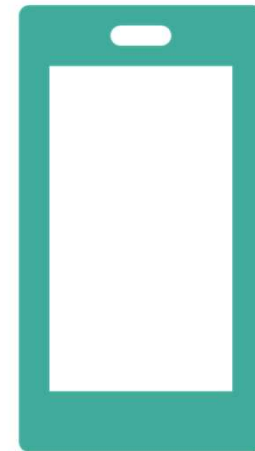


SPIELEKONZEPTE



KERNELEMENTE DES SPIELKONZEPTS

- **Mobile App** - Für größtmögliche Reichweite und um Personen dort zu erreichen wo Sensibilisierung wichtig ist (=öffentlicher Raum)
- **Singleplayer** - App kann alleine gespielt werden
- **Darstellung von Situationen** in denen Zivilcourage erforderlich wäre
- **Wahrnehmungstraining**: Spieler*in muss Gefahr identifizieren
- **Zeit zurückdrehen** - Situation kann wiederholt werden
- **Handlungsoptionen** werden als Skills abgebildet
- **Perspektivenwechsel** und **Darstellung von Emotionen** (in Dialogen und als Gedankenblasen)



THEMA – SUPERHELD*IN

- **Superkraft - Telepathie:**
 - Kann sich in Personen hineinversetzen (Gedanken und Emotionen lesen)
 - Kann zögernde Personen zu Handlungen ermutigen (wenn diese Ihrem Repertoire entsprechen)
 - Tarnung: Held*in bleibt im Hintergrund und schreitet nicht selbst ein.
- **Ablauf: Held*in..**
 - ..begibt sich in kurzen Tagebuchsequenzen in Situationen im öffentlichen Raum (z.B. Parks, U-Bahn, Haltestellen, Plätze,..).
 - ..muss Situationen erkennen in denen ein Eingreifen erforderlich ist.
 - ..muss Personen zur Konfliktlösung „anstoßen“.
 - ..muss mit vorhandenen Lösungskompetenzen von Personen arbeiten.
 - ..erhält als Belohnung neue Handlungsmöglichkeiten und kann diese an Personen übertragen.



by Delapouite under CC BY 3.0
<https://game-icons.net/delapouite/originals/bat-mask.html>



FAZIT



FAZIT & AUSBLICK

- (Digitale) Spiele haben das Potential, das ernste Thema Zivilcourage den Nutzer*innen **spielerisch näher zu bringen**
- kURAGE basiert auf einer **literaturbasierten und genauen Definition von Zivilcourage**
- kURAGE nutzt **starke Einflussfaktoren**, wie soziales und persönliches Verantwortungsbewusstsein, Empathie, Bystander-Effekte und Widerstandsfähigkeit bei Gruppendruck sowie Interventionskompetenzen und Risikobereitschaft
- Folgeprojekt **CATRINA** – Courage AcTivation Research and INfluencing factors for taking Action: Research through Design mit VR-Spiel, hybrides Brettspiel und Urban Game
 - Erforschung der Rolle von sozialen Identitäten (insbesondere Gender)
 - Erforschung der Wirksamkeit von persuasiven Design für Zivilcourage-Förderung
- **Großes Potential, für weitere Anwendung in Technologieforschung:** Integration Konzepte & Designs zur Unterstützung von realen Zivilcourage-Trainings, zur Bekämpfung von digitalen Übergriffen in sozialen Medien, zur Förderung der Einhaltung von COVID-19 Maßnahmen etc.

THANK YOU!

Julia Himmelsbach und Markus Murtinger
Center for Technology Experience



AIT Austrian Institute of Technology GmbH
Center for Technology Experience
Giefinggasse 2 | 1210 Vienna | Austria
www.ait.ac.at/technology-experience/