

KURAGE

Erforschung von Zivilcourage und deren Förderung durch spielerische Erfahrungen

Programm / Ausschreibung	KIRAS, F&E-Dienstleistungen, KIRAS F&E-Dienstleistungen 2016	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.10.2017	Projektende	31.12.2018
Zeitraum	2017 - 2018	Projektlaufzeit	15 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Die Steigerung der Zivilcourage in der Bevölkerung wird aufgrund einiger, in der näheren Vergangenheit stattgefundener Ereignisse, wie z.B. den sexuellen Übergriffen in der Silvesternacht in Innsbruck ein immer relevanteres Thema. Im Alltag ergeben sich oft Probleme, die ein Einschreiten von Passanten und deren Hilfeleistung erfordern, z.B. eine Gruppe Jugendlicher bedrängt eine Frau. Hier müssen Passanten die Berechtigung, sowie die Notwendigkeit eines Eingreifens abwägen, ohne dabei ihre eigene Sicherheit zu gefährden. Im Rahmen dieses Projektes werden bisher wenig beachtete Einflussfaktoren auf prosoziales Verhalten, wie z.B. Persönlichkeitsfaktoren oder generelle Einstellung der gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Zukunft gegenüber untersucht. Zwei realitätsnahe Feldexperimente dienen dazu, eine Gewichtung der zuvor per Meta-Analyse identifizierten Einflussfaktoren aufzustellen. Weiters werden in Zusammenarbeit mit dem Bundesministerium für Inneres (BMI), Abteilung II/13 (Zivil und Katastrophenschutz) realitätsnahe Szenarien, die Gegenstand der Feldexperimente sind, identifiziert. Basierend auf den Ergebnissen der beiden Feldexperimente wird ein Konzept für ein interaktives, persuasives Spiel entwickelt, um Situationen, in denen ein Einschreiten aufgrund von Zivilcourage erwünscht ist, zu simulieren. Dieses Spielkonzept soll Einschränkungen von aktuell verwendeten Trainingskonzepten (z.B. durch den Wegfall von Gruppensituationen und die Involvierung von Einzelpersonen) überwinden und somit effektiv prosoziales Verhalten in Zivilcourage-relevanten Situationen fördern. Die so erhaltenen Ergebnisse können vom BMI als innovative und spielerische Methoden zur Förderung von Zivilcourage ein- bzw. umgesetzt werden.

Abstract

Due to several incidents within the recent past, such as the sexual harassment during New Year's Eve in Innsbruck, the increase of moral courage of the public is a topic gaining importance steadily. There are often issues in day-to-day life that require the intervention of passers-by, for example a group of adolescents harassing a woman. In this case, the passers-by need to be able to evaluate the entitlement and necessity of their intervention without endangering their own safety. As part of this project, influencing factors on pro-social behaviour that have so far not been largely studied, e.g. personality types or general attitudes towards social and economic future, will be investigated. Two realistic field experiments will create a prioritization of factors that have been previously investigated based on a meta-analysis. Further, realistic scenarios that will be subject to the experiments will be identified in collaboration with the Federal Ministry of the Interior, Dept. II/13 (Civil

Defense, Civil Protection, and Disaster Management). Based on the results of the two field experiments, a concept for an interactive, persuasive game will be developed to simulate situations, where intervention based on moral courage is desired. This concept is expected to overcome shortcomings of current training concepts (e.g. by eliminating group situations and involving single persons) and therefore, effectively promote pro-social behavior in situations relevant to moral courage. The obtained results can be used by the Federal Ministry of the Interior for the development of new and innovative methods to promote pro-social behaviour.

Projektpartner

- AIT Austrian Institute of Technology GmbH