

GIG

Gender-Integration-Gamification

Programm / Ausschreibung	Talente, FEMtech Forschungsprojekte, FEMtech Forschungsprojekte 2018	Status	abgeschlossen
Projektstart	02.09.2019	Projektende	31.08.2022
Zeitraum	2019 - 2022	Projektlaufzeit	36 Monate
Keywords	Gender, Gamification, soziale Integration, Förderung von Kulturintegration, virtuelle Lernumgebung		

Projektbeschreibung

Projekthintergrund:

Die Integration von Asylberechtigten und subsidiär Schutzberechtigten, die im Zuge der größten Fluchtbewegungen seit dem Zerfall Jugoslawiens nach Österreich kamen, stellt die österreichische Gegenwartsgesellschaft vor vielfältige Herausforderungen. Zugleich eröffnet gelungene Integration große Chancen im Hinblick auf die wirtschaftliche, soziale und kulturelle Entwicklung gegenüber Ländern mit geringerer Integrationsbereitschaft. Eine Schlüsselkategorie, an der sich eine große Zahl der Schwierigkeiten und Konflikte, aber genauso der Chancen und Potentiale festmachen lässt, ist die des Geschlechts (Gender). Zum einen sind es junge Männer und Frauen (unter 35 Jahre) aus Afghanistan, Syrien und dem Irak, mit denen sich Österreich im Zuge der aktuellen Flüchtlingsbewegungen auseinandersetzen muss, wobei der Anteil der Männer überwiegt (ca. zwei Drittel). Zum anderen wurden die Einwandernden in gesellschaftlichen und familiären Zusammenhängen sozialisiert, die ganz andere Erwartungen an die Geschlechterkategorien knüpfen. Die Sozialisation in Geschlechterrollen und damit verbundene Identitätskonzepte beziehen sich auf Ordnungsvorstellungen, in denen Persönlichkeitsentwicklung und soziale Integration ineinandergreifen. Die Gestaltung dieser zugeschriebenen, aber im biographischen Verlauf veränderbaren Statusrolle ist daher ein wichtiger Einsatzpunkt für nachhaltige Integration.

Zielsetzung:

Das Projekt Gender-Integration-Gamification (GIG) untersucht, wie Integrationsprozesse über eine spielerische Auseinandersetzung mit den Themen Geschlecht und Identität in angeleiteten und durch mobile Apps mediatisierten Lernsettings mittels Gamification-Ansätzen so gestaltet werden können, dass Männer und Frauen, die asylberechtigt und subsidiär schutzberechtigt in Österreich sind, zu integrationsorientiertem Handeln motiviert und darin unterstützt werden können. Integration wird nicht als Assimilation in ein soziales System verstanden (Strukturintegration), sondern als eine Form der Integration, in der die Beibehaltung der eigenen kulturellen Identität möglich ist (Kulturintegration).

Angestrebte Ergebnisse und Erkenntnisse:

Vor diesem Hintergrund soll eine virtuelle Lernumgebung konzipiert werden, in der die spielerische (gamifizierte) Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Bildern von Männlichkeit und Weiblichkeit möglich ist, ohne dass die

kulturellen Muster der Aufnahmegesellschaft aufgezwungen werden. Auf dieser Basis sollen theoriegeleitete und praxisrelevante Gamification-Elemente entwickelt werden, die zwar kein fertiges und anwendbares Produkt darstellen, sondern die sich als Elemente eines Prozesses auffassen lassen, der eine kontinuierliche Adaptierung der mediatisierten Lernanwendungen an die Lehr- und Lernanforderungen erlaubt.

Abstract

Background

The integration of refugees who have been granted asylum or subsidiary protection in the course of the largest refugee movements since the civil war in Yugoslavia challenges contemporary Austrian society in various ways. Successful integration, however, provides economic, social and cultural opportunities which societies with lower integration capacities do not have. Gender is a key factor for understanding the troubles and conflicts but also the potentials and chances of integration. For one, refugees who immigrated to Austria in the course of the recent refugee movement are, for the most part, young women and men (under 35 years) from Afghanistan, Syria and Iraq, two thirds of them being male. Moreover, these people are socialized in families and societies which deal with gender issues in different ways and expect different things from their male and female members as compared to Austrian society. Gender roles and identity concepts which are internalized in the course of the socialization process, however, are related to basic notions of social order in which the development of personality and social integration intersect. Shaping this status role which is ascribed to newborn members but which can be transformed during the life course, therefore, is an important element integration if it shall be sustainable.

Aims

The project Gender-Integration-Gamification (GIG) wants to understand how processes of integration can be structured by a playful involvement with the topics of gender and identity, framed by a mediated educational setting which uses a gamification approach to smart phone app design. These mediatized activities aim at motivating persons to develop orientations of action prone to integration and to support them in the course of this process. Integration is not conceptualized in terms of assimilation processes in a given social structure (structural integration), but as a form of integration which allows for maintaining one's own cultural identity (cultural integration).

Target outcome and realisations:

With reference to this concept of integration we intend to develop a virtual learning environment in which a playful involvement into understanding one's own and other's concept of masculinity and femininity without urging to take over the gender-related patterns of a foreign culture (integration as assimilation). Based on this framework, gamification elements shall be developed which are relevant both in theory and practice. They do not constitute, however, elements of a finalized product but of a process which allows for adapting these mediated learning environments to individual learning demands.

Projektkoordinator

- MAKAM Research GmbH

Projektpartner

- Universität Wien
- "die Berater" Unternehmensberatungsgesellschaft m.b.H.
- Österreichische Jungarbeiterbewegung (ÖJAB)