CATRINA

Courage AcTivation Research and INfluencing factors for taking Action

Programm / Ausschreibung	Talente, FEMtech Forschungsprojekte, FEMtech Forschungsprojekte 2018	**Status**	abgeschlossen
Projektstart	01.10.2019	**Projektende**	31.05.2022
Zeitraum	2019 - 2022	**Projektlaufzeit**	32 Monate
Keywords	Zivilcourage, genderspezifische und identitätsbasierte Faktoren, Social Impact Games, Persuasion, spielebasiertes Forschungsdesign		

Projektbeschreibung

Angesichts gesellschaftspolitischer Veränderungen ist das Thema Zivilcourage und das damit verbundene Handeln aktueller denn je. Ein Feldexperiment in Wien zeigte, dass derartige Ereignisse als alltäglich wahrgenommen werden. Relevante Situationen reichen von sexuellen Übergriffen über Klassismus bis hin zu Diebstahl. Passant*innen müssen nicht nur die Notsituation erkennen, sondern auch die Notwendigkeit und die Berechtigung eines Eingreifens abwägen, ihre Interventionskompetenzen überprüfen, aber auch ihre eigene Sicherheit wahren. Im Rahmen dieser Überlegungen können je nach Konstellation der Triade aus Täter*in, betroffene Person und Eingreifende*r gender- und diversitätsspezifische Faktoren eine Rolle spielen. Trotz verschiedener Annahmen zum Einfluss von Geschlecht und sozialer Identitäten lassen sich bisher keine eindeutigen Ergebnisse in Bezug auf zivilcouragiertes Eingreifen von Frauen und Männern verzeichnen. Das Wissen um gender- und diversitätsspezifische Unterschie-de kann in Zivilcourage-Trainings aufgegriffen werden. Dabei ist es von höchster Relevanz, stereotype Vorstellungen und Diskurse (z.B. im Hinblick auf vergeschlechtlichter Vulnerabilität, Beschützer*innenrollen etc.) im Forschungsprozess zu reflektieren.
CATRINA untersucht, inwiefern zivilcouragiertes Handeln durch gender- und diversitätsspezifische Aspekte beeinflusst wird und inwiefern es sich durch gender- und diversitätssensible persuasive Spielekonzepte fördern lässt. Durch den Einsatz von spielebasierten Untersuchungsmethoden in unterschiedlichen Kontexten (Brettspiele, Virtual Reality und Urban Games) werden Faktoren untersucht sowie Möglichkeiten und Potential für den Einsatz persuasiver Technologien erforscht. Diese gendersensib-len Spielekonzepte sollen Zivilcourage-Bewusstsein wecken und zivilcouragiertes Handeln fördern.
Die Projektergebnisse dienen der Aufarbeitung des wissenschaftlichen Diskurses zum Thema Gender- und Diversitätsfaktoren und Zivilcourage; das generierte Wissen kann in Zivilcourage-Trainings und für Maßnahmen zur Steigerung der Zivilcourage (inter)national eingesetzt werden. Die Anwendung eines spielebasierten Forschungsdes-igns ermöglicht das Ansprechen von Zielgruppen, die schwierig zu erreichen sind oder aktuellen Trainingsmethoden kritisch gegenüberstehen.

Abstract

The topic of moral courage and associated interventions in situations involving moral courage is one of great relevance, particularly considering recent socio-political developments. Field studies in Vienna have demonstrated that such

occurrences are perceived as common, and the range of such incidents is also very extensive, including cases of sexual assault and harassment, class-based discrimination, and even theft. Passers-by who could interfere in and perhaps even prevent such a situation must weigh the necessity and justification of an intervention against endangering their own safety. Depending on the constellation of the perpetrator-victim-helper-triad, gender and diversity-specific differences can play a role in such situations. However, despite various assumptions on the influence of gender and social identity, no clear results have been obtained so far regarding the general behavior of women and men in situations requiring moral courage. Presumed gender-specific and diversity-related differences should be regarded for moral courage awareness trainings. In this case, it is of particular relevance to reflect on stereotypical associations and common discourse in this field (e.g. concepts such as “vulnerability”, assuming the role of the protector, etc.).
CATRINA examines to what extent moral courage and moral courage behavior are influenced by gender and diversity-specific aspects and to what degree persuasive gaming concepts can influence moral courage behavior. Using game-based investigation methods in different contexts (hybrid board games, virtual reality and urban games), we will identify relevant factors and specific use cases for such persuasive technologies and explore the potential for effective game concepts. We believe these games will facilitate increased awareness and can potentially stimulate a change in behavior.
The project results serve to reappraise the scientific discourse on gender and diversity factors and moral courage. The transfer of knowledge can then be applied to moral courage training activities and utilized in measures to encourage moral courage on a national and international level. We expect that the application of a playful research approach can reach target groups that are more critical of current training methods or difficult to reach because they are indifferent to the topic.

Projektkoordinator

- AIT Austrian Institute of Technology GmbH

Projektpartner

- City Games Vienna KG
- FH OÖ Forschungs & Entwicklungs GmbH
- rudy games GmbH in Liquidation
- SOS-Menschenrechte Österreich
- ZIMD - Zentrum für Interaktion, Medien und soziale Diversität