

Bullshit.

Warum es keine Männer- und Frauengehirne gibt. **8**

Oasch.

Extremistische Tendenzen unter Jugendlichen. **18**

Kackscheiße.

Wie sexistisch sind Videospiele? **23**

Hundstrümmerl.

Alles, was du schon immer nicht über Haustiere wissen wolltest. **34**

Gemeiner Nutzen

Wie ausbeuterisch ist das Geschäft mit dem Spendensammeln?

P.b.b. | Erscheinungsort Wien | Verlagspostamt 1040 | GZ02Z031545M | EURO, 73



Flexibel im Format. Unbeugsam im Inhalt.



KOMPAKT

E-PAPER

3 WOCHEN GRATIS TESTEN!
GLEICH BESTELLEN: derStandard.at/Abo



Die Zeitung für Leserinnen

Bildung

- 08 KURZSCHLUSS: MÄNNERHIRNE, FRAUENHIRNE.** Neurowissenschaften können mitunter gefährliche Stereotype zementieren.
- 10 VERTRETEN AUF BAYRISCH.** In unserer Serie über Studierendenvertretungen schauen wir dieses Mal nach Bayern.
- 11 FHS: ERLAUBT IST, WAS NICHT VERBOTEN IST.** Studierende an Fachhochschulen müssen sich viele Frechheiten gefallen lassen.
- 12 „WAS, DAS HAST DU NICHT GELESEN?“** Genug von Goethe, Schiller, Lessing! Eine Kritik des Literaturkanons.

Politik

- 16 GEWALT AN DER GRENZE.** An der Straße von Gibraltar kommt es zu Anschlägen auf Flüchtlinge.
- 17 PETZT DOCH!** Die Generation Praktikum wehrt sich.
- 18 VON FEHLENDEM HALT ZU HASS.** Wir haben uns angeschaut, wie Jugendarbeiter*innen mit extremistischen Jugendlichen umgehen.
- 20 NUR FÜR FRAUEN*?** Über die Tücken feministischer Einladungspolitiken.

Dossier

- 24 PRESS START.** 6 spannende Fakten zum Thema Videospiele.
- 25 SMARTPHONESCHNITZELJAGD.** Spieleforscher Alexander Pfeiffer darüber, nach welchen Spielen er süchtig war und wie eine digitale Schnitzeljagd funktioniert.
- 26 OFFENE NEUE WELT.** Warum Videospiele das Medium der Zukunft sind.
- 28 MAGIE UND MISOGYNIE.** In Games haben Männer Rüstungen und Frauen Brüste. Warum?
- 29 GESCHIRRSPÜLEN WIE EIN ZWERGENMAGIER.** Wie mit Gamification der Abwasch zum Spiel wird.
- 30 SPIELEN STUDIEREN.** Selbst Spiele gestalten? An einigen Hochschulen ist's möglich.

Feuilleton

- 32 WOMEN ON THE ROAD.** Dass Frauen alleine reisen ist noch immer keine Selbstverständlichkeit.
- 34 TIERISCH.** Unsere Infografik mit allen wichtigen und unwichtigen Fakten zu den besten Freund*innen des Menschen: Haustieren.
- 36 REZENSIONEN.** Guter Stoff gegen schlechtes Wetter.
- 38 DER EWIGE KAMPF UMS HEISSEN.** Über's Binnen-I, Unterstriche, Sterne und Andreas Gabalier.

Cover

„Keine Lust, Akten zu sortieren, deine Vorgesetzten mit Kaffee zu versorgen oder hinter einem Schreibtisch zu versauern?! Perfekt!“ So lesen sich gerade viele Stellenanzeigen. Gesucht werden Menschen, die auf der Straße für NGOs Spenden und Unterschriften sammeln. Der typische Studi-Job gibt vor, flexibel, abenteuerlich und gemeinnützig zu sein, doch die Arbeit ist von Druck, Prekariat und unmoralischen Methoden gezeichnet. Wir haben die moralischen Ansprüche der NGOs mit der Realität verglichen und mit (Ex-)Keiler*innen über ihre Erfahrungen gesprochen. **SEITE 4**

Fotoreihe

Mafalda Rakoš, geboren 1994, absolvierte „die Graphische“ in Wien. Bereits früh begann sie die Arbeit an dokumentarischen Langzeitprojekten in Wien, Westafrika und dem Nahen Osten, welche bereits auf einigen internationalen Fotofestivals gezeigt wurden. Das Projekt „Il y'a des jours sombres“, welches in Auszügen auf den Trennerseiten dieser Ausgabe präsentiert wird, entstand im Rahmen eines Austauschaufenthalts im Senegal. **SEITEN 7, 15 UND 31**

mafaldarakos.com

Dossier

Als Print-Redakteur*innen sollten wir eigentlich alle Medien, die nach 1440 erfunden wurden, verteufeln und in Grund und Boden schreiben. Wir haben unsere druckergeschwärtzten Finger an den Joystick verlagert, denn Videospiele haben ein viel zu großes Potential, um sie einfach zu ignorieren. Wer sich ihnen wie jedem anderen Medium nähert, wird von der einen Seite verlacht, von der anderen gehasst. Wir nehmen Games ernst und werfen einen kritischen Blick auf das Medium der Zukunft. **SEITEN 24 BIS 30**

Editorial

Liebe Leser*innen!

Mit einem upgegradeten Konzept beginnen wir dieses Studienjahr. Aber nicht nur unsere Rubriken und der Aufbau des Heftes wurden reprogrammiert: Es wurden auch neue Charaktere eingeführt. Wortmagierin Olja Alvir und langjährige *progress*-Textdruide Marlene Brüggemann sind nun in der Chef*innenredaktion mit Joël Adami, der weiter auf der Brücke des Raumschiffes *progress* sitzen bleibt. Für Simone Grössing und Anna Ellmer heißt es jedoch nicht Game over, wir wünschen ihnen viel Glück im nächsten Level und bedanken uns für die schöne letzte *progress*-Season.

Wie ihr unserem Vokabular entnehmen könnt, haben wir uns im Dossier dieser Ausgabe mit Videospiele beschäftigt. Der Rest des Heftes ist aber auch ziemlich leiwand, schaut ihn euch also an, sonst bekommt ihr nicht die vollen +750 XP!

Eure *progress*-Redaktion

Impressum

progress

Magazin der Österreichischen HochschülerInnenschaft

Ausgabe: 04/2014

Erscheinungsmonat: Oktober

MedieninhaberIn: Österreichische Hochschüler*innenschaft,
Taubstummengasse 7–9, 1040 Wien

Kontakt: progress@oeh.ac.at

Chef*innenredaktion: Joël Adami, Olja Alvir,
Marlene Brüggemann

Autor*innen dieser Ausgabe: Joël Adami, Olja Alvir,
Lukas Berger, Marlene Brüggemann, Christian Bunke, Non Chérie,
Boka En, Simone Grössing, Angelika Gabauer, Magdalena Hangl,
Helga Hansen, Niko Havranek, Kati Hellwagner, Klemens Herzog,
Michael Hnelozub, Katja Krüger, Sonja Luksik, Jan Marot,
Anne Pohl, Georg Sattelberger, Sara Schausberger, Sandra Schieder,
Anne Schinko, Christina Uhl, Thomas Wallerberger,
Karin Wetschanow, Marina Wachowski.

Cover: Christopher Glanzl

Dossier: Valerie Tiefenbacher

Lektorat: Anna Ellmer, Marlies Weissinger

Layout: Tanja Jenni, Julia Kolda

Grundlayout: R. Radschopf, E. Riedmann

Licht ins Dunkel

Für gemeinnützige Zwecke auf der Straße Spenden zu sammeln ist ein typischer Studi-Job. Doch ausbeuterische Arbeitsbedingungen und unmoralische Sammelmethoden rücken NGOs in eine fragwürdige Ecke.

„Hallo! Hallo! Ja, genau du! Du hast doch sicher eine Minute für den Tierschutz, oder?!“

Wer sich zu Semesterbeginn in Uninähe oder auf belebten Plätzen und Einkaufsstraßen aufhält, dem ist diese Art von Werbung nicht fremd. Keiler*innen, die an öffentlichen Plätzen Spenden, Unterschriften oder Mitgliedschaften für eine NGO sammeln, sind fixer Bestandteil des Stadtbildes geworden. Im Sommer und Herbst hat aber nicht nur das Werben Hochsaison, auch die Stellenanzeigen im Bereich des sogenannten Face-to-Face-Fundraisings sind insbesondere zu Studienbeginn nicht zu übersehen. Für viele Studierende ist Promotor*in (auch Fundraiser*in oder Keiler*in genannt) der perfekte Nebenjob: flexibel, an der frischen Luft und obendrein noch für den guten Zweck. Was die meisten jedoch nicht wissen: Promotor*innen sind in der Regel gar nicht bei der jeweiligen NGO, sondern bei einer Agentur angestellt. Das bringt viele Nachteile mit sich und macht den Studi-Job prekärer und problematischer als zunächst gedacht.

Wer im Bereich Promotion arbeitet, lebt nämlich von der Provision und nicht von einem fixem Gehalt. Zwar erhalten Promotor*innen ein Fixum, dieses ist aber so niedrig, dass sie von der Provision abhängig sind: Laut Angaben von NGOs und (Ex-)Promotor*innen liegt das Fixum zwischen 3,50 Euro bis 6,25 Euro pro Stunde. Die Höhe der Provision ist wiederum abhängig von der Höhe der Spende und vom Zeitraum, über den Spender*innen Geld locker machen. Manchmal wirken sich auch Parameter wie das Alter

und die Einkommenssituation der Spender*innen auf die Provision der Promotor*innen aus. Ein solches Bezahlungsmodell übt Druck auf die Promotor*innen aus. Sie lernen in teils mehrtägigen Schulungen, wie sie möglichst schnell und effektiv an qualitativ hochwertige Spender*innen herankommen. Ein Blick auf die Webseiten von Promotion-Agenturen wie *Face2Face Fundraising*, *DialogDirect* oder *Direct Mind* zeigt: Ausnahmslos jede bekannte NGO arbeitet oder arbeitete für die Spendenbeschaffung mit Agenturen zusammen: *Greenpeace*, *Global 2000*, *Vier Pfoten*, *Ärzte ohne Grenzen*, *Rote Nasen*, *Volkshilfe*, *SOS-Kinderdorf*, *Caritas* und viele, viele mehr. Aber auch zahlreiche kleinere und nur lokal aktive Organisationen finden sich in den Klient*innenlisten.

Der Großteil der Agenturen stellt Promotor*innen geringfügig über einen freien Dienstvertrag an. Freie Dienstverträge werden zurecht wegen ihrer Unsicherheiten kritisiert. Das Arbeitsrecht und seine Schutzbestimmungen gelten hier nicht. Freie Dienstnehmer*innen haben keinen Anspruch auf Urlaub und Krankengeld und es gibt keine Regelungen für Mindestlöhne. Die Verträge enthalten außerdem oft Verschwiegenheitsklauseln, die es (Ex-)Promotor*innen verunmöglichen, über ihre frühere Arbeit zu sprechen. Daher haben wir die Namen unserer Interviewpartner*innen teilweise geändert.

NICHT ABWIMMELN LASSEN! Die 25-jährige Nina Oberndorfer (Name der Redaktion bekannt) ist zur Zeit freiberufliche Mediendesignerin in Graz. Im Jahr

2010 fing sie an, für *Greenpeace* als Keilerin zu arbeiten. „Ich wollte damals vor allem einfach meine Miete bezahlen. Außerdem hatte es für mich einen Beigeschmack davon, etwas Gutes zu tun.“ Das „Vorstellungsgespräch“ gestaltete sich als Wettkampf zwischen 50 Leuten: „Wir bekamen Klemmbretter und wurden zu unterschiedlichen Plätzen in Graz geschickt, wo wir drei Stunden Zeit hatten, so viele Unterschriften wie möglich für ein Projekt von *Greenpeace* zu sammeln. Wir waren auf uns allein gestellt und mussten gegeneinander arbeiten.“ Danach große Enttäuschung, Ärger und Schimpfen: Wie konnten die Bewerber*innen in drei Stunden nur so wenige Unterschriften sammeln? Trotz der harschen Kritik wurde Nina aber eingestellt. Beim nächsten Treffen fand eine Schulung statt. Geübt wurde, das Produkt – also den Spendenvertrag – zu verkaufen. Nina erzählt, dass den zukünftigen Keiler*innen eingetrichtert wurde, „dranzubleiben“, sich nicht „abwimmeln zu lassen“ und die Leute „nicht in Ruhe zu lassen“. Zu den Verkaufstechniken zählte auch, Passant*innen ein schlechtes Gewissen zu bereiten und diese aufgrund von Äußerlichkeiten zu kritisieren. Nina dazu: „Uns wurde immer wieder angeschafft, bei rauchenden oder dicken Menschen zu sagen, dass sie lieber weniger essen oder rauchen und stattdessen der Umwelt helfen sollten. Ich habe diese Strategie nicht angewandt, ich fand es ekelhaft und falsch so etwas zu sagen.“

Der Villacher Geschichte-Student Gregor Zimmer (Name der Redaktion bekannt) hat nur dreieinhalb Tage als Keiler für *Global 2000* ausgehalten: „Es



Foto: Christopher Glanzl

war irrsinnig anstrengend, ständig fröhlich und enthusiastisch zu tun.“ Gregor versuchte, den Job als Verkaufstraining und kleine Schauspielausbildung zu sehen. Außerdem gab es Verlockungen: „Es wurde unterschwellig kommuniziert, dass es für besonders gute Keiler*innen Belohnungsfahrten nach Ägypten oder Tunesien gibt. In den Unterlagen gab es Fotos von in Swimmingpools cocktailtrinkenden Menschen.“ Desillusioniert kündigte Gregor, als er beobachtete, wie ein besonders erfolgreicher Kollege zu den vielen Spenden pro Tag kam: „Er suchte sich gezielt sehr alte Menschen aus und solche, die vielleicht inhaltlich nicht mehr ganz mitkamen und erzählte ihnen, sie würden damit ihren Enkeln helfen, ihrer Familie Geld geben.“

Solche fragwürdige Strategien gibt es im Bereich Promotion leider zuhauf. In sozialen Netzwerken wie Facebook oder Twitter kommen Beschwerden auf. Manche berichten davon, dass ihr Äußeres kommentiert oder sie angeflirtet wurden, andere haben Erfahrungen mit Promotor*innen, die ihnen ein schlechtes Gewissen machen wollten. Twitter-Nutzer*innen erzählen, mit der Frage konfrontiert worden zu sein, ob sie denn „keine Kinder mögen“, weil sie nicht für eine bestimmte NGO spendeten und von Beschimpfungen seitens hartnäckiger Keiler*innen, wenn sie sich gegen aufdringliches und grenzüberschreitendes Verhalten wehrten.

SEXUELLE BELÄSTIGUNG. Weiters spricht die positive Bezugnahme von Pick-Up-Artists nicht

unbedingt für die von Promotion verwendeten Methoden. Diese selbsternannten „Künstler“ geben einander in Vorträgen, YouTube-Videos und Online-Foren Tipps, wie man Frauen möglichst schnell, effektiv und ressourcensparend näher kommt, um mit ihnen Sex zu haben. Dabei sind Erniedrigung, psychologische Tricks und Machtspielchen fixe Bestandteile im rhetorischen Repertoire der Artisten. User „roolio“ empfiehlt im *pickupforum.de* jüngeren Anmachkünstlern, als Fundraiser zu arbeiten, weil es „ein echt gutes Rhetorik-Training“ sei und man „viele hübsche HBs (Anm.: „Hot Babes“)“ als Kolleginnen habe. Pick-Up-Foren fallen seit einigen Jahren als Treffpunkt misogynen Männer auf.

Die Wiener Jus-Studentin Judith Spiegel (Name der Redaktion bekannt) hat schon viele schlechte Erfahrungen mit männlichen Promotoren gemacht: „Sie lauern dir auf, wenn du nicht weg kannst – zum Beispiel, wenn du gerade in einer Reihe stehst oder bei der Ampel wartest.“ Judith erzählt, dass sie als Frau von Promotoren systematisch angeflirtet oder auf ihr Aussehen – Haare, Augen, Kleidungsstil – angesprochen wird. Die Promotoren gehen so auf sie zu, dass sie schlecht ausweichen kann. „Ich bin mir sicher, dass die Promotor*innen gezielt auf solches Verhalten geschult werden“, sagt Judith, die derartige Belästigung bereits von Promotoren vieler verschiedene NGOs miterlebt hat.

AGGRESSIVE SAMMELEI. Beim Geld sammeln aufdringlich sein: Promotor*innen dürfen es

jedenfalls. Währenddessen gibt es aber in vielen österreichischen Städten Verbote von „aggressiver Bettelei“. Woher kommt diese Doppelmoral? Das Keilen bzw. Spendensammeln ist in Wien im Sammlungsgesetz geregelt. Erlaubt sind Sammlungen für gemeinnützige Zwecke; um Bewilligung muss vorher beim Magistrat angesucht werden. Betteln wird als Sammlung für einen eigennützigen und nicht gemeinnützigen Zweck definiert und fällt daher nicht in diese Regelung. Ferdinand Koller von der Wiener *Bettelobby* meint hierzu: „Wir kritisieren hier die ungleiche Behandlung durch den Gesetzgeber, denn es gibt kein Verbot von aufdringlichem Keilen, von aufdringlichem Betteln allerdings schon. Es handelt sich aber hierbei um exakt dieselbe Tätigkeit.“ Einzuwenden wäre auch, dass die Agenturen, bei denen Promotor*innen angestellt sind sowie die Promotor*innen selbst sehrwohl eigennützig handeln: Es geht schließlich um Lohn und Profit. „Das eine ist eben sozial erwünscht und gesellschaftlich akzeptiert, das andere nicht“, sagt Koller. Er verurteilt die Doppelstandards in der „Branche“: „Wenn Kinder betteln, wird gleich von organisierter Kriminalität und Gefährdung des Kindeswohls gesprochen. Doch wenn für die *Roten Nasen* und den Stephansdom Kinder sammeln, gibt es diese Bedenken nicht.“ Derartige Gesetzgebung kann nur als rassistisch und ohnehin schon marginalisierten Bevölkerungsgruppen gegenüber diskriminierend bezeichnet werden. Diesen Missstand thematisieren und den Spieß umdrehen möchte die Kampagne „Stell dich nicht so an – Stell mich an!“, die vom Verein *Goldenes Wiener*



Foto: Christopher Glanzl

Herz im Rahmen der *Wienwoche* gestartet wurde. Mit online gesammelten Spendengeldern stellte der Verein sechs Bettler*innen im September und Oktober fix ein, um auf der Straße als Promotor*innen auf die Schikanen, die mediale Verunglimpfung und Kriminalisierung bettelnder Menschen aufmerksam zu machen: komplett mit Klemmbrett, Foldern, neonfarbenen Jacken und Kapperln.

MENSCHEN- UND ARBEITSRECHT. Zwei NGOs, die sich im Bereich Straßenwerbung für einen anderen Weg entschieden haben, sind *Amnesty International* und WWF. Bis 2009 arbeiteten sie zusammen mit Agenturen, dann holten sich *Amnesty* und WWF das Werbetoool ins Haus und die Arbeitsgemeinschaft AIWWF war geboren. Nun ist es möglich, dass 100% der Spenden direkt an die beiden NGOs fließen, der Umweg über eine Agentur, die als Unternehmen auf Profit angewiesen ist, fällt weg. Alexander Obermayr von AIWWF ist besonders stolz auf dieses Alleinstellungsmerkmal in der österreichischen Fundraising-Landschaft. Er betont außerdem die Bedeutung von Arbeitsrechten für AIWWF-Mitarbeiter*innen: „Als Menschenrechts-NGO wäre es absurd, arbeitsrechtliche Standards nicht einzuhalten.“ Deswegen stellt AIWWF ihre Mitarbeiter*innen bewusst nicht über freie Dienstverträge an, sondern legt auf feste Angestelltenverhältnisse und damit verbundene Vorteile wie das 13. und 14. Monatsgehalt, Urlaubsanspruch und Krankengeld wert. Hätte man weiter mit einer Agentur zusammengearbeitet, wäre das in dieser Form nicht möglich gewesen, ist Obermayr überzeugt.

Kathi Ledermeier (Name der Redaktion bekannt) studiert an der *Universität für Bodenkultur* in Wien und ist 22 Jahre alt. 2013 arbeitete sie ein halbes Jahr lang für *Amnesty International* und WWF. Als einfache Keilerin habe Kathi „in guten Monaten“ etwa 800 Euro bei 16 Wochenstunden verdient. „AIWWF arbeiten mit einem Punktesystem, wo dein Gehalt davon abhängt, wie viel die Personen spenden, wie alt die Personen sind und wie viel du insgesamt im Monat an Spenden lukrierst“, erklärt Kathi. „Es gibt kaum einen Job, bei dem du als unqualifizierte Arbeitskraft derart gut verdienen kannst.“ Als Teamleiterin habe sie einmal bei einer 32-Stunden-Woche sogar 3500 Euro Monatsbruttogehalt gehabt: „Als Leiterin verdienst du eben auch an jedem Spendenvertrag mit, die deine Kollegen abschließen.“ Länger als ein halbes Jahr hat Kathi die Keilerei aber nicht ausgehalten. „In den Sommermonaten herrscht doch ein ziemlicher Druck. Es ist ein psychisch und physisch sehr fordernder Job und ich habe einfach gemerkt, dass ich das körperlich nicht mehr schaffe“, erzählt die junge Studentin, die zwar von Profit und Persönlichkeitsentwicklung spricht, spricht, das Keilen aber auch nicht unbedingt als Nebenjob weiterempfehlen würde.

QUALITÄT UND QUANTITÄT. Im Rahmen der „Qualitätsinitiative Fördererwerbung“ hat der *Fundraising Verband Austria* gemeinsam mit einigen bekannten NGOs und Agenturen Richtlinien für das Face-to-Face-Fundraising ausgearbeitet. Unter die Qualitätsstandards fällt beispielsweise respektvoller und höflicher Umgang; das Gespräch soll jederzeit

auf Anfrage beendet werden. Verantwortlich für die Einhaltung dieser Vorgaben ist die jeweilige NGO, sie muss vor dem ersten Werbegespräch eine Schulung mit fix definierten Grundinhalten durchführen. Weiters ist klar geregelt, wie mit eventuellen Beschwerden umzugehen ist. Der *Fundraising Verband Austria* hat dafür eine eigene Ombudsstelle eingerichtet. Falls Passant*innen eine unangenehme Situation mit Promotor*innen erleben, haben sie die Möglichkeit, sich an die Ombudsstelle zu richten (*fundraising.at*).

ZUSAMMENGEFASST: Deine Spendengelder fließen von der Straße teilweise direkt in die Taschen von Agenturen, die Menschen prekär beschäftigen und mit unethischen Methoden ihr Geschäft machen. Betteln hingegen wird gesellschaftlich geächtet und kriminalisiert. Eine Frage konnte uns während unserer Recherchen von keiner NGO beantwortet werden: Wie sind Gewinne für Agenturen, Belästigung und ausbeuterische Arbeitsverhältnisse mit den moralischen Ansprüchen karitativer Organisationen zu vereinbaren? „Ich würde überhaupt nie für eine NGO spenden, die mit Keiler*innen arbeitet“, schließt zum Beispiel *Twitter*-Userin @ponypost nach Beschwerden, die gegen *SOS-Kinderdorf* laut wurden. Da wird sie in Österreich aber wenig Auswahl haben.

Olja Alvir studiert Germanistik und Physik an der Universität Wien.

Sonja Luksik studiert Politikwissenschaft an der Universität Wien.

BILDUNG



Kurzschluss: Männerhirne, Frauenhirne

„Männer reden wenig und Frauen können nicht einparken“ – so seien sie eben programmiert. Doch die Suche nach Geschlechterunterschieden im Gehirn ist nicht so einfach wie oft dargestellt.

Wir begegnen ihnen immer öfter: bunten Bildern von Gehirnen mit Farbverläufen von dunkelblau über rot bis hin zu weiß, die anzeigen, welche Hirnregionen gerade besonders aktiv sind. Wir alle haben schon gehört, dass Frauen und Männer unterschiedlich „verkabelt“ seien, dass ihre Gehirne unterschiedlich funktionieren würden. Frauen zum Beispiel hätten ausgeprägtere Sprachzentren, aber ein schwächer entwickeltes räumliches Vorstellungsvermögen.

Die Kombination dieser beiden Phänomene – Gehirnforschung und Geschlechterstereotypen – wird spätestens seit Cordelia Fines Buch „Die Geschlechterlüge“ als Neurosexismus bezeichnet. Neurosexismus hat viele Facetten – von plumpen Aussagen wie „Männer sind von Natur aus so!“ bis hin zur mehr oder weniger subtilen und oft unbewussten Suche nach Geschlechterunterschieden in den modernen Neurowissenschaften.

KONSTRUIERTE GEHIRNBILDER. Tatsächlich ist die Verbindung von gesellschaftlichen Stereotypen und wissenschaftlicher Forschung nichts Neues. So hat etwa die Wissenschaftshistorikerin Londa Schiebinger gezeigt, dass schon im 18. und 19. Jahrhundert Befunde und Interpretationen zu menschlichen Skeletten und Schädeln häufig an die Überzeugung angepasst wurden, dass „Männer“ intellektuell weiter entwickelt seien als „Frauen“ – und „Weiße“ weiter als „Schwarze“.

Nach wie vor sind Wissenschaft und gesellschaftliche Vorstellungen eng miteinander verbunden. Zum einen liegt das daran, dass wissenschaftliches Wissen einen besonders hohen Stellenwert genießt und zum anderen daran, dass neue Technologien den Eindruck vermitteln, wir könnten direkt ins Gehirn

blicken und so „die Wahrheit“ unmittelbar wiedergeben. Etwa im Fall der Magnetresonanztomographie (MRT), bei der mit Hilfe von Magnetfeldern ein Bild des menschlichen Gehirns erstellt wird. Sigrid Schmitz, Biologin und Professorin für Gender Studies an der *Universität Wien*, erklärt dazu: „Beim Erstellen von Gehirnbildern muss eine ganze Reihe von Entscheidungen darüber getroffen werden, welche Gehirnfunktionen und -strukturen betrachtet werden, welche Vergleichsgruppen gewählt werden. Gehirnbilder sind Konstruktionen, und auch gesellschaftliche Vorstellungen spielen eine große Rolle in ihrer Produktion.“

Ein Beispiel dafür ist die Annahme, dass es (für Hirnstudien und allgemein) zwei klar definierte Gruppen gäbe, die in sich homogen seien, zwischen denen es aber große Unterschiede gäbe: Männer und Frauen. So muss bei vielen Gehirncangeräten zuerst einmal eingestellt werden, ob die Testperson männlich oder weiblich ist, bevor das Gerät überhaupt in Betrieb genommen werden kann. Auf diese und andere Arten beeinflussen gesellschaftliche Vorstellungen die wissenschaftliche Wissensproduktion. Ob nun unsere Gehirne männlich oder weiblich verkabelt sind oder nicht: Die wissenschaftlichen Apparate, die dies untersuchen sollen, sind es auf jeden Fall.

HENNE ODER EI? Doch wie sieht es mit den Gehirnen selbst aus? Verschiedene Befunde sprechen dafür, dass „Geschlecht“ im Gehirn ein weit komplexeres Phänomen ist als gemeinhin behauptet. So argumentieren etwa Gina Rippon und andere, dass es zwischen den beiden Gruppen „Männer“ und „Frauen“ oft wesentlich mehr Gemeinsamkeiten als

Unterschiede gäbe und umgekehrt innerhalb dieser Gruppen eine signifikante Bandbreite an neurologischen Ausprägungen. Sigrid Schmitz meint, die moderne Hirnforschung sei oft auf „Unterschiedsforschung“ fokussiert und verstärke damit die Annahme der fundamentalen Andersartigkeit von Männern und Frauen.

Außerdem ist normalerweise nicht das ganze Gehirn einfach „männlich“ oder „weiblich“. Vielmehr hat eine Person praktisch immer einige Areale, die eher dem statistischen Mittel für „weibliche“ Gehirne entsprechen, und andere, die statistisch eher „männlich“ sind. Dieses Mosaik verschiedener Aspekte lässt sich nicht einfach auf „männlich“ oder „weiblich“ reduzieren. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass von vielen Philosoph*innen und Wissenschaftler*innen schon die Kategorien „Mann“ und „Frau“ als sozial konstruiert und nicht etwa „natürlich“ beschrieben werden.

Verhaltensweisen und Eigenschaften variieren außerdem in Abhängigkeit vom kulturellen und historischen Kontext, in dem wir leben, und der spezifischen Situation, in der sie abgerufen werden. So haben Experimente zu Empathie gezeigt, dass Männer umso schlechter abschneiden, je klarer ist, dass es um Empathie geht. Allerdings verschwindet dieser (stereotype) Nachteil, wenn gute Ergebnisse mit Geld belohnt werden. Finanzielle Anreize können also Männer dazu bringen, sich aus ihrer kulturellen Position, in der Empathie als typisch weibliche Eigenschaft gesehen wird, herauszubewegen – ganz ohne Gehirnantransplantation.

Ein weiteres wichtiges Konzept in der kritischen Reflexion von Hirnforschung ist die Hirnplastizität: Das



Foto: Alex Gotter

Gehirn stellt nämlich nicht – wie häufig angenommen – einfach die Basis unseres Verhaltens dar. Unser Verhalten ist zum Teil die Basis unserer Gehirnentwicklung. Menschliche Gehirne sind an keinem Punkt in unserem Leben fix ausgeprägt, sondern werden aufgrund unserer Erfahrungen ständig umstrukturiert: Ohne Plastizität, also Formbarkeit, könnten wir nichts Neues (er)lernen. Wenn also gesellschaftlich davon ausgegangen wird, dass „Männer“ besser in Mathematik sind als „Frauen“, dann hat diese Vorstellung einen Einfluss darauf, was und wie sie Mathematik lernen (können). Und unser Gehirn stellt sich – in seiner physischen Zusammensetzung – darauf ein.

Das bedeutet nicht, dass Buben bewusst dazu erzogen werden, besser in Mathematik zu sein. Trotzdem wird diese Vorstellung zu einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung. Der Wissenschaftsphilosoph Ian Hacking beschreibt solche Vorgänge als „looping effects“, also Rückkoppelungseffekte: Gesellschaftliche Vorstellungen beeinflussen den Aufbau unserer Gehirne, auf Basis derer dann neurowissenschaftliche Studien etwa zu dem Ergebnis kommen, dass Männer besser in Mathematik seien – wodurch sich das Stereotyp wieder verstärkt. Die Biologie unserer Gehirne – ihr tatsächlicher Aufbau – ist gesellschaftlich beeinflusst, und der Aufbau unserer Gehirne beeinflusst gesellschaftliche Vorstellungen. Die Frage nach Gehirnen und Normen ist wie die nach der Henne und dem Ei.

PINKE UND BLAUE ROSINEN. Auch die Darstellung von Hirnforschung in populären Medien beeinflusst gesellschaftliche Normen. So benützen Bücher wie „Warum Männer nicht zuhören und Frauen schlecht einparken“ neurowissenschaftliche Ergebnisse oft sehr selektiv, um ein bestimmtes Bild

zu erzeugen. Während in den Neurowissenschaften verschiedene – auch kritische – Zugänge, Ergebnisse und Interpretationen zu Geschlechterfragen existieren, erwecken populäre Medien oft den Anschein, es gäbe einen eindeutigen wissenschaftlichen Konsens. Diese Popularisierungen verstärken einen Effekt, der als „publication bias“ bezeichnet wird: Wissenschaftliche Studien werden eher publiziert, finanziert und unterstützt, wenn sie Unterschiede zeigen, als wenn sie Gemeinsamkeiten feststellen. Populärliteratur ignoriert letztere oft noch zusätzlich und pickt die sich gut verkaufenden pinken und blauen Rosinen aus der wissenschaftlichen Literatur heraus.

Das ist besonders problematisch, weil der Hirnforschung eine so große Bedeutung in unserer Gesellschaft zukommt. Zusätzlich zur Autorität wissenschaftlichen Wissens und dem Eindruck, Bilder könnten die „Realität“ menschlicher Gehirne objektiv abbilden, hat sich in den letzten Jahrzehnten auch der Trend entwickelt, den Menschen als „zerebrales Subjekt“ zu begreifen, also als völlig auf seinem/ihrer Gehirn basierend. Laut Sigrid Schmitz wird dieses Menschenbild von der Annahme getragen, dass wir nicht einfach ein Gehirn haben, sondern unser Gehirn sind. Unser Gehirn sei bestimmend für unser Verhalten, unsere Präferenzen, unsere Einstellungen – es sei der Träger unseres Seins. Die zentrale Bedeutung, die dem Gehirn zugeschrieben wird, zeigt sich auch darin, dass immer mehr Disziplinen entstehen, die geistes- oder sozialwissenschaftliche Themen mit Gehirnforschung verquicken, von Neuroökonomie über Neuropädagogik bis hin zu Neurotheologie.

Durch die Autorität von Gehirnforschung spielt Neurosexismus eine besonders große Rolle bei der

Reproduktion und Legitimation von Stereotypen, Strukturen und Machtverhältnissen. Umso wichtiger ist es, Gehirnforschung als politisch zu begreifen. Denn Politik wird nicht nur in Parteien und Institutionen gemacht, sondern auch durch gesellschaftliche Normen und Modelle. Zum Beispiel zieht die Frage, welche Verhaltensweisen und Präferenzen Frauen bzw. Männern zugeordnet werden, nicht nur Rückkoppelungseffekte nach sich, sondern beeinflusst auch die Positionen, die Frauen und Männern in der Gesellschaft (zum Beispiel am Arbeitsmarkt) zugewiesen werden.

Wir sollten jedenfalls aufhorchen, wenn behauptet wird, dass Frauen und Männer „von Natur aus verschieden“ seien. Zum einen sollten Neurowissenschaftler*innen kritisch damit umgehen, dass das, was sie untersuchen, auch nicht „einfach da“ ist, sondern erst produziert wird – zum Beispiel durch gesellschaftliche Normen, die Gehirne physisch verändern, oder Einstellungen an MRT-Geräten, die die (Gehirn-)Welt in zwei fundamental unterschiedliche Geschlechter teilen. Zum anderen dürfen sich aber Kritiker*innen auch nicht damit zufriedengeben, neurowissenschaftliche Forschung pauschal zu verurteilen. Stattdessen sollten wir im Kopf behalten, dass gesellschaftliche Normen, mediale Repräsentationen, wissenschaftliche Arbeit und tatsächliche Gehirne miteinander verkabelt sind, um Kurzschlüsse zu vermeiden.

Boka En hat Gender and Sexuality Studies an der University of London studiert und absolviert einen Master in „Science–Technology–Society“ an der Universität Wien.

Vertreten auf Bayrisch

In 15 von 16 deutschen Bundesländern gibt es sogenannte „Verfasste Studierendenschaften“, nur in Bayern nicht. StudierendenvertreterInnen kämpfen dort schon seit Jahrzehnten für mehr Mitspracherecht an den Hochschulen.

Nach der luxemburgischen Studienvertretung werfen wir in unserer Serie diesmal einen Blick auf Deutschland und besonders Bayern.

Im Unterschied zu Österreich, wo die Studierendenvertretung an den öffentlichen Hochschulen bundesweit einheitlich organisiert ist, sieht die Situation in Deutschland etwas anders aus. In den letzten Jahrzehnten haben sich dort verschiedene Formen der Studierendenvertretung herausgebildet. Diese Entwicklung gilt als Resultat des sogenannten „Bildungsföderalismus“ – also des auf Bundesebene noch immer eingeschränkten deutschen Hochschulrechts. Die bundesweite Vertretung, die mit der Bundesvertretung der ÖH vergleichbar ist, bildet in Deutschland der Verein *freier Zusammenschluss von studentInnen-schaften* (fzs). Mit rund 90 Mitgliedsorganisationen vertritt der fzs etwa eine Million Studierende.

Darüber hinaus hat in der Regel jede deutsche Hochschule eine sogenannte „Verfasste Studierendenschaft“. In den meisten deutschen Bundesländern bildet der *Allgemeine Studierendenausschuss* (AStA) an den Hochschulen deren geschäftsführendes Organ. Der AStA wird in der Regel vom Studierendenparlament gewählt. In machen Teilen Deutschlands, etwa in Ostdeutschland, gibt es anstatt der AStAs sogenannte Studierendenräte. Die AStAs vertreten die politischen Interessen sowie die sozialen und wirtschaftlichen Belange der Studierenden. In der Regel ist die Mitgliedschaft in den *Verfassten Studierendenschaften* gesetzlich geregelt und beginnt mit der Immatrikulation. Die *Verfassten Studierendenschaften* finanzieren sich, wie die ÖH, weitgehend über die Beiträge ihrer Mitglieder.

KEIN MITSPRACHERECHT. Verfasste Studierendenvertretungen gibt es in allen deutschen Bundesländern bis auf Bayern. Auch dort ist die Vertretung der Studierenden zwar im Landeshochschulgesetz verankert – jedoch sind dafür weit weniger Kompetenzen vorgesehen. Im Vergleich zu anderen Bundesländern ist ihre Funktion stark eingeschränkt: Die Studierendenvertretungen organisieren sich in Bayern im *Studentischen Konvent* und haben kein allgemeinpolitisches Mandat. Daneben existieren zahlreiche Vereine, die von Studierenden gegründet

wurden, um die Studierendenvertretungen zu unterstützen.

Daniel Gaittet, 22, Student der Medienwissenschaft, Politikwissenschaft und Philosophie, war jahrelang in der Studienvertretung an der *Uni Regensburg* aktiv, heute ist er im Vorstand des fzs tätig. Während seiner Arbeit als Studierendenvertreter wurden die Probleme der Situation in Bayern für ihn immer wieder spürbar: „Eine der Herausforderungen für die Arbeit von Studierenden in nicht verfassten Studierendenvertretungen ist ihre miese finanzielle Situation, die die Vertretungsarbeit erschwert“, meint Daniel.

HILFE FÜR BAYERN. Denn während *Verfasste Studierendenschaften* von ihren Mitgliedern Beiträge erheben dürfen, um ihrer Vertretungsaufgabe nachzukommen, müssen sich die Studienvertretungen in Bayern bei der Finanzierung von Projekten ganz auf das Budget und den Willen ihrer Hochschulen verlassen. Vor allem im Streit um Studiengebühren wurde sichtbar, was das in der Realität bedeutet: „Im Kampf gegen die allgemeinen Studiengebühren waren wir oft auf finanzielle Unterstützung aus anderen Bundesländern angewiesen. Denn Geld gibt es in Bayern nur für Projekte, die die Hochschule auch unterstützt.“ Weil sie diesen Einfluss auf die Studierendenvertretungen nicht verlieren wollen, wehren sich manche RektorInnen bayrischer Hochschulen gegen die Wiedereinführung der *Verfassten Studierendenschaften*.

Finanzielle Unterstützung aus anderen Bundesländern bekommen die bayrischen Studierenden glücklicherweise aber immer wieder, etwa aus den Solitöpfen des fzs oder gar von einzelnen Studierendenschaften. Sie greifen den bayrischen Vertretungen immer wieder unter die Arme, damit auch sie politische Arbeit leisten können. Für Daniel bedeutet das, Projekte wie etwa die bundesweiten Aktionstage gegen Sexismus und Homophobie oder anti-rassistische Aktionswochen wie das *festival contre le racisme* realisieren zu können.

DIE POLITIK BLOCKIERT. Dass die Ablehnung eines politischen Mandats der Studienvertretung

in Bayern aber nicht nur an vielen regionalen Hochschulen, sondern auch und vor allem in der Landespolitik groß ist, zeigte sich immer wieder in der Vergangenheit. Es ist bezeichnend, dass es nur in den Bundesländern Bayern und Baden-Württemberg überhaupt zu einer Abschaffung der *Verfassten Studierendenschaft* gekommen ist. Auch der Fall Baden-Württemberg zeigt, wie die Landespolitik die Hochschulpolitik blockieren kann. 58 Jahre lang gab es dort keine *Verfasste Studierendenschaft*. 58 Jahre lang war die CSU an der Macht. Erst ein Regierungswechsel 2011 brachte Veränderung und eine Wiedereinführung der *Verfassten Studierendenschaften*.

In Bayern kommt immer dann der lautstarke Protest der konservativen CSU auf, wenn die Forderung nach einer Wiedereinführung vorgebracht wird. „Der Begriff der *Verfassten Studierendenschaft* ist zu einem Kampfbegriff geworden, den vor allem ihre GegnerInnen ideologisch aufladen“, meint Daniel. „Der Begriff allein sorgt bei der CSU inzwischen für Gesprächsblockaden. Im Moment ist die Diskussion über die Wiedereinführung einer *Verfassten Studierendenschaft* in Bayern erstarrt.“

In den letzten Jahren wurde in den meisten deutschen Bundesländern die Rechtslage in Hinblick auf das politische Mandat der Studienvertretungen erweitert – nur eben in Bayern nicht. Dass die *Verfasste Studierendenschaft* dort 1973 – also nach den berüchtigten 68ern – gekappt wurde, war kein Zufall. Vielmehr ist ihre Abschaffung als ein klarer Bruch mit einer Zeit zu verstehen, in der es normal war, dass Studierende sich zu gesellschaftspolitischen Verhältnissen äußerten und dagegen protestierten. Daniel ist überzeugt, dass sich an der aktuellen bayrischen Situation aber so schnell nichts ändern wird: „Ich glaube nicht, dass es mit der CSU eine Wiedereinführung der *Verfassten Studierendenschaft* in Bayern geben wird. Aber der Kampf dafür geht weiter.“

Simone Grössing studiert Politikwissenschaft an der Uni Wien.

FHs: Erlaubt ist, was nicht verboten ist

Willkürliche Exmatrikulation, Verpflichtungen als kostenlose WerbeträgerInnen herzuhalten und Abtreten von Rechten: FH-Studierende müssen Ausbildungsverträge mit teils fragwürdigen Klauseln unterschreiben und erleben eine massive Benachteiligung.

Auf jene 19.000 FH-StudienanfängerInnen, die dieses Semester die Hürden des Aufnahmeverfahrens erfolgreich absolviert haben, wartet an ihren ersten Fachhochschul-Tagen eine weitere: Zweifelhaft anmutende Ausbildungsverträge müssen unterschrieben werden. Zum Beispiel sichert die *FH Krams* in ihrem Ausbildungsvertrag, dass keine Person, die sie vom Studium ausschließen will, ernsthaft dagegen berufen kann und schließt „die Anrufung der ordentlichen Gerichte ausdrücklich aus“. Am *Management Center Innsbruck* nutzt man die Studierenden als kostenlose WerbeträgerInnen: Sie müssen unterschreiben, dass sie sich „zur aktiven Mitwirkung an Marketing- und Öffentlichkeitsarbeitsmaßnahmen“ verpflichten. Und an der *FH Campus Wien* treten die Studierenden durch ihre Unterschrift alle „Nutzungs- und Verwertungsrechte“ an ihren Abschlussarbeiten und anderen geistigen Schöpfungen komplett an die FH ab.

PRIVATRECHT ERMÖGLICHT WILLKÜR. Dass die Ausbildungsverträge kritisiert werden, habe man erst aus den Medien erfahren, heißt es aus den Büros der Hochschulleitungen. „Falls hier Bedenken bestehen, setzen wir uns gerne zusammen, besprechen das Problem und finden eine Lösung“, erklärt Ulrike Prommer, Geschäftsführerin der *FH Krams*. „Wir nehmen das zum Anlass, die entsprechenden Klauseln kritisch zu beleuchten und wo es Bedarf gibt, Adaptierungen vorzunehmen“, verspricht Arthur Mettinger, Rektor der *FH Campus Wien*. Und den Bedarf gibt es laut Tobias Kurtze, dem Vorsitzenden der dortigen ÖH. Er spricht sich für „die konkrete Regelung von Ausbildungsverträgen an FHs“ aus. Zu einer gemeinsamen Stellungnahme bekennen sich Andreas Altmann, Rektor, und Michael Seidl, ÖH-Vorsitzender des *Management Center Innsbruck*: „Im Rahmen der letzten Überarbeitungen des Ausbildungsvertrages war die Studierendenvertretung eingebunden. Die Zustimmung zur Mitwirkung an Maßnahmen der Öffentlichkeitsarbeit ermöglicht ja auch Vorhaben, welche den Studierenden zugute kommen.“

Der Grund für solche Ausbildungsverträge: Zwischen FHs und Studierenden gilt das Privatrecht. Das

Wissenschaftsministerium gibt also keine studienrechtlichen Rahmenbedingungen vor, die für einheitliche Verhältnisse hinsichtlich der Rechte und Pflichten sorgen, wie es an Universitäten der Fall ist. Auch das Fachhochschul-Studiengesetz (FHStG) regelt viele dieser Rechte und Pflichten nicht, die dann stattdessen in einem Ausbildungsvertrag festgehalten werden müssen. Rechtsanwalt Ingo Riß erklärt den Unterschied zwischen Privat- und Universitätsrecht so: „Das Privatrecht regelt allgemein die Handlungsspielräume zwischen Menschen und Institutionen. Im Privatrecht ist alles erlaubt, was nicht verboten ist. Das Universitätsrecht hingegen gehört dem öffentlichen Recht an, das dem Legalitätsprinzip verpflichtet ist. Hier heißt es: Verboten ist, was nicht erlaubt ist.“

„Sittenwidrig“ nennt die *Österreichische HochschülerInnenschaft* die Verträge, die die Studierenden an manchen FHs vorgelegt bekommen. Immer mehr würden sich mit Beschwerden an die ÖH-Beratungsstelle wenden – und es seien echte „Härtefälle“ darunter. Unter ihnen ein FH-Student, der mittlerweile exmatrikuliert wurde. Besagter Student konnte seinen dritten und letzten Prüfungstermin für eine Lehrveranstaltung krankheitsbedingt nicht wahrnehmen. Ihm wurde eine negative Beurteilung eingetragen und er wurde gemäß FHStG nach drei negativen Ergebnissen exmatrikuliert. Ein Erklärungsversuch bei der Studiengangsleitung und beim Kollegium blieb erfolglos. Dem Studenten bleibt nur noch der Weg vor das Zivilgericht. Ein solches Verfahren bringt aber ein erhebliches Kostenrisiko mit sich. Studierende an Universitäten sind hier besser gestellt, da nach dem Universitätsgesetz studienrechtliche Angelegenheiten in den Bereich der Hoheitsverwaltung fallen. Das heißt, Universitäten haben über solche Streitigkeiten mittels Bescheid zu entscheiden. In weiterer Instanz käme es zu einem Verfahren vor dem Bundesverwaltungsgericht, jedoch ohne Kostenrisiko für die Studierenden.

ÖH FORDERT GLEICHSTELLUNG. Zur Lösung des Problems fordert die ÖH-Bundesvertretung einen FH-Gipfel, um gemeinsam mit der *Fachhochschulkonferenz* (FHK) und dem Wissenschaftsministerium das

Studienrecht zu überarbeiten. „Es geht mir darum, dass alle, egal wo und was sie studieren, die gleichen Rechte haben. Es ist absurd, dass FH-Studierende als Einzelpersonen gegen riesige Institutionen vor dem Zivilgericht klagen müssen und die Freundin oder der Freund auf der Uni eine Beschwerde schreibt und alles weitere sich dann von allein erledigt“, sagt Bernhard Lahner vom Vorstand der Bundes-ÖH. Die befindet sich mit ihrer Forderung nach einer Angleichung der FHs an das Universitätsrecht in guter Gesellschaft: Schon im Vorjahr hat die Volksanwaltschaft in einem Bericht die Schlechterstellung von FH-Studierenden angeprangert. In einer Stellungnahme fordert sie, „Studierende an FHs mit Studierenden an Universitäten gleichzustellen, indem die FHs bei der Vollziehung der Studienvorschriften im Rahmen der Hoheitsverwaltung tätig werden“.

BILDUNG ALS PRODUKT. Kurt Kolečnik, Generalsekretär der *Fachhochschulkonferenz*, hält hingegen wenig von der Idee, FH- und Uni-Studierende rechtlich gleichzustellen: „Eine Überführung von FHs in ein hoheitliches System widerspricht dem Grundgedanken des Public-Private-Partnership-Modells.“ Es käme zu einer Entdifferenzierung zwischen FHs und Unis. Bei einem Auto- oder Hauskauf müsse doch auch ein Vertrag zwischen KäuferInnen und VerkäuferInnen abgeschlossen werden. In diesem Punkt scheiden sich die Geister zwischen der FHK und der Bundes-ÖH. „Hier wird die Ausbildung an einer FH als Produkt verstanden. Wir sehen ein Studium aber nicht als Erwerb eines Produktes und deswegen ist es ganz klar, dass es Veränderungen braucht“, entgegnet Lahner. Aus dem *Wissenschaftsministerium* heißt es, dass man „sowohl mit der Bundes-ÖH als auch mit der FHK in gutem Kontakt“ stehe und man sich „gerne als Vermittler“ anbiete.

Die Langfassung dieses Artikels könnt ihr auf progress-online.at lesen.

Sandra Schieder studiert Journalismus und Public Relations an der *FH JOANNEUM* in Graz.

„Was, das hast du nicht gelesen?“

Was in der Literatur gut und schön ist, wird inoffiziell durch den „Kanon“ bestimmt. „Weil’s immer so war“ ist oft das Argument. So kommt es, dass SchülerInnen bei der Zentralmatura mit NS-Gedankengut konfrontiert werden. Höchste Zeit, den Kanon zu überdenken.

„Was, das hast du nicht gelesen?“ – „Das gehört doch zum Allgemeinwissen!“ – „Kulturbanause/in!“ – „Oje, das ist eine Wissenslücke!“

Diese Phrasen zeugen von der Vorstellung, dass es ein bestimmtes Repertoire an Büchern gibt, die jede und jeder gelesen haben muss, um als BildungsbürgerIn zu gelten. Dieses verpflichtende Bücherregal nennt man Kanon. Der Kanon ist eine inoffizielle Vereinbarung darüber, was „besonders wichtige“, „besonders gute“ oder „besonders schöne“ Bücher sind. Der Kanon, tradiert von Generation zu Generation, entscheidet also, welche Werke bekannt und relevant bleiben. In den sogenannten „Deutungskanon“ werden dann auch die allgemein anerkannten Interpretationen eingeschrieben. Im Kanon steht also, was gelesen werden „muss“ – und wie es gelesen werden soll. Der Kanon ist oft die Grundlage für Lehrpläne an Schulen und Hochschulen. Auch wenn in Österreich kein offizieller Schulkanon mehr besteht, greifen LehrerInnen gerne auf altbekannte Werke für den Unterricht zurück. Mitunter mit zweifelhaften Ergebnissen.

Im mittlerweile zweiten Probelauf zur Zentralmatura entwickelte etwa das BIFIE, ein dem Unterrichtsministerium verpflichtetes Bildungsinstitut, eine Deutschmatura, die einen Text des Autors Manfred Hausmann beinhaltet. Auf den ersten Blick soll darin die Schädlingsbekämpfung im deutschen Kleingarten Sinnbild für das Natur-Mensch-Problem sein. Nach dieser Lesart würde eine komplexe Fragestellung direkt an die kleinbürgerliche Lebensrealität, das Kleingartenrefugium des Nachkriegsdeutschen, herangetragen. Auch wenn dieses Motiv für die SchülerInnen vielleicht nicht gerade naheliegend ist, könnte man hier noch ein Auge zudrücken. Hausmann wäre

sicher nicht ihre einzige verstaubte Lektüre am Ende einer langen Schulkarriere.

Das Duell „des Mannes“, ein Repräsentant des „zivilisierten“ Menschen, gegen die titelgebende „Schnecke“ eignet sich nur leider sehr bedingt für dieses Vorhaben. Die Biografie des Autors, der konkrete Inhalt des Textes und sein Rezeptionzusammenhang verleiden uns – und mittlerweile auch dem Unterrichtsministerium – die „produktive Textarbeit“ gehörig.

FASCHO-AUTOR ALS MATURAFRAGE? In Hausmanns Texten finden sich nämlich irrationalistische und antiaufklärerische Motive. Seine Karriere als Schriftsteller erstreckt sich von der Zwischenkriegszeit über die gesamte NS-Zeit und darüber hinaus. Die Schicksalsbestimmtheit des Daseins ist ein Leitgedanke in seinem Schreiben. Und in einem frühen Gedicht mit dem Titel „Die Leuchtkugel“ lässt Hausmann auf den Feind (in diesem Fall die Franzosen) schießen. In einem Bericht vom NS-Dichtertreffen 1940 schreibt er von der Einigkeit von Buch und Schwert und meint damit Dichter und Soldaten. Seine verklärenden Naturbeschreibungen und die religiöse Aufladung des bedrohlichen Außen sind zwar keine NS-Propaganda, sein Schreiben ist deshalb aber noch lange nicht nicht-faschistisch. Hausmann war Mitglied der Reichsschrifttumskammer, Redakteur der Wochenzeitung *Das Reich*, die regelmäßig mit Leitartikeln von Joseph Goebbels erschien, und gern aufgelegter Erfolgsautor im Dritten Reich. Er wird nach 1945 in den Gesang der „inneren Emigration“ einstimmen, Thomas Mann attackieren und sich als „immun“ gegen die NS-Ideologie darstellen. Auch vertrat Hausmann den Standpunkt, dass „reine Kunst“ nicht politisch sei.

ZWEIGETEILTE LITERATUR. Die Hausmann’schen Lebensdaten und Schreibmotive sind kein Geheimnis. Innerhalb der Literaturwissenschaft gib es seit mindestens zwei Jahrzehnten einen Diskurs über Hausmanns Rolle in der NS-Zeit. Wie kommt es also dazu, dass solch ein Autor offensichtlich immer noch kanonisiert genug ist, um bei der Zentralmatura zur Bearbeitung vorgelegt zu werden?

Neben einer offenbaren Schlampigkeit bei der Erstellung der Prüfungsaufgaben ist ein Grund der seit 1945 bestehende Konflikt der Literatur des Exils und der „Literatur im Reich“. Letztere behauptet noch immer ihre Bastionen. Sei es nur dadurch, dass die durch Vertreibung entstandenen Leerstellen auch wirklich leer gehalten werden. Mindestens 1.200 österreichische SchriftstellerInnen, in etwa die Hälfte aller professionellen AutorInnen, mussten während des Nationalsozialismus ins Exil flüchten. Aber die Literatur des Exils fand später nur langsam Anerkennung in Literaturwissenschaft, Verlagswesen und Literaturbetrieb. Auch die Literaturgeschichte weiterzuschreiben, ohne die ins Exil Getriebenen zurückzurufen, ist eine Zustimmung zu den Konsequenzen von Faschismus und Nationalsozialismus.

KANON, „IN AND OUT“. Der Literaturkanon, in den fragwürdige AutorInnen offensichtlich immer noch eingeschrieben sind, dient der Repräsentation des kulturell Eigenen. Dieser Repräsentationsanspruch des Kanons vermittelt eine Absolutheit und Selbstverständlichkeit der anerkannten AutorInnen und Werke. Ausgewählte AutorInnen wirken dabei als VertreterInnen des Literaturkanons und Maßstab der Auswahl zugleich. Dass bei der Auswahl nicht immer alles mit rechten Dingen zugeht, viele



AutorInnen übergangen und kaltgestellt wurden, beeinflusst die weiteren Entwicklungen. Die Erweiterung des Kanons passiert reformatorisch, ansonsten müsste er als Ganzes in Frage gestellt werden. Es kann etwas „Neues“ begrüßt werden, solange es nicht den Anspruch stellt, zum Alten zu gehören. So gilt in den aktuellen Schullehrplänen für den Deutschunterricht Exilliteratur als eigene Literaturnische. Die SchülerInnen sollen sich also nicht mit deutscher Literatur von ExilantInnen befassen, sondern mit Exilliteratur, die nicht zum klassischen Kanon gehört.

Gängige Kanons, nicht nur innerhalb der Literatur, kennen viele weitere Ausschlüsse. Sie konstituieren sich gerade durch die Praxis der Grenzziehung. Ausgeschlossen werden zum Beispiel bestimmte MalerInnen in der Bildenden Kunst, der Häresie verdächtige Lehren in religiösen Zusammenhängen oder experimentelle Musik. Oder, und das gilt für alle Disziplinen: Frauen. Ihre Leistungen und Biographien werden unsichtbar gemacht, indem sie von vornherein (auch in der Geschichtsschreibung) ausgeschlossen werden. Später heißt es dann, es gäbe einfach nur wenige gute Frauen in diesem Feld. In Wahrheit wurden Frauen jedoch einfach ignoriert und gerieten im schlimmsten Falle in Vergessenheit. Die Ursache für solche Ausschlüsse ist immer eine gesellschaftliche Praxis, zum Beispiel Sexismus oder Kolonialismus. Das kann auch bedeuten, dass bestimmte Kunstformen von ganzen Bevölkerungsgruppen nicht produziert oder konsumiert werden können. In manche europäische Sprachen werden innerhalb eines Jahres mehr Bücher übersetzt als in der gesamten Verlagsgeschichte in die arabische Sprache. Mechanismen, die den Kanon

konstituieren, konstruieren gleichzeitig eine Gegenammlung der nicht-geschriebenen und vergessenen Literatur.

ABER WAS IST „DEUTSCHE LITERATUR“?

Der erste und einer der wichtigsten Ausschlüsse des Literaturkanons ist die Festlegung auf einen nationalen, eindeutig deutschsprachigen Kanon. Die vom 2013 verstorbenen, selbst schon zur Institution gewordenen Literaturkritiker Marcel Reich-Ranicki im *Insel-Verlag* herausgegebene Sammlung „Der Kanon. Die deutsche Literatur“ ist nur ein Beispiel dafür.

Der hier erkennbare Ausschluss ist vor allem ein Einschluss, nämlich die Einordnung einer österreichischen Literatur in die deutsche. Natürlich waren der österreichische Buchmarkt und der deutsche Buchmarkt auch schon in der Zwischenkriegszeit eng miteinander verbunden, trotzdem gibt es voneinander unterscheidbare Literaturtraditionen. Innerhalb der österreichischen Literatur ist der starke Einfluss von jüdischen Autorinnen und Autoren (auch wenn diese sich selbst vielmehr als ÖsterreicherInnen, SozialistInnen und Intellektuelle verstanden) ebenso wie das Vorhandensein spezifischer Sprachvarietäten enorm wichtig. Diese schlugen sich vor dem Faschismus nicht nur in verschiedensprachigen Publikationen, sondern auch innerhalb der deutschsprachigen Literatur nieder. Ungarische, slawische oder jiddische Sprachelemente waren auch nach dem Zerfall der Monarchie alltäglich hör- und lesbar. Was „deutsche Literatur“ ist, wurde also größtenteils im Nachhinein konstruiert anstatt analysiert.

WIRKUNGSWEISEN. Der Kanon wird unter den Erkenntnissen der Wissenschaft und den Eindrücken

von Publizität und des Marktes ständig (neu) konstruiert. Dabei wird versucht, das Schöne und Bedeutsame zusammenzufassen. Der Kanon ist deswegen immer eine Vereinfachung. Eine wichtige Funktion dieser Vereinfachung ist es, einen Maßstab für die Bewertung neuer Literatur zu setzen. Darüber hinaus hat der Kanon eine Erinnerungsfunktion. Die relative Starrheit des Kanons bringt Ordnung in das Chaos der Flut an neuen Publikationen. Er dient der kulturellen und kollektiven Orientierung, auch dann, wenn Buchtitel und AutorInnen vielleicht nur vom Namen her bekannt sind. Der Kanon macht Literatur nicht nur konsumierbar, das bloße Bescheidwissen weist die TrägerInnen dieses Wissens auch als Angehörige einer bestimmten gesellschaftlichen Schicht aus. Das „Name Dropping“ in einem Alltagsgespräch oder das Posten von Lieblingsbüchern auf *Facebook* kann ein Zeichen der Zugehörigkeit zum BildungsbürgerInnentum sein.

Für das kollektive Erinnern ist die Kanonisierung des Schrifttums in einer Gesellschaft von außergewöhnlicher Bedeutung. Die Widersprüchlichkeit und Ausschlusskriterien des Kanons zu thematisieren ist ein Kampf um die eigene Erinnerung. Er wird – nicht nur, aber vor allem auch – in den Schulen geführt. Die Kritik am Kanon muss, auch wenn eine generelle Kritik des Kanons selbst nicht aus den Augen verloren werden soll, eine immer wieder unternommene Anstrengung sein.

Thomas Wallerberger studiert Philosophie und Politikwissenschaften an der Universität Wien.



NEUES SPRACHINSTITUT

Im August hat das Sprachinstitut *eloquent* in Wien eröffnet. Als Zentrum für gelebten interkulturellen Austausch bietet es ausländischen Student*innen die Möglichkeit, ihre Sprachkenntnisse zu verbessern und miteinander in einen Dialog über Kultur, Sprache und Alltag zu treten. Die drei Lehrräume, das Sprachcafé, gemeinsame Ausflüge und Stadtbesuche sollen ebenfalls zum engeren Austausch beitragen. (LB)



UNKLARE FINANZIERUNG FÜR UNIS

Alle drei Jahre werden in Österreich Leistungsvereinbarungen zwischen den Ministerien und den Universitäten verhandelt. Noch ist unklar, wie viel Geld vom Bund für die Jahre 2016–2018 zur Verfügung gestellt wird. In den Jahren 2013–2015 wurden 7,6 Milliarden Euro an alle Universitäten Österreichs verteilt. Leistungsvereinbarungen sind das wesentliche Steuerinstrument, mit dem die von der Universität zu erbringenden Leistungen definiert und „gemessen“ werden. Sie regeln auch die Bereitstellung der Ressourcen durch das Bundesministerium. (LB)



NEUES MEDIZINSTUDIUM IN LINZ

Seit diesem Herbst bietet die JKU in Linz ein Studium der Humanmedizin an. Das Parlament stimmte der Errichtung und Inbetriebnahme einer medizinischen Fakultät sowie der Einrichtung eines Medizinstudiums an der JKU Ende Februar zu. Entsprechende Bestrebungen gab es bereits seit einigen Jahren. Nun wird gemeinsam mit der *Medizinischen Universität Graz* ein Studium im Bachelor-Master-System angeboten. Vorerst müssen jedoch die ersten vier Semester in Graz absolviert werden. Danach findet der klinische Teil des Studiums in Linz statt. (LB)



MEHR FRAUEN IN UNIGREMIEN

Die Frauenquote in Universitätsgremien wurde in einer neuen Novelle des Universitätsgesetzes von den bisherigen 40 auf 50 Prozent angehoben. Von nun an müssen also mehr Frauen in den Gremien und Kollegialorganen der Unis vertreten sein. Umgesetzt wurde die Änderung aufgrund des Bundes-Gleichbehandlungsgesetzes und einer Empfehlung von Seiten des Rechnungshofs. Weiters sollen die bestehenden Frauenförderungspläne durch Gleichstellungspläne ergänzt werden. Die ÖH begrüßt die Neuerung. (MB)

Fotos: Lukas Berger

fad, aber wichtig

Referat für Fachhochschulangelegenheiten

Das Referat für Fachhochschulangelegenheiten bemüht sich um eine individuelle Beratung und Betreuung aller FH-Studierenden. Denn wenn es um Rechte geht, bewegen sich die rund 44.000 Studierenden an den 21 Fachhochschulen auf dünnem Eis. Auch 20 Jahre nach der Eröffnung der ersten FHs ist der Rechtsschutz im Vergleich zu öffentlichen Universitäten für FH-Studierende äußerst schwach. Hier wollen wir helfen.

RÜCKERSTATTUNG VON KAUTIONEN. Betroffen sind Studierende, die sich an zwei oder mehr FHs gleichzeitig um einen Studienplatz bewerben. Wenn sie von einer FH früher eine Zusage erhalten, zahlen sie eine Kautions, um den dortigen Studienplatz nicht zu verlieren. Wenn sie schließlich aber doch noch von einer anderen FH, an der sie lieber studieren möchten, auch eine Zusage erhalten, wird die Kautions meist nicht zurückgezahlt.

Das FH-Referat nimmt sich dieser Problematik an und versucht zu erfassen, wie viele Personen von diesem Problem tatsächlich betroffen sind. Wer in den letzten drei Jahren, also in den Jahren 2012, 2013 und/oder 2014, eine Kautions oder den Studienbeitrag vorab einbezahlt und nicht rückerstattet bekommen hat, ist gebeten, sich beim FH-Referat zu melden.

www.oeh.ac.at/fh, fh@oeh.ac.at

(MH)

Referat für feministische Politik

Vor Kurzem wurde die Frauenquote in Unigremien auf 50 Prozent erhöht. Endlich! Wir, das Referat für feministische Politik, wollen uns aber deswegen nicht nur in die Hängematte hauen, sondern auch weiterkämpfen. Trotz einzelner frauenfördernder Maßnahmen und Verbesserungen sind an den (Privat-)Universitäten, FHs und PHs Hürden und Barrieren für Frauen nach wie vor Alltag. Das Referat für feministische Politik sieht es daher als seine Aufgabe, sich mit den aktuellen, unzumutbaren Entwicklungen in puncto Geschlechterverhältnis an

den Universitäten wie auch in der österreichischen Politik auseinanderzusetzen und eine Kritik an den herrschenden Verhältnissen zu formulieren.

FÖRDERUNG FÜR FEMINISTISCHE/QUEERE PROJEKTE. Der *Österreichischen HochschülerInnenschaft* ist feministische und queere Forschung ein großes Anliegen. Um die andauernde wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen Themen zu fördern, können Studierende aller Hochschulen im Rahmen des Fördertopfs

für feministische und/oder queere Forschung um finanzielle Unterstützung ansuchen. Gefördert werden können wissenschaftliche Arbeiten und Projekte, die einen klaren feministischen und/oder queeren Bezug haben. Nähere Informationen dazu findest du auf der Website der *Österreichischen HochschülerInnenschaft* unter:

www.oeh.ac.at/fem, frauenreferat@oeh.ac.at

(AG)

POLITIK





Gewalt an der Grenze

An der Straße von Gibraltar kommt es seit Monaten zu rassistischen Übergriffen. Jan Marot sprach mit der spanischen Flüchtlingshelferin Helena Maleno über die Hintergründe.

progress: Wie ist die aktuelle Situation der MigrantInnen in Boukhalef bei Tanger?

Helena Maleno: Man ist vom zivilen Terror eines mit Macheten bewaffneten radikalen Mobs zu institutioneller Gewalt übergegangen. Anstatt Täter zu verfolgen, kam es zu Festnahmen von Flüchtlingen. Konkret waren es 26 Personen, die es wagten, für mehr Schutz zu demonstrieren, was in Marokko unangemeldet verboten ist. Sie wurden verurteilt und mit regulären Linienflügen von Casablanca aus in ihre Herkunftsländer deportiert. Andere wurden direkt abgeschoben, oftmals ohne Gerichtsverfahren, ohne Feststellung ihrer Identität, ihrer Herkunft oder ihres Alters, ohne gesetzliche Garantien. Daher leben Flüchtlinge hier in permanenter Angst und Panik vor Attacken und Festnahmen. Wir fordern von Marokko ein, dass es die Konvention für migrantische ArbeiterInnen, die es unterzeichnet hat, auch umsetzt und über die bilateralen Verträge mit Spanien stellt. Letztere und der Druck seitens der EU sind für die Gewalt und Rechtlosigkeit verantwortlich. Das Einzige, was Brüssel und Madrid mit der Forcierung des Grenzschutzes erreichen, sind schreckliche Menschenrechtsverletzungen an der migrantischen Bevölkerung. Wir in Europa tragen Verantwortung für die Grausamkeiten, die MigrantInnen erfahren.

Hat die NGO *Walking Borders* ihre Sicherheitsmaßnahmen verschärft?

Natürlich. Dabei werden wir von der Frauenrechts-NGO *OAKfoundation* unterstützt. Sie helfen uns dabei, Migrantinnen zu schulen, was den Schutz vor sexuellen Übergriffen angeht. Das geht zwar mit einem Verlust der persönlichen Freiheit einher, ist aber absolut notwendig. Zudem sind wir nach all den rassistischen und oftmals sexuellen Gewaltakten der vergangenen Monate auch im Bereich der Traumabewältigung aktiv.

Welche Gruppen stehen hinter den Angriffen?

Es gibt drei Akteure. Die Hintermänner, die Aktionen planen, Macheten kaufen und Gruppen finanzieren. Sie richten sich an Kleinkriminelle, die Gewaltakte koordinieren und anführen. Hinzu kommen radikal-islamistische Elemente, die mit Parolen gegen MigrantInnen – zum Beispiel „Sie trinken Alkohol!“ und „Sie respektieren den Islam nicht!“ – Hass schüren und die Massen zusätzlich aufstacheln. Das spricht viele Jugendliche aus der Mittel- und Unterschicht an.

Gab es seitens der spanischen oder marokkanischen Institutionen Unterstützung für die Flüchtlinge?

Nein. Wir haben uns nicht viel erwartet. Die spanische Rechtsregierung und das Außenministerium haben nie von der marokkanischen Regierung Erklärungen zu den Übergriffen auf eine spanische Staatsbürgerin und Menschenrechtsaktivistin eingefordert. Politische und vor allem ökonomische Interessen stehen im Vordergrund. Das ist traurig, aber die Realität. Die spanische Regierung ignoriert ihrerseits das wiederholte, direkte Abschieben von Flüchtlingen an den Grenzen von Ceuta und Melilla. Hier wurde vom Gericht in Cadíz Anklage gegen den *Guardia-Civil*-Chef von Melilla erhoben. Ein weiteres Verfahren läuft, weil im Februar während eines Polizeieinsatzes in Ceuta 15 MigrantInnen ertrunken sind. Madrid ignoriert die Grundrechte von Flüchtlingen.

Wie steht es um die MigrantInnen an den Grenzen zu den spanischen Enklaven, die auf ihre Chance warten, den Wall zu überwinden?

Ceutas Lager sind seit 2006 weitgehend abgerissen. Hier gibt es, anders als am Monte Gurugu bei Melilla, wo große permanente Zeltlager existieren, nur temporäre Schlafplätze für jene, die den Sprung nach Spanien wagen. Es ist schwer, dort Hilfe zu leisten. Zuletzt haben wir daher unsere Kräfte gegen die Gewalt an der Grenze forciert. Am Grenzwall ist vor allem das Recht auf Leben gefährdet, weil das Gewaltpotenzial der Grenzwaache enorm ist. Zudem halten wir die Augen offen, um auf Flüchtlingsschiffe, die in der Zone der Straße von Gibraltar in Seenot geraten sind, hinweisen zu können. Außerdem informieren wir die MigrantInnen über ihre Rechte, wie zum Beispiel das Recht auf Gesundheitsversorgung, und leisten Aufklärungsarbeit gegen sexuelle Gewalt, für den Schutz vor Schwangerschaften und vor sexuell übertragbaren Krankheiten.

Kam es in der jüngeren Vergangenheit am Grenzwall zu Todesfällen?

Ja, doch ich kann nur einen bestätigen. Ein Malinese starb bei einem Polizeieinsatz. Ein zweiter ist laut seinen Freunden nach einem Schlag auf den Kopf durch die Grenzwaache Stunden später im Zeltlager wahrscheinlich an einer Hirnblutung gestorben.

Wie verhält sich die Zivilgesellschaft?

In zwischenmenschlicher Hinsicht ist die Solidarität

groß, besonders seitens der ärmsten marokkanischen Schichten. Auch in Spitälern behandeln ÄrztInnen und PflegerInnen MigrantInnen kostenlos und ohne die Polizei einzuschalten. Dennoch spielt die Geschichte des Rassismus gegenüber schwarzen Menschen, die in der arabischen Welt und in Nordafrika über Jahrhunderte in erster Linie SklavInnen waren, eine Rolle. Dazu kommt, dass es den Regierenden ausgesprochen genehm ist, wenn sich schwache, arme Bevölkerungsgruppen gegeneinander richten und nicht gegen die MachthaberInnen. Sie könnten sich sonst ja gar gemeinsam wehren. Aber mit Positivem kann man gegen den Hass und den Rassismus arbeiten. Hier dienen afrikanische Läden, Cybercafés und der Sport, zum Beispiel Fußball, als Bindeglied.

Wie steht es um Demokratisierungs- und Protestbewegungen in Marokko?

Man hat diese Bewegungen auseinandergenommen und ihre führenden Köpfe inhaftiert. Hinzu kommt die Angst durch die Negativbeispiele des arabischen Frühlings: Ägypten, Libyen und Tunesien geht es jetzt keineswegs besser als unter den früheren Autokraten. So denken viele: „Besser wir bleiben so, wie wir sind, als wir haben Krieg.“ So sind es vor allem junge MarokkanerInnen, die oft im Ausland studiert haben, die sich organisieren, um die Demokratisierung voranzutreiben. Die europäische Entwicklungshilfe blockiert diese Bestrebungen jedoch. Sie dient in erster Linie dazu, Europas Interessen zu festigen und soziale Bewegungen zu schwächen, statt Reformkeime zu unterstützen.

Das Interview führte Jan Marot.

Zur Person

*Die spanische Flüchtlingshelferin und Migrationsoziologin Helena Maleno (44) arbeitet bei der NGO *Walking Borders/Caminando Fronteras* im nordmarokkanischen Tanger für MigrantInnen aus Subsahara-Afrika an Europas Südgrenze.*

*Helena Maleno auf Twitter: @HelenaMaleno
„Walking Borders/Caminando Fronteras“:
facebook.com/caminandofronteras
OAK Foundation: oakfnd.org*



Petzt doch!

Fast 2.000 StudentInnen absolvieren jährlich Praktika, meistens unter prekären Bedingungen. Jetzt gibt es eine Möglichkeit, diesem System entgegenzuwirken. Ein Interview mit Veronika Kronberger von der Plattform *Generation Praktikum*.

Foto: Mafálda Rakos

progress: Man spricht heute oft von der „*Generation Praktikum*“. Gibt es überhaupt noch eine Möglichkeit, ohne Praktikum im Lebenslauf nach der Ausbildung einen Job zu bekommen?

Veronika Kronberger: Nein, die gibt es nicht. Es wird von den ArbeitgeberInnen inzwischen erwartet, dass man Berufserfahrung mitbringt. Daran ist einerseits die Bildungsexplosion in den 70er Jahren Schuld und andererseits auch die Wirtschaftskrise. Konkret bedeutet das, dass ein Überangebot an qualifizierten ArbeitnehmerInnen einem Markt mit zu wenig freien Arbeitsplätzen gegenübersteht. Die Anforderungen der ArbeitgeberInnen werden dadurch immer höher: Neben einem Studienabschluss müssen BewerberInnen heute auch noch jede Menge Berufs- und Auslandserfahrung und vorzugsweise Kenntnis mehrerer Sprachen vorweisen können. Dass sich die Jobsuche heute als so schwierig gestaltet, wird später natürlich auch zu einem volkswirtschaftlichen Problem: Denn in der Regel dauert es drei Jahre bis JungakademikerInnen in ein unbefristetes Dienstverhältnis einsteigen, bei 25 Prozent sogar fünf Jahre. Bei unserem derzeitigen Pensionssystem sind die Folgen davon dann allerdings weitreichend: Wenn zu wenig Pensionsjahre gesammelt werden, werden immer mehr Menschen unserer Generation zukünftig von Altersarmut betroffen sein.

Warum werden Praktika oft als prekär bezeichnet?

Das Problem ist in den meisten Fällen, dass viele Praktika, die als solche ausgeschrieben werden, in der Realität keine echten Praktika sind, sondern schlichtweg versteckte herkömmliche Dienstverhältnisse. Unternehmen schreiben ihre freien Stellen als Praktika aus, um Personalkosten zu sparen. 60 Prozent aller absolvierten Pflichtpraktika sind in Österreich unbezahlt. De facto werden so arbeitsrechtliche Bestimmungen umgangen und das ist illegal. Bei den freiwilligen Praktika ist die Situation ähnlich: Davon gelten zwei Drittel als unbezahlt. Unternehmen vernichten damit die eigentlichen Arbeitsplätze. Ein großes Problem ist auch, dass jene, die sich diese unbezahlten Praktika nicht leisten können, nach dem Studium Schwierigkeiten beim Jobeinstieg haben. Das führt zu sozialer Selektion. Das betrifft keineswegs nur StudentIn-

nen, beinahe alle Bildungsschichten sind mit dieser Praktikums-Problematik konfrontiert.

Wie erkenne ich als PraktikantIn, ob mein Praktikum auch tatsächlich ein solches ist?

Das wesentliche Kennzeichen von Praktika ist der Ausbildungscharakter. Ein Praktikum sollte eigentlich zur Hälfte aus Arbeit und zur Hälfte aus Ausbildung bestehen. Es dürfen außerdem keine fixen Dienstzeiten gelten und es darf kein eigener Arbeitsbereich vorgesehen sein. Denn PraktikantInnen sollen in erster Linie in den Arbeitsmarkt hineinschnuppern.

Gibt es auch Möglichkeiten, diesem System entgegenzuwirken?

Das schwerwiegendste Problem war bisher, dass junge Menschen keine Möglichkeiten hatten, diesem rechtswidrigen System ein Ende zu bereiten, ohne dabei Gefahr zu laufen, dass ihnen der Eintritt in eine bestimmte Berufsbranche verweigert wird. Die gute Nachricht ist, dass das ab sofort möglich ist: Denn wir von der Plattform *Generation Praktikum* haben zusammen mit dem *Sozialministerium* und der *GPA-djp* die sogenannte *watchlist-praktikum.at* ins Leben gerufen. Diese „*Watchlist*“ macht es möglich, Unternehmen, die ihre PraktikantInnen unter illegalen Bedingungen beschäftigen, zur Rechenschaft zu ziehen. Das Ganze funktioniert so: Wenn Bedenken bezüglich der eigenen Praktikumsanstellung vorliegen, gibt es online die Möglichkeit, anonym ein Formular auszufüllen, das an die *Gebietskrankenkasse* weitergeleitet wird. Diese prüft dann unter dem Deckmantel einer Stichprobenkontrolle, ob es sich tatsächlich um eine Praktikumsanstellung handelt. Bewahrheitet sich der Verdacht, werden vermeintliche PraktikantInnen rückwirkend sozialversichert und bekommen das vorenthaltene Gehalt rückerstattet. Dadurch sollen die Rechte von jungen Menschen in der Arbeitswelt gestärkt und faire Arbeit zu fairem Lohn garantiert werden.

Welche Bilanz zieht ihr für das Projekt „*Watchlist*“?

Es hat sich gezeigt, dass die Idee fruchtet. Seit Juli 2014 gibt es die Seite und es wurden bereits 100 Unternehmen gemeldet, bei denen die Praktikumsitu-

ation als bedenklich einzustufen war. Wir sind selbst überrascht – oder besser gesagt – schockiert, denn die Lage ist tatsächlich schlimmer als erwartet. Das Beste ist natürlich, sich immer im Vorhinein abzusichern. Das heißt konkret: Bevor ein Dienstverhältnis eingegangen wird, den Praktikumsvertrag genau zu prüfen. Die *ÖH* und die *Arbeiterkammer* bieten solche Prüfungen kostenlos an.

Wie wird noch versucht, aktiv Hilfe zu leisten?

Sehr wichtig war uns bei der Gründung 2006, diese Thematik publik zu machen und eine stärkere mediale Verbreitung zu erreichen. Damals wurden schließlich auch erste Studien durchgeführt, vorher hatte es gar keine empirischen Untersuchungen in Österreich gegeben. In letzter Zeit sind wir aber auch politisch aktiv geworden: Wir lobbyieren und organisieren Veranstaltungen zum Thema. Natürlich ist unsere Organisation auch durch Service geprägt. Wesentlich ist für uns, die Probleme der „*Generation Praktikum*“ sichtbar und vor allem greifbarer zu machen.

Das Interview führte Anne Schinko.

Vertragscheck

Die *ÖH* bietet gemeinsam mit der *GPA-djp* Jugend den *Vertragscheck* an. Hilfe gibt es zu Fragen rund um *Arbeitsverträge*, *Arbeitsrecht*, *ArbeitnehmerInnenschutz*, *Versicherung*, *Dienstverhältnisse* und *KonsumentInnenschutz*. Terminvereinbarung: vertragscheck@oeh.ac.at

Gütesiegel Praktikum

Um zukünftigen PraktikantInnen ein faires Praktikum zu ermöglichen, hat die *ÖH* gemeinsam mit anderen Interessensvertretungen das „*Gütesiegel Praktikum*“ ins Leben gerufen. Unternehmen, die PraktikantInnen unter guten Bedingungen anstellen, werden mit dem *Gütesiegel* ausgezeichnet. www.oeh.ac.at/guetesiegel



Fabian Reicher vom Verein Backbone arbeitet präventiv mit Jugendlichen.

Von fehlendem Halt zu Hass

Jugendliche ohne Ausbildungs- oder Arbeitsplatz kämpfen mit einer unsicheren Zukunft. Vom Alltag frustriert, sind sie besonders empfänglich für Vorurteile.

Jugendliche provozieren mitunter gerne. Wenn es sich dabei um menschenfeindliche Äußerungen und Taten handelt, etwa im Kontext von rechtem oder islamistischem Gedankengut, stellt sich die Frage, wo die Wurzeln dafür liegen, und wie damit umgegangen werden kann. Das Phänomen lässt sich keineswegs nur auf Jugendliche beschränken. Trotzdem lohnt es sich, einen genauen Blick auf die Herausforderungen zu werfen, denen sich jene Menschen stellen müssen, die politische Bildungsarbeit und Sozialarbeit mit Jugendlichen leisten.

NICHT ERFÜLLTE BEDÜRFNISSE. In den Räumlichkeiten des Vereins *Backbone*, der mobile Jugendarbeit im 20. Wiener Bezirk leistet, wird regelmäßig gemeinsam gekocht. In gemütlicher Atmosphäre reden die Jugendlichen mit den SozialarbeiterInnen darüber, was ihnen gerade durch den Kopf geht und was sie bewegt. Viele der jungen Menschen hier kommen aus ökonomisch und sozial benachteiligten Verhältnissen, manche befinden sich weder in Ausbildung noch in einem Arbeitsverhältnis. Bei *Backbone* wird ihnen nicht nur Unterstützung bei der Suche nach einer Lehrstelle oder beim Bewerbungsgespräch geboten, sie können auch in ihrer Freizeit die Räumlichkeiten nutzen. Die Jugendlichen können bei der Gestaltung des Freizeitangebots von *Backbone* mitreden, Regeln gibt es kaum. Dieser offene Zugang ermöglicht es den SozialarbeiterInnen, die Jugendlichen in all ihren Facetten kennen zu lernen.

Nicht selten übertragen die Jugendlichen den Frust, der sich aus ihrem Alltag ergibt, auf andere und greifen dabei auf Vorurteile, die sie entweder aus dem Elternhaus, den Medien oder von FreundInnen kennen,

zurück. „Wir sind mit menschenfeindlichen Parolen, Ressentiments gegen verschiedene Minderheiten, Nationalismen in unterschiedlichster Ausformung und mit religiös-extremistischem Gedankengut konfrontiert“, erzählt Fabian Reicher, einer der SozialarbeiterInnen bei *Backbone*. Die Gründe für solche Äußerungen und die Neigung mancher Jugendlicher zu diesen Weltbildern sind aus seiner Sicht vielfältig. Man dürfe nicht vergessen, dass die Jugend auch ohne zusätzlich erschwerte Umstände eine Phase des Experimentierens mit schnell wechselnden Einstellungen und Vorlieben ist. Die Zeit zwischen 12 und 15 Jahren sei oft wechselhaft, wie er am Beispiel eines Mädchens, das er schon länger kennt, illustriert: Bis vor einigen Monaten hatte sie oft ein T-Shirt der Band *Frei.Wild*, die dem Rechtsrock zuzuordnen ist, getragen und deren Musik gehört. Dann wiederum sah er sie vergangenes Frühjahr auf einer Demonstration gegen die rechte Gruppierung *Die Identitären*.

Reicher mahnt: „Die Ambivalenz der Jugendphase muss man mitdenken, auch mit Blick auf die Berichterstattung mancher Medien über junge ‚Neonazis‘ oder ‚Islamisten‘. Wenn überhaupt, dann verfestigt sich solches Gedankengut erst im Erwachsenenalter“. Von rechtsextremen Jugendlichen würde er deshalb niemals reden. Die Lage, in der sich manche Jugendliche befinden, mache sie allerdings teilweise für gewisse Ressentiments und Weltbilder zugänglich: „Rassismus und Antisemitismus bieten in einer sehr unübersichtlichen Welt mit starken Individualisierungs- und Ökonomisierungstendenzen vermeintlich einfache Antworten. Diese Ideologien bieten Halt, Zugehörigkeit und Identität. Dem versuchen wir entgegen zu wirken, indem wir eine Beziehungsebene und Unterstützung

und damit auch Sicherheit anbieten“, erklärt er. Wenn sich Jugendliche aus Neugier etwa Videos von Massenhinrichtungen oder Enthauptungen ansehen wollen, können sie das bei *Backbone* tun, aber nur in einem gewissen Ausmaß und nur unter der Bedingung, dass sie danach bereit sind, darüber zu reden. Im Gespräch versuchen die SozialarbeiterInnen herauszufinden, welche Beweggründe hinter bestimmten Aussagen und Haltungen stecken. Oft spielen Bedürfnisse und Wünsche, die nicht befriedigt werden, eine Rolle, etwa ein gesicherter Job, eine Lehrstelle oder ein soziales Auffangnetz.

IM KLASSENRAUM. Der Rechtsextremismus- und Islamismus-Experte Andreas Peham vom *Dokumentationsarchiv des Österreichischen Widerstands*, pflichtet dieser Einschätzung bei: „Wenn Bedürfnisse nicht erfüllt werden, kann das zur Projektion etwa auf Juden, Muslime oder andere Gruppen führen. Je mehr man über die eigenen Wünsche und Bedürfnisse weiß, desto geringer wird auch der Drang zur Projektion. Wenn Jugendliche in einem Milieu aufwachsen, das von physischer oder psychischer Gewalt geprägt ist oder in dem es kaum Anerkennung und Wertschätzung gibt, dann werden sie auch ein vergiftetes Selbstbild entwickeln.“ Peham ist seit 20 Jahren an österreichischen Schulen unterwegs, um Workshops zu Vorurteilen und Ressentiments zu halten. Diese Workshops sind Teil der politischen Bildung und sollen mitunter ein Beitrag zur Prävention sein. Für Peham liegt ein Problem darin, dass rechte Äußerungen oder Vorurteile oft nicht erkannt werden, etwa weil sie sehr indirekt oder undeutlich artikuliert werden. Aus seiner Erfahrung macht sich das vor allem unter jenen bemerkbar, die sich weiter oben in einer



Bildungslaufbahn befinden und mit Rassismus oder Antisemitismus kokettieren. Dass LehrerInnen hier zu Sanktionen tendieren, liegt für Peham daran, dass ihnen schlicht die Zeit fehlt, um Vorurteile ausgiebig zu diskutieren. Die politische Bildungsarbeit kann hierfür Raum schaffen.

In seinen Workshops wird Peham mit unterschiedlichsten Vorurteilen konfrontiert. Aus seiner Erfahrung ist eines der häufigsten, dass alle AusländerInnen in der sozialen Hängematte liegen würden. Da solche Meinungen eben auch mit Emotionen verbunden sind, reicht es oft nicht, das nur faktisch zu widerlegen. Deshalb konfrontiert er die SchülerInnen auch mal mit unerwarteten Aussagen, wie: „Ich habe eigentlich selbst ein starkes Bedürfnis danach, versorgt zu werden.“ Das funktioniert zwar nicht immer, bringt manche aber dazu, sich dem Thema aus einer anderen Richtung zu nähern und so über die eigenen sozialen Verhältnisse anders nachzudenken. Dass in ein paar Stunden sämtliche Ressentiments, die mitunter bestehen, aufgelöst werden könnten, darüber macht sich Peham keine Illusionen. Er ist schon mit kleinen Erfolgen zufrieden. Besorgt zeigt er sich aber über eine Entwicklung, die er seit gut einem Jahr beobachtet: „Ein offensichtlicher Antisemitismus ist wieder bemerkbar, bis hin zu Mord- und Vernichtungsphantasien.“

BEGEGNUNGEN IN ISRAEL. Auch im Verein *Backbone* sehen sich die SozialarbeiterInnen immer wieder mit antisemitistischen Äußerungen jeglicher Art konfrontiert. Neben der alltäglichen Arbeit im Verein gibt es auch immer wieder Projekte, die es den Jugendlichen ermöglichen sollen, einen anderen Zugang zu sich und ihren eigenen Weltbildern zu

bekommen. Im Herbst 2013 organisierte der Verein deshalb eine Reise nach Israel. Zwei Jugendliche sind mitgeflogen, deren Familien sich im Umfeld der *Grauen Wölfe* bewegen. Das ist eine rechtsradikale Gruppierung aus der Türkei, die auch antisemitische Positionen vertritt. Um sich auf die Reise nach Israel vorzubereiten, haben sich die beiden Jugendlichen einen Bart wachsen lassen, um sich abzugrenzen. In Israel angekommen, haben sich die Erwartungen der beiden allerdings nicht bestätigt. „Zunächst waren sie überrascht über die Minarette, die sie dort gesehen haben. Auf der Straße sind sie außerdem laufend von Menschen gefragt worden, ob sie nicht mit ihnen gemeinsam beten wollen“, erzählt Reicher, der die Reise nicht nur mitorganisierte, sondern die Jugendlichen auch in Israel begleitete. So begannen die Jugendlichen bald festgefahrene Bilder neu zu überdenken. Es entwickelten sich auch Freundschaften. Dass sich durch die Reise bei den Jugendlichen etwas veränderte, steht für Reicher fest. Sie würden nun differenzierter mit vorgefertigten Ideen umgehen, die sie zuvor einfach übernommen hatten.

Jugendlichen unterschiedliche Blickwinkel aufzuzeigen, ist für den Sozialarbeiter eine weitreichende Aufgabe: „Von Jugendlichen wird erwartet, dass sie sich von menschenfeindlichem Gedankengut abgrenzen. In Wirklichkeit fehlt es den Jugendlichen, mit denen wir arbeiten, aber an den Voraussetzungen dafür, nämlich an Bildung. Sie können sehr schwer differenzieren.“ Deshalb ist es für ihn auch nicht verwunderlich, dass die Jugendlichen die häufig ebenso undifferenzierten Medienberichte sofort auf sich beziehen. Manchmal kommen Jugendliche wütend zu *Backbone* und ärgern sich über die Berichterstattung

in einer der U-Bahn-Zeitungen, die sie zuvor gelesen haben, erzählt Reicher. Ein Jugendlicher sagte etwa zu ihm: „Wenn alle meinen, ich sei ein Terrorist, werde ich irgendwann wie ein Terrorist.“

SELBSTWIRKSAMKEIT. Um diesem Ohnmachtsgefühl etwas entgegenzusetzen, haben Reicher und seine KollegInnen vergangen Sommer gemeinsam mit den Jugendlichen ein neues Projekt organisiert. Als im Frühjahr und Sommer 2014 die Konflikte im Nahen Osten wieder ein Thema wurden, bemerkten die SozialarbeiterInnen bei *Backbone*, wie sehr sich die Jugendlichen damit beschäftigten und dass daraus ein Gefühl der Lähmung erwuchs. Daraufhin entstand die Idee, ein Spendenprojekt zu organisieren und den Jugendlichen damit eine Möglichkeit zu geben, aktiv zu handeln. Gemeinsam mit den SozialarbeiterInnen produzierten die Jugendlichen Marmelade und Chili-Öl und verkauften diese. Ein Teil des Erlöses ging an das *Internationale Rote Kreuz*. Der andere Teil ging an das Projekt „Oase des Friedens“, ein Dorf nahe Tel Aviv, das gemeinsam von Muslimas und Muslimen sowie Juden und Jüdinnen aufgebaut wurde und sich als Teil der Friedensbewegung begreift. Für Fabian Reicher war diese Aktion ein voller Erfolg: „Die Jugendlichen konnten so Wertschätzung, Anerkennung und Selbstwirksamkeit erfahren. Das hat es wiederum ermöglicht, emotionalisierte Themen zu versachlichen.“

Georg Sattelberger studiert Internationale Entwicklung und Lehramt Geschichte und Englisch an der Uni Wien.

Nur für Frauen*?

Labels, die regeln sollen, wer in feministische Schutzräume darf, gibt es viele, gerade in Uni-Kontexten. Doch wer ist eigentlich wirklich gemeint? Eine Kritik.



Im Rahmen der Frauenbewegungen wurden bestehende Räume wie Universitäten für Frauen geöffnet – und neue Räume geschaffen. Dazu gehören feministische Bibliotheken oder frauengeführte Kneipen. Manche Räume sollen Schutzräume sein, also die Möglichkeit bieten, ohne Anfeindungen, Häme und Konkurrenzgefühl neue Fähigkeiten zu lernen, sich fortzubilden und auszutauschen. Deshalb haben Männer dort keinen Zutritt. Die Räume selbst können fixe Lokalitäten sein, wie etwa der „Uni Frauen Ort“, das „UFO“ in der Wiener Berggasse, das seit mehr als 30 Jahren besteht. Andere Räume existieren als temporäre Aneignung bestehender Orte, etwa im Rahmen von Workshops und Seminaren wie der wissenschaftlichen Schreibwerkstätte für Frauen*, die jedes Semester an der Uni Wien angeboten wird. Auch bei anderen Veranstaltungen wie Konferenzen, Diskussionen und Vorträgen kann gelten: „nur für Frauen“ oder „FLIT* only“. Doch was bedeutet das?

ORTE FÜR WEN? „Frauen“, „Frauen*“ und „FrauenLesben“ haben als Labels eine lange Tradition. Die Schreibweise mit Sternchen und die Bezeichnung „FrauenLesben“ entwickelten sich aus der Kritik am eindimensionalen Frauenbegriff. Beide Labels zeugen von der Ablehnung der Idee, dass es „die Frau an sich“ gäbe. Es wird außerdem damit betont, dass die so eingeordneten Personen kein verbindendes Element, keine „wirkliche Weiblichkeit“ teilen, es also keine Frauen jenseits gesellschaftlicher Einteilung gibt. Der Begriff FrauenLesben fungiert als Sichtbarmachung von Lesben und ihren spezifischen Belangen. Auch die Idee vom Lesbischsein als mögliche Geschlechtsidentität schwingt in der Bezeichnung mit.

Wer sich in Hochschulräumen oder dem aktivistischen Milieu bewegt, der die mag auch schon über

den Begriff FLIT (manchmal auch FLIT* geschrieben) gestolpert sein. Eine schnelle Google-Suche nach den vier Buchstaben führt zu einem Insektizid, das in den 20ern gegen Moskitos entwickelt wurde sowie zur „flow control digit“, einem Begriff aus der Router- und Netzwerktechnik. Allerdings soll das Label FLIT* nicht die Paketvermittlung in einem Netzwerk beschreiben oder gar die Umwelt mit DDT vollpumpen, sondern die Diversität der in einem Raum willkommenen Menschen sichtbar machen. Der Begriff FLIT steht für Frauen_Lesben_Inter*_Trans*. „Trans*“ meint alle, die sich nicht oder nicht ausschließlich dem bei der Geburt zugewiesenen Geschlecht zugehörig fühlen. Trans*Personen und Wissenschaftler_innen benutzen verschiedene Begriffe wie z.B. Transgender, Transsexuelle, Transidenten, die je nach Person verschieden definiert und abgegrenzt werden. Der Überbegriff Trans* wird dabei nicht von allen Trans*Personen gutgeheißen. Manche nutzen Trans*Frau/Trans*Mann als Selbstbezeichnung, andere verwenden trans* als Adjektiv und manche möchten nur als Frauen oder Männer bezeichnet werden. Inter* steht für Menschen, die sich nicht eindeutig einem Geschlecht zuordnen, hier gibt es etwa die Bezeichnungen intersexuelle Person, Intersex und intergeschlechtlicher Mensch.

WILLKOMMEN? Darüber, wer (nicht) in Schutzräumen willkommen ist, wird diskutiert und gestritten, seit es diese Räume gibt, obgleich es naheliegend scheint, dass Frauen(*)-Räume allen Frauen(*) offenstehen. Immerhin herrscht in feministischen Kreisen weitestgehend Einigkeit darüber, dass Geschlecht ein soziales Konstrukt ist und Frausein nicht über Genitalien oder bestimmte Hormonspiegel definiert wird. Bei der Frage

nach Trans*Frauen in Frauen(*)-Räumen berufen sich jedoch einzelne Raumverwalter_innen auf die Anatomie oder bemühen andere – meist ebenso trans*- und inter*feindliche – Argumentationen. Die Anwesenheit von Trans*Männern wird und wurde seltener oder weniger intensiv diskutiert, weil sie wegen dem bei der Geburt zugewiesenen weiblichen Geschlecht geduldet werden. Inter*Personen und nichtbinäre Personen, also jene, die sich nicht eindeutig als Mann oder Frau identifizieren hingegen werden meist – wie auch in den LGBT-Szenen – schlicht übersehen. Angesichts der Frage, wer in „ihren“ Räumen und Gruppen willkommen ist, haben sich bereits viele feministische Gruppen und Szenen zerstritten und gespalten.

ALLE AUSSER MÄNNER? Vor dem Hintergrund dieser Debatten und unterschiedlichen Positionen ist es fahrlässig, wenn Gruppen nicht klar dazu Stellung beziehen, wen sie in ihren Frauen(*)- und FLIT-Räumen willkommen heißen und wen nicht. Viele Räume sind offen für alle Personen, die keine Cis-Männer sind. Die Vorsilbe „cis“ ist das Gegenteil zu trans* und inter*. Damit sind jene Menschen bezeichnet, bei denen Geschlechtsidentität und bei der Geburt zugewiesenes Geschlecht übereinstimmen. Manche Räume wie beispielsweise das *Wiener Frauenzentrum* richten sich ausschließlich an Cis-Frauen und Cis-Lesben.

Zudem gibt es Orte, die manche Personengruppen aus dem Trans*- und Inter*-Spektrum akzeptieren, andere jedoch nicht. So sind in einigen Räumen neben Cis-FrauenLesben nur als Frauen oder weiblich identifizierte Trans*- und Inter*Personen willkommen, Trans*Männer aber nicht. Andere Räume richten ihr Angebot hingegen nur an Trans*- und



Inter*Personen, die bei der Geburt dem weiblichen Geschlecht zugeordnet wurden. Fragt mensch verschiedene Mitglieder der Organisation, was etwa mit dem Stern hinter Frauen* auf dem Einladungsplakat gemeint ist oder wen FLIT genau einschließt, folgt erfahrungsgemäß in vielen Fällen Schweigen. Das Team hat offenkundig selbst nicht darüber gesprochen, was und wer mit dem schicken Label Frauen(*)/FLIT gemeint ist.

MITGEMEINT? Wenn bei einer Veranstaltung nicht angegeben wird, wer genau willkommen ist, ergibt sich für einige Besucher_innen oft eine unsichere Situation. Nämlich für jene, die vom hegemonialen Bild der Cis-Frauen/Lesben abweichen. Wer nicht als Frau/Lesbe gelesen wird, sucht Frauen(*)- bzw. FLIT-Räume mit einem Kloß im Hals auf. Eine Trans*Frau kann sich etwa bei einem Event, das zur Einladungspolitik keine Informationen bereitstellt, nicht sicher sein, ob sie „mitgemeint“ ist und wie die Veranstalter_innen zu Trans*Personen stehen. Sie kann nicht abschätzen, ob sie an der Tür aufgehalten und abgewiesen wird. Oder ob ihr während der Veranstaltung vielleicht abschätzige Blicke oder körperliche Übergriffe drohen, wenn sie von Teilnehmer_innen für einen Cis-Mann gehalten wird, der sich unrechtmäßig Zutritt zu einem Frauen-Raum verschafft hat. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Räume, Gruppen und Events eindeutig offenlegen, wen sie wirklich ansprechen wollen.

Egal ob die Einladungspolitik Menschen jenseits von Cis-Lesben und Cis-Frauen ansprechen soll oder nicht: Wenn nicht gleich offengelegt wird, wer gemeint ist, geschieht das auf dem Rücken der oft mehrfach diskriminierten Nicht-Cis-Personen, die sich in eine ungewisse Position begeben müssen – oder gleich zu

Hause bleiben. Selbst wenn sie „mitgemeint“ sind: Die anderen Besucher_innen haben die Einladungspolitik oft nicht gelesen und ihre eigenen Ideen davon im Kopf, wer (nicht) im Raum willkommen ist. Passive Aggressivität und übergriffiges Verhalten („Was machst du denn hier, das ist'n Frauenraum!“) können auch in inklusiven Räumen die Folge sein, wenn nicht kommuniziert wird, wer dort sein darf.

EIGENE FORMULIERUNGEN. Eine Möglichkeit, das Problem zu lösen, wäre es, Einladungen zu spezifizieren, statt sich eines vorgefertigten Labels wie FLIT zu bedienen. „Alle außer Cis-Männer“ ist viel eindeutiger als FLIT, weil nicht offen bleibt, ob auch männlich identifizierte Trans*- und Inter*Personen gemeint sind, und es transportiert gleichzeitig, dass reflektiert wurde. Dadurch wird für weitere potentielle Teilnehmer_innen transparent, dass nicht nur Cis-Frauen gemeint sind. Auch „offen für alle, die sich weiblich identifizieren“ oder „alle negativ von Sexismus betroffenen Personen“ sind Möglichkeiten, eine spezifische Einschränkung der Teilnehmer_innen vorzunehmen.

Die Einladungspolitik selbstständig zu formulieren ist eine Möglichkeit für die Organisator_innen, sich darüber klar zu werden, wie die Ansprüche an Raum und Veranstaltung zusammenpassen. Ein Workshop zu sexistischer Diskriminierung etwa könnte sich nicht nur auf die Perspektive von cis-heterosexuellen Frauen beziehen, sondern die Erfahrungen von Menschen anderer Identitäten einschließen. Außerhalb des Geschlechts- und Begehrensaspekts gibt es noch andere Ausschlüsse, wenn es etwa immer weiße Personen ohne Behinderungen sind, die den Standard setzen und so die Perspektiven von People of Color und Menschen mit Behinderungen, die in den

meisten Räumen in der Unterzahl sind, übergangen werden.

DIE TÜR POLITIK. Auch wenn ein Raum für verschiedene Menschengruppen geöffnet ist, fehlt häufig ein reflektierter Umgang mit der Diversität der Teilnehmenden. Vielen Veranstalter_innen ist nicht bewusst, dass es unmöglich ist, vom Aussehen einer Person auf deren Geschlechtsidentität zu schließen. Auf diese Weise erfahren betroffene Nicht-Cis-Personen, dass sie in diesem vermeintlichen Schutzraum nicht mitgedacht, sondern bestenfalls geduldet sind. Diese Art der Diskriminierung führt den Wunsch nach einem Raum für Austausch auf Augenhöhe ad absurdum. Zur Frage, wie das Problem des Doppelstandards umgangen werden kann, hat zum Beispiel Laura* auf ihrem Blog „HeteroSexismus hacken“ Anregungen gesammelt. Der vermutlich praktikabelste Ansatz wäre es, die Einladungspolitik am Eingang gut sichtbar zu machen und beim Einlass alle Menschen unabhängig von deren Äußerlichkeiten auf die Einladungspolitik hinzuweisen. Es gilt auch auszuprobieren, was funktioniert und was nicht – Hauptsache das eigene Verhalten wird reflektiert und Verantwortung dafür übernommen, statt sich hinter Labels zu verstecken.

Non Chérie studiert in Wien Japanologie und Gender Studies und macht so Queerkrum.

**Sternchen in diesem Text weisen nicht auf Anmerkungen am Ende hin! Sie sind, wie öfter im progress, ein Zeichen für gendergerechte Sprache, die Menschen jenseits der Mann-Frau-Binarität einschließen möchte.*

Welche Spiele spielst du?

Umfrage und Fotos von Niko Havranek



Hauptsächlich spiele ich „Assassins Creed“ auf der PS 3. Auf dem Handy spiele ich „Linerunner“. Früher habe ich aber viel mehr gespielt. Playstation spiele ich immer nur spätabends, wenn ich zuhause bin in der Schweiz, vor allem weil es meistens aggressive Spiele sind.

Fortesa, 26, Architektur



Ich spiele hauptsächlich Strategiespiele oder Ego-shooter am PC, zum Beispiel „Call of Duty“, „Modern Warfare 2“, „Skyrim“, „Pretorians“, „Hitman 2“ und „Far Cry 3“. Und das gute alte „Half-Life“ hab ich vor Kurzem wieder gespielt. Ich spiele zum Zeitvertreib bei schlechtem Wetter oder abends, weil es Spaß macht.

Claudio, 25, Internationale Entwicklung



Ich spiele ganz einfache Spiele am Handy, eigentlich aus Langeweile. Zum Beispiel, wenn ich auf jemanden warte, da mag ich es nicht nichts zu tun. In letzter Zeit spiele ich „Another Case Solved“, da verschiebt man Dinge und löst Fälle. Zu Hause vor dem Schlafengehen spiele ich manchmal im Internet.

Alex, 21, Lehramt Polnisch, Spanisch, Geschichte



Ich spiele gerne „Call of Duty“ oder „Medieval 2: Total War“. Allerdings nur in den Sommerferien bei meiner Familie in der Türkei, wenn ich viel Zeit habe. Ich mag Strategiespiele gerne, weil es etwas zum Denken ist. Fußballspiele oder andere Spiele sind nichts für mich.

Akin, 22, Wirtschaftsinformatik



Ich spiele „Clash of Clans“ am Handy, sonst kein anderes Spiel. Ich habe damit angefangen, weil meine FreundInnen es spielen, ja und jetzt spiele ich halt auch. Es macht süchtig, man kann nicht mehr aufhören. Ich spiele überall, in der U-Bahn, zu Hause, nur nicht in der Vorlesung, da muss man schon aufpassen.

Manuela, 22, Kunstgeschichte



Ich spiele gerne Gedankenspiele und Ziffernspiele. Seit einem halben Jahr hauptsächlich „2048“, davor habe ich Sudoku und ein Würfelpuzzle gespielt. Oft spiele ich in einer kurzen Pause, um vom Alltagsstress runterzukommen, und abends, um ruhig zu werden. Dann kann ich den Tag ausklingen lassen.

Marvin, 23, Musikwissenschaft

dossier



Videogames

Von Quizduellen, Quellcode und Quests

Press Start

Absolutely terrifying

Das erste Computerspiel der Geschichte, das Mathematik-Spiel „Nim“, konnte gegen den Computer NIMROD, der 1951 für das *Festival of Britain* gebaut wurde, gespielt werden. Ein BBC-Reporter, der es ausprobierte, bezeichnete die Erfahrung als „absolutely terrifying“. Das erste Spiel mit grafischen Elementen war „OXO“, eine Version von „Tic-Tac-Toe“, die 1952 entwickelt wurde. Darauf folgten Kriegssimulationen und Schach-Computer. In den 1960ern verbreitete sich „Spacewar!“ in den Computerlaboratorien US-amerikanischer Universitäten. In den 1970ern begann der Siegeszug der Videospiele mit den Acard-Spielen, die in Spielhallen und Bars aufgestellt werden. Am erfolgreichsten: die Tischtennis-Simulation „Pong“. In den 1980ern tauchten die ersten Gaming-PCs wie der Commodore 64 auf, bald bevölkerten die Geräte von *Nintendo*, *Sega* und *Sony* (Playstation) die Wohnzimmer. Heute sind Videospiele allgegenwärtig: Hatte der erste *Gameboy* 1989 noch die Maße eines Ziegelsteins, so trägt nun fast jede_r eine Mini-Spielkonsole in Form eines Smartphones in der Hosentasche.

Super Daisy Land

Videospiele lassen sich aufgrund ihres digitalen Formates leicht verändern. So verschwimmen die Grenzen zwischen Konsument_innen und Entwickler_innen immer mehr. Vielen Spielen liegt ein Level-Editor bei, mit dem eigene Szenarien gestaltet werden können. Doch selbst dort, wo diese Tools nicht mitgeliefert wurden, finden kreative Köpfe einen Weg, Spiele zu modifizieren und sogenannte Mods, also veränderte Versionen des Originalspiels, zu entwickeln. So gibt es seit längerem Programme, mit denen sich die Grafiken von frühen *Nintendo*-Spielen ohne Programmierkenntnisse austauschen lassen. So rettet in „Super Daisy Land“ zur Abwechslung die Prinzessin den Installateur. In der Datenbank *Mutation.fem* finden sich Grafiken und Sounddateien für weibliche Charaktere, um mit ihnen die meist männlichen Helden zu ersetzen. Andere Mods haben fast nichts mehr mit dem ursprünglichen Spiel gemeinsam. Das experimentelle Kunstspiel „Dear Esther“ wurde zum Beispiel mit dem Unterbau eines Ego-Shooters entwickelt und sogar das berühmte „Counter-Strike“ war ursprünglich eine Mod.

Game over! Insert coin!

Die ersten Acard-Games kosteten 25 US-Cent pro Spiel. Wer das nötige Geschick hatte, konnte das Spiel in einem Zug durchspielen. Wer verlor und die Game-over-Botschaft sah, konnte sich mit einer weiteren „Quarter“-Münze die nächste Chance kaufen. Spiele und Geschäftsmodelle haben sich seitdem stark verändert: Seit 2009 nimmt die Spieleindustrie mehr Geld ein als die Filmindustrie. 2013 waren es weltweit knapp 52 Milliarden Euro. Allerdings verschlingen große Blockbuster-Titel wie „Grand Theft Auto V“ auch enorme Summen: Produktion und Marketing kosteten 211 Millionen Euro, bis zu 1.000 Menschen arbeiteten an dem Spiel. Neben dem bekannten Modus, einmalig für ein Spiel zu zahlen, haben sich in den letzten Jahren weitere Modelle entwickelt: Bei Online-Multiplayer-Games sind oft monatliche Gebühren fällig, andere Entwickler_innen lassen sich per Crowdfunding ihr Spiel vorfinanzieren. Auf mobilen Plattformen sind „Freemium“-Modelle beliebt: Das eigentliche Spiel ist gratis, aber für bestimmte Spielobjekte, Optionen oder gar leichteren Spielerfolg muss gezahlt werden.

Do it yourself!

Wer selbst ein Spiel entwickeln will, muss heute nicht mehr programmieren können. Mit Tools wie auf *stencyl.com* oder *gamesalad.com* lassen sich Spiele kreieren, ohne eine einzige Zeile Code zu schreiben. In ihrem Buch „Rise of the Videogame Zinesters“ beschreibt die Spielentwicklerin Anna Anthropy den Anfang einer neuen Kultur von Hobby-Entwickler_innen, die Games dafür benutzen, ihre persönlichen Geschichten zu erzählen: ein langsamer Paradigmenwechsel von grafisch perfekten Studio-Blockbustern zu selbstgemachten, oft experimentellen Spielen, die gute und ergreifende Geschichten erzählen. Manche Hobby-Entwickler_innen nehmen an Marathons teil und klicken innerhalb von ein paar Stunden mit dem eigentlich für Kinder gedachten Entwicklungstool „Klik & Play“ ein Spiel zusammen. Wer sich mit Text wohler fühlt, kann mit „twine“ (*twinery.org*) eigene Textabenteuer schreiben, die als Webseite veröffentlicht werden können. Der eigenen interaktiven Geschichte stehen also nur noch so lästige Dinge wie Hausarbeiten und Prüfungen im Weg.

ÖH-Simulator 3000

Politiker_innen reden nicht sehr oft über Videospiele. Meistens werden Verbote oder Indizierungen von sogenannten „Killerspielen“ diskutiert, im besten Fall werden Spiele als Industrie und damit als Wirtschaftsfaktor wahrgenommen. Um diese Berührungsängste abzubauen, fand 2011 im deutschen Bundestag eine LAN-Party statt. In Österreich wurde das Medium Computerspiel schon von Politiker_innen im Wahlkampf benutzt: Das geschmacklose Minarett-Spiel der FPÖ Steiermark ist ein abschreckendes Beispiel. Spieler_innen haben in vielen anderen Spielen aber die Möglichkeit, in die Rolle von Politiker_innen zu schlüpfen: als Bürgermeister_in in „Sim City“ oder Diktator_in einer kleinen tropischen Insel in „Tropico“. Wer ein ganzes Land nach seinen politischen Vorstellungen regieren will, kann das in „Democracy“ ausprobieren. Sachzwänge und verschiedene Interessensgruppen können die eigene Utopie dabei aber vermiesen. Einzig eine ÖH-Simulation fehlt noch im Reich der Politik-Spiele.

Grenzen des Spiels

Was ist eigentlich ein Spiel? Die Entwicklerin Anna Anthropy definiert Spiele als „an experience created by rules“, also eine Erfahrung, die durch Regeln zustande kommt. Das trifft allerdings auch auf die Steuererklärung zu, die auch durch diese Definition nicht spaßiger wird. Experimentelle Spiele brechen mit den Konventionen des Mediums und stellen die Frage, was überhaupt alles ein Videospiele sein kann, immer neu. In dem als Kunstprojekt programmierten „The Endless Forest“ nehmen die Spieler_innen die Rolle eines Hirsches ein, den sie durch einen endlosen Wald navigieren können. Viel mehr Inhalt hat das Spiel nicht: Mit anderen Spieler_innen lässt sich durch verschiedene Aktionen nonverbal kommunizieren, aber es gibt keine Ziele oder Levels. In „Desert Bus“ kann die achtstündige Busfahrt von Tucson nach Las Vegas nachgespielt werden – in Echtzeit, ohne Möglichkeit zum Pausieren oder Speichern. Wer das schafft, darf zur Belohnung wieder zurückfahren.

Smartphoneschnitzeljagd

Mit Alexander Pfeiffer, dem Leiter der angewandten Spieleforschung an der Donau Uni Krems, hat *progress* über Altenglisch, virtuelle Schnitzeljagden und Kriegswerbung in Videospiele gesprochen.

progress: Nach welchem Spiel waren Sie als Jugendlicher süchtig?

Alexander Pfeiffer: Mit dem Begriff „Sucht“ muss ich als Gründer des Instituts zur Prävention von Online-sucht aufpassen. Aber das erste Spiel, mit dem ich die eine oder andere Minute zu viel verbracht habe, war in den 90ern der „Bundesliga Manager Professional“, eine Fußballmanagersimulation. Gemeinsam mit einem guten Schulfreund habe ich oft ganze Nachmittage „durchgelernt“ und zwar Taktiktraining. Wir wussten nahezu alle Spieler aus den deutschen Bundesligen zu dieser Zeit auswendig. Als Kind war mein erstes Spiel mit acht Jahren „Ultima VI“, ein Rollenspiel, bei dem man Held und Vorbild wird, indem man Verdienste in verschiedenen Tugenden erwirbt. So hat „Ultima VI“ für ein Basisgefühl von Ethik gesorgt. Außerdem hat es dazu geführt, dass mein Altenglisch wirklich gut ist und dass ich meine erste Englischschularbeit statt auf Englisch auf Altenglisch geschrieben habe.

Wenn Spiele so viel Fachwissen vermitteln und SpielerInnen zu ExpertInnen ausbilden können – werden dann LehrerInnen und ProfessorInnen in Zukunft obsolet?

Nein. PädagogInnen sind absolut wichtig, um das Lernen zu leiten, um zu didaktisieren. „Ludwig“ ist ein Spiel, in dem man eine virtuelle Welt entdeckt, Experimente durchführt und auch noch lernt, wie man aus Wind Energie macht. Das Spiel funktioniert am besten, wenn es die Kids spielen und die LehrerInnen im Physiklabor dazu die Versuche zeigen. Wenn noch der oder die DeutschlehrerIn zusätzlich eine Nacherzählung über „Ludwig“ schreiben lässt, haben alle gewonnen.

Trotzdem zögern LehrerInnen und ProfessorInnen, Videospiele im Unterricht oder im Lernprozess zu verwenden. Warum?

Aus Unwissen, wegen der meist negativen Medien-Berichterstattung und letztendlich auch, weil es an Angeboten für LehrerInnen fehlt. Doch es wird langsam, aber sicher besser. Es gibt auch immer mehr Studienrichtungen, die „pro“ oder zumindest „fair“ gegenüber Spielen sind. Leider sind Videospiele in der didaktischen Grundausbildung von LehrerInnen und ProfessorInnen noch nicht ganz angekommen, obwohl es mittlerweile auch großartige Leute gibt, die auf spielendes Lernen in ihren Vorlesungen in der Grundausbildung aufmerksam machen.

Ab dem Kindergarten gibt es eine klare Trennung zwischen Spiel und Ernst. Da sind Schule und Uni kein Ort für Spaß. Was macht es so schwierig, Lernen und Spielen wieder zusammenzuführen?

Rund um die Jahrtausendwende waren „EduGames“ im Trend, selbst *Nintendo* ist hier aufgesprungen. Das Problem war jedoch immer der Medienbruch. Man spielte das Spiel, aber das Lernen und Evaluieren waren aus dem Kontext rausgerissen. Im besten Fall findet kein Lernbruch statt. Spiel und Lernen können dann eventuell sogar in eine perfekte Erzählung eingebunden werden und folgen der Formel von Michael Wagner: „Spielziel ist gleich Lernziel“.

Was es schwierig macht, im Spielen zu lernen, ist die Tatsache, dass verschiedene Interessen einander in die Quere kommen. Ein Spiel muss freiwillig gespielt werden und sollte keine

Auswirkungen auf das reale Leben haben. Wenn ich auf mein gamifiziertes Lernen Noten bekomme, gehen aber die beiden vorher genannten Voraussetzungen für lustvolles Spielen verloren. Ich denke, dass nur mit der gamifizierten Simulation spielerisch gelernt werden kann. Das kann auf die Kosten der Freiwilligkeit gehen, aber der Lerneffekt ist auch im realen Leben gegeben.

Apropos reales Leben. Besteht die Gefahr, dass durch die intensiven Erlebnisse in virtuellen Welten das Gefühl für den eigenen Körper und Lebenssituationen verloren geht?

Nein, keinesfalls. Spiele sind immer ein sicherer Ort, um Dinge auszuprobieren. Ich appelliere an die Eltern, die Kinder selbst und auch die Stadtverwaltung, für schöne, reale und am besten kostenfreie Spiel- und Erlebniswelten zu sorgen. Vielleicht ist die Kombination aus realem und virtuellem Spiel die beste Lösung für die Zukunft: Schnitzeljagden mit dem Smartphone durch das Grätzl, Kicken gehen und mit dem Sport-Armband Punkte sammeln und dafür Items oder Upgrades für das Lieblingsfußballspiel zu erwerben. So etwas macht Spaß und Sinn.

Trotz Partizipations- und Interaktionsmöglichkeiten in Spielen können SpielerInnen nicht einfach tun, was sie wollen. Sie können nur so viel machen, wie ihnen von den SpieldesignerInnen erlaubt wird. Ist das nicht eine scheinheilige Autonomie?

Es gibt zum einen viele verschiedene Spielgenres und zum anderen braucht man sich nur die PlayerInnen-Typisierung von Richard Bartle oder in neuerer Version von Nick Yee anse-

hen. Anhand derer klar wird, dass SpielerInnen immer wieder genau diese Grenzen ausloten oder auch den GamedesignerInnen Feedback geben, wie es weitergehen könnte, und damit auf die Entwicklung eines Spiels Einfluss nehmen. Auch um das eigentliche Spiel herum entstehen plötzlich – teils auch von Fans produzierte – Bücher, Filme, Comics, Kurzgeschichten und Ähnliches. Das Spiel kann auf jeden Fall mehr als das Video, bei dem man ja nur zusieht. Wobei auch das großartig sein kann. Man muss nicht immer selbst aktiv sein.

Der SPÖ-Politiker Otto Pendl hat vor Kurzem behauptet, Egoshooter hätten dazu beigetragen, junge Menschen für den Jihadismus zu gewinnen.

Genauso wie die US-Armee mit „Americas Army“ für eine Karriere in der Armee wirbt, könnte auch die IS ein Spiel machen, in dem man den Beruf „JihadistIn“ ausüben kann. Das Spiel müsste aber auch „unterhaltsam“ sein, um Verbreitung zu finden, was jedoch bei dieser Thematik schwierig sein wird. Das Beispiel, auf das sich Pendl bezieht, war ein Videozuschnitt aus dem Videospiel *GTA V*, das nicht einmal ein Egoshooter ist. Der direkte Vergleich hinkt dann doch und es ist schade, dass ein digitales Spiel als Sündenbock herhalten muss. Man hätte de facto auch ein Best-of aus Krimi-Büchern oder Ausschnitte aus Hollywood-Filmen zusammenstellen können.

Das Interview führte Marlene Brüggemann.

Verein der Freunde des multimedialen Lernens: www.vfml.at

Offene neue Welt

Der Bildschirm, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2014. Dies sind die Abenteuer der Videospiele, die seit einem halben Jahrhundert unterwegs sind und immer mehr Menschen erreichen.

Wer ein Buch liest, beginnt meist vorne und liest es dann (nicht immer) bis zum Ende durch. Bei Kinofilmen sitzen wir ebenfalls eine Weile vor dem Bildschirm, auch wenn schon lange keine Rolle mehr die Bilder durch einen Projektor rattern lässt. Anfang, Hauptteil, Ende. Die meisten unserer Unterhaltungsmedien funktionieren linear, erzählen dabei eine Geschichte und verlangen unsere Aufmerksamkeit, bis alles vorbei ist. Videospiele sind anders. Das liegt weniger am Video-Teil als am Spiele-Teil und fängt schon bei der Definition an.

WANN IST EIN SPIEL EIN SPIEL? Was braucht ein Spiel? Regeln? Eine Geschichte? Spielzeug? Mitspieler_innen? Ziele? Spaß? Die englischsprachige *Wikipedia* unterscheidet zwischen „play“, dem Spiel, das man um seiner selbst Willen und zum Spaß betreibt, und „games“, strukturierten Spielen mit Regeln, Herausforderungen, Zielen und Interaktion. Auch Games werden meist zum Spaß und in Abgrenzung zur Arbeit gespielt – außer von professionellen Spieler_innen. Einen Tennisball einfach so gegen die Wand zu werfen, sei kein Spiel, es fehle ein_e Gegner_in. Gäbe es eine Herausforderung oder ein Ziel, etwa den Tennisball möglichst oft wieder zu fangen oder ihn stets an die gleiche Stelle zu werfen, wäre es dann doch wieder ein Spiel.

Die meisten Spiele erfordern mehrere Personen: ob Brettspiele, Rollenspiele oder Sportspiele. So überrascht es wenig, dass bereits die ersten Videospiele in den 50er Jahren für zwei Spieler_innen gemacht waren, oft umgesetzt wurde etwa Schach. Allerdings blieb die Popularität dieser Spiele auf akademische Kreise begrenzt. Die schrankhohen Computer waren teuer und hätten bei den Wenigsten ins Wohnzimmer gepasst. Mit dem Siegeszug der Spielautomaten in den 70ern wurden Videospiele massentauglich und es kam zum „einsamen“ Spielen, Mensch vs. Maschine. Wobei der Klassiker „Pong“ dann doch

wieder zwei Spieler_innen erforderte. Außerdem standen die Automaten in Spielhallen, Kneipen oder Einkaufszentren. Erst in den 80ern zogen Videospiele ins Wohnzimmer ein. Dort ist das Videospiele seither fest verankert und ständig verfügbar, auch wenn sich die Hardware alle paar Jahre ändert. Und nun ist alles möglich: alleine virtuelle Welten durchqueren oder mit Freund_innen um die Wette düsen – wenn denn genügend Controller vorhanden sind, versteht sich. Mit dem *Game Boy* wurde dann noch die mobile Konsole im Handformat entwickelt, die zusammen mit Fotoapparaten heute weitgehend im Smartphone aufgegangen ist. Stundenlanges Jump'n'Run ist genauso drin wie ein kurzes Puzzle-spiel während der Busfahrt – dank mobilem Internet auch zunehmend als Gemeinschaftsspiel.

VIDEOSPIELE ALS BEDROHUNG. Trotz der gemeinschaftlichen Aspekte werden Videospiele erst allmählich gesellschaftlich angenommen. Heute ist rund die Hälfte der Spieler_innen weiblich, dennoch hält sich das Stereotyp des männlichen Teenagers ohne Freund_innen. Dass in den letzten 20 Jahren vereinzelt junge Männer, die an Schulen um sich schossen, zuvor viel Zeit mit Computerspielen verbracht hatten, wurde als Kausalität gedeutet. So verwundert es nicht, dass auch der wissenschaftliche Blick zunächst nur den (mutmaßlichen) negativen Konsequenzen von Videospiele galt – so wie vor hunderten Jahren angenommen wurde, dass Romane Lesesucht und weibliche Hysterie auslösen würden und sich das Fernsehen als Medium erst neulich vom pauschalisierten Verblödungsverdacht befreien konnte. Aber während im Feuilleton nun schon lange Filme und seit einiger Zeit auch Fernsehserien besprochen werden, ist das bei Games noch keine Selbstverständlichkeit. Besonders im deutschsprachigen Raum steckt der Spielejournalismus noch mitten in einer Debatte darüber, wie er über simple 8-von-10-Sterne-Bewertungen und

Beschreibungen der Spielmechanik hinausgehen kann. Die Forschung hat sich der digitalen Spiele mittlerweile – zögerlich, aber doch – angenommen. So zeigen beispielsweise Analysen, dass sie erzähltechnisch etwas können, was kein anderes Medium kann: In dem Moment, wo ein Joystick oder eine Tastatur in die Hand genommen werden, fallen zum ersten Mal Leser_in, Erzähler_in und Protagonist_in einer Geschichte zusammen.

DAS SPIEL IM FILM. ODER ANDERSRUM?

Spannend ist auch, welche Auswirkungen Videospiele auf „klassische“ Medien haben und welche neuen Formen der Intermedialität sie hervorgebracht haben. So gibt es zu jedem „Harry Potter“-Film (der ja selbst wiederum auf einen Roman zurückgeht) nun auch ein Spiel – allerdings mit überwiegend mittelmäßigen bis schlechten Bewertungen. Auf das Bedürfnis von Fans, noch mehr Zeit mit ihren Held_innen zu verbringen oder sogar selbst in ihre Rolle zu schlüpfen, wurde lange nur mit inhaltlich schludrigen Umsetzungen reagiert. Dafür war das Ergebnis dann auf jedem Rechner und jedem System spielbar. Tatsächlich ist es schwierig, Filmstimmungen einzufangen, bekannte Geschichten nicht einfach nur nachzuerzählen und zwischen Jump'n'Run, Egoshootern und Adventures das passende Spielgenre zu finden. Zahlreiche Spiele wurden auch im „Star Wars“-Universum angesiedelt. Dabei wurde eine Bandbreite an Genres bedient, vom Strategiespiel über Shooter bis zum Podrennen. Auch die Geschichten entfernten sich in den Spielen von den bekannten Figuren und entwickelten neue Charaktere. Am Ende dürfen Nicht-Spieler_innen bei eventuellen Fortsetzungen nichts verpassen.

Umgekehrt wurden und werden auch Computerspiele als Kinofilme umgesetzt oder von diesen aus konzipiert. Als erster vollständig computeranimierter Film mit realistischer statt comichaftiger Umsetzung



erschien 2001 „Final Fantasy“, der sich von der in- zwischen 14-teiligen Spieleserie allerdings deutlich entfernte. Auch in diesem Kontext wurden die neuen ästhetischen Möglichkeiten meist als Bedrohungen diskutiert. Die allgemeine Ablösung von Schauspieler_innen durch computergenerierte Figuren schien sich anzukündigen. Für computeranimierte Filme werden aber immer noch „echte Menschen“ vermessen und digitalisiert, das Schreckensszenario ist also bis heute nicht eingetreten. Schauspieler_innen sind fast wichtiger als zuvor – sowohl als Sprecher_innen als auch Vermessungsvorlagen. So muss Vin Diesel gerade in „Guardians of the Galaxy“ als Baum Groot quasi nur „Ich bin Groot!“ sagen und das reicht zur Bezirzung der Zuschauer_innen. Auch zwischen Serien und Videospielen gibt es Verbindungen: Das stark filmische Zombiespiel „The Walking Dead“ erscheint beispielsweise in fünf Staffeln. Und die Science-Fiction-Serie „Defiance“ setzt seit zwei Staffeln auf die Verbindung von Spiel und TV-Serie, bleibt dabei allerdings Nischenprodukt, sowohl als Serie als auch als Game. So brauchte in der zweiten Staffel ein aus dem Fernsehen bekannter Charakter Unterstützung von Spieler_innen, um wieder in der Serie zu erscheinen. Die Einschätzungen bleiben dennoch bei „mittelmäßig“.

DEM LEVEL ENTWACHSEN. Bei den meisten Spielen waren bisher stets Unterschiede zwischen den aufwändig generierten filmischen Sequenzen, die die Handlung erklären, und dem tatsächlichen

Aussehen der spielbaren Teile zu erkennen. Bisher war auch eine Einteilung in Levels, die aus technischen Notwendigkeiten erwuchs, üblich. Neue Umgebungen, Texte und Aufgaben mussten ja vom Rechner oder der Konsole immer wieder neu geladen werden. Aufgrund der begrenzten Rechenstärke und Speicherkapazitäten blieben viele Spielwelten nur Oberflächen und Kulissen. Jedes Scheitern bedeutete einen Neuanfang. Das klingt einerseits verlockend. Andererseits kann der ständige Neustart auch zum frustrierenden Hamsterrad werden. Bestehen oder Scheitern waren also lange der gängige Spielmodus – jetzt in der linearen Handlung weitergehen oder eine Runde nachsitzen. Mittlerweile werden aber offene Spielwelten mit zahlreichen Verlaufsmöglichkeiten populär, die Kulissen weichen größeren, offenen Welten, die die Spieler_innen erkunden können.

So etwa in der Serie „Grand Theft Auto“ – einem aufgrund der sexistischen und rassistischen Anklänge eher unrühmlichen Beispiel. Im Gegensatz zum deutlich progressiveren „The Elder Scrolls V: Skyrim“: Beide Spiele ermöglichen es, eine virtuelle Welt abseits „künstlicher Grenzen“ zu erkunden und dennoch in der Handlung „voranzukommen“. „The Stanley Parable“ treibt das Ganze auf die Spitze: Jede Entscheidung hat eine Konsequenz, führt manchmal auf Umwegen zum Anfang zurück und schließlich an eines von zahlreichen möglichen Enden. Mit der Abkehr von Levels geben Videospiele

ein Alleinstellungsmerkmal auf, das in seiner Linearität aber sehr traditionell war. Stattdessen schöpfen sie nun in offenen Welten langsam ihr wahres Potenzial aus.

Wie innovativ Spiele sind, wird dennoch in den einschlägigen Publikationen oft weiterhin an der technischen Umsetzung und neuen Fähigkeiten der Spielecharaktere, wie Schwimmen und Klettern, gemessen. Dabei kommen die interessantesten Spiele der letzten Zeit aus einer anderen Ecke: Seit einer Weile gibt es Programme, die allen die Möglichkeit bieten, eigene Geschichten aufzubereiten – von einfachen textbasierten Spielen bis hin zu grafisch aufwendigeren Umsetzungen. Damit wurden Spiele wie Mattie Brices „Mainichi“ über den Alltag als Transfrau und Zoë Quinns „Depression Quest“ geschaffen. Deirdra Kiai nutzte für ihre Stop-Motion-Musical-Detektivgeschichte in Schwarzweiß, „Dominique Pamplousse“, vor allem analoges Material. Abseits jahrzehntelang recycelter Serien von Shootern und Strategiespielen werden in Zukunft die spannendsten Ideen wohl von jenen kommen, deren Geschichten wir in Spielen bisher noch nicht nachempfunden haben.

Helga Hansen ist Projektkoordinatorin im Gleichstellungsbüro der TU Braunschweig. Privat schreibt und spielt sie für herzteile.org.

Magie und Misogynie

Der Sexismus in und um Games eskaliert auf unterschiedlichen Ebenen und ist dabei erstaunlich facettenreich. Was stereotype Rollen und organisierte Hasskampagnen miteinander zu tun haben.

Weibliche Spielfiguren haben keine Rüstung, sondern Brüste. Sie haben keine Missionen, sondern Nöte. Sie haben keine Haupt-, sondern die Opferrolle. Sie erleben keine Abenteuer, sondern warten in Kerkern, Eisblöcken oder an Bahnschienen gekettet auf den Prinzen. Sie haben keine Laserschwerter oder Äxte, sondern Heiltränke oder Glaskugeln. Sie sind jemandes Frau, Tochter, Geliebte oder Assistentin – nie eigenständig, nie selbst jemand. Sie haben keine eigene Biographie, keine intrinsische Motivation. Sie gestalten keine Welten, sie flankieren und dekorieren. Sie haben keine speziellen Fähigkeiten, keinen mehrschichtigen Charakter, aber oft Angst oder Nervenzusammenbrüche. Sie retten nicht den Tag, vielleicht aber deine Seele, Ehre oder Potenz. Sie lösen Kriege aus, gewinnen aber keine. Sie sind magisch, aber nicht mächtig. Sie werden effektiv entführt, geschlagen, gefoltert, vergewaltigt, getötet – für das Intro und die Heldeneinführung. Sie sind jung, schön, verträumt, ergeben, hetero und weiß. Große Game-Publisher wie *Ubisoft* behaupten schlicht, sie seien zu aufwändig zu animieren.

Auch männliche Figuren sind meist nach einem stereotypen Schema F gestaltet: Hypermaskuline Machomuskelmänner stützen das Narrativ vom kompetenten Typ auf Abenteuerausuche. Drei Viertel aller Spielfiguren sind männlich, darunter finden sich unterkomplexe Charakterstudien wie der einsame Wolf, der weiße Befreier oder Herrscher. Gewalt ist Interaktions- und Kommunikationsmittel Nummer eins in Videospielen. Sie wird als „naturgebener männlicher Anteil“ stilisiert, der Wagemut, Macht und Kompetenz untermauert. Misogynie Gewalt dient in den unterschiedlichsten Schattierungen vor allem der Storyline und sexualisierte Gewalt wird als erotisch dargestellt.

Ebenso wie „Killerspiele“ nicht unmittelbar Terrorist_innen hervorbringen, führt ein Spiel mit Frauen

in Bikinis nicht automatisch zu mehr Übergriffen oder häuslicher Gewalt. Frauen als gesichtslose, durch Männer konsumierbare Objekte darzustellen, normalisiert jedoch Diskriminierung und Gewalt.

KEIN ORT, NIRGENDS. Weil auch Frauen Spaß daran haben, nach Feierabend zu metzeln, sieht eine Armee selbsternannter „Gamer“ sich in ihrem Territorium bedroht. Spielerinnen werden oft entweder als Anhängsel betrachtet oder direkt beschimpft. Auf *fatuglyorslutty.com* wurden Nachrichten gesammelt, die Spielerinnen in Spielen, auf Game-Plattformen und in Communitys erhalten. Sie werden darin als fett, hässlich oder nuttig bezeichnet, vielleicht auch unvermittelt zum Blasen aufgefordert – während sie eigentlich gerade einfach nur eine Quest bestehen wollten. Professionelle Spielerinnen müssen sich bei Turnieren härter bewerten und anfeinden lassen. Bei einem „Hearthstone“-Turnier wurden kürzlich ausschließlich männliche Teilnehmer zugelassen, mit der Begründung, eSport solle als klassischer Sport anerkannt werden. Dort werde schließlich auch die Trennung in „männlich“ und „weiblich“ vorgenommen.

In der Spieleindustrie liegt der Frauenanteil bei 22 Prozent, Entwicklerinnen verdienen rund ein Viertel weniger als ihre Kollegen. Auf die Frage eines *Kickstarter*-Mitarbeiters hin, wieso es so wenig Spieleentwicklerinnen gäbe, sammelten 2012 tausende Frauen unter dem Hashtag #1reasonwhy erschreckende Eindrücke aus ihrem Arbeitsalltag in der Branche. Auch auf Fachkonferenzen, Messen und Game-Events kommt es immer wieder zu Übergriffen und sexistischen Skandalen. In dieser feindlichen Atmosphäre sind Frauen nicht nur unterrepräsentiert, sondern wechseln auch wesentlich häufiger das Berufsfeld – laut einer Studie des *National Center for Women & Information* verlassen in den USA 56 Prozent der Frauen in ihren ersten

zehn Berufsjahren den IT-Bereich für immer, obwohl 74 Prozent angeben, ihre Arbeit zu lieben.

KÜBELWEISE HASS. Kontinuierlich und gezielt werden Entwicklerinnen, Journalistinnen und Spielerinnen angegriffen. Im August eskalierten die Hass-Postings unter dem Schlagwort „Gamer Gate“, zunächst waren sie gegen die Indie-Entwicklerin Zoë Quinn gerichtet. Bereits 2013 wurde sie zur Zielscheibe hasserfüllter Angreifer, weil ihre interaktive Geschichte „Depression Quest“ Aufmerksamkeit erhielt. Losgetreten wurde der neue Shitstorm durch den Blogpost eines Expartners. Quinns intime Beziehungen wurden an die Öffentlichkeit gezerrt. Als angebliche Intervention gegen Korruption im Gamejournalismus entstand eine Verschwörungstheorie, die unter anderem die Journalistinnen Mattie Brice und Jenn Frank dazu brachte, nicht länger über Spiele zu schreiben. Auch Anita Sarkeesian ist seit der Ankündigung ihrer Video-Reihe „Tropes vs. Women“ kontinuierlich Attacken ausgesetzt. All diesen Frauen wird mit Gewalt, Folter, Vergewaltigung und Mord gedroht und private Informationen über sie werden veröffentlicht. Immer wieder müssen sie umziehen, Telefonnummern und E-Mail-Adressen ändern. Das sind keine Einzelfälle und auch nicht bloß Ausfälle armer, einsamer Trolle. Es sind massive und organisierte Angriffe auf einflussreiche Frauen – mit dem Ziel, sie zu verdrängen, unsichtbar zu machen und ihre Stimmen zu ersticken.

SCHLEIFCHEN STATT SUBSTANZ. Dennoch existiert eine zunehmend sichtbare Szene, die Diversity, die Wahl unterschiedlicher Geschlechtsidentitäten und die kritische Thematisierung von Diskriminierung zulässt und Geschichten erzählt, die mit den Normen der Videospieldwelt brechen. Mattie Brices „Mainichi“ etwa erzählt von der Realität einer Trans*-Frau, das millionenfach verkaufte „Gone Home“ die Geschichte

eines Teenager-Mädchens. Gerade die Indie-Game-Szene zeigt auf, welche Möglichkeiten in diesem Medium stecken, das sich in den letzten 20 Jahren technisch immens, aber inhaltlich kaum weiterentwickelt hat. Die Spiele „Mirror’s Edge“ oder „Remember Me“ stellen Women of Color in den Mittelpunkt. Im Sinne der Verwertungslogik hätten sie keine Daseinsberechtigung. Dass die Ursache für die Verkaufsergebnisse aber auch in festgefahrenen Marketingstrategien liegen könnte, wird ignoriert. Dass die Spielervermarktung auf eine junge, weiße, heterosexuelle, männliche Zielgruppe setzt, ist zu einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung geworden.

Das Medium Videospiele, die Industrie und ihre Anhänger spiegeln nicht nur einen gesellschaftlich verankerten Frauenhass und Sexismus wider, sie sind daran beteiligt, diesen fortzuschreiben. Frauen werden auf allen Ebenen bekämpft und klein gehalten.

Die Langfassung dieses Artikels könnt ihr auf progress-online.at lesen.

Anne Pohl macht was mit Kommunikation, ist Gründerin von feminismus101.de und schreibt manchmal bei herzteile.org über digitale Spielkultur.

„No girls allowed“ – über Gendermarketing: www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed

„GTFO“ – Dokumentation über Harassment: www.gtfothemovie.com

„Gaming in Colour“ – Dokumentation über die queere gaming community: gamingincolor.vhx.tv

„Press X to make Sandwich“ – A complete guide to gender design in games: howtonotsuckatgamedesign.com/2014/05/press-x-make-sandwich-complete-guide-gender-design-games



Geschirrspülen wie ein Zwergenmagier

Die Redewendung „Nun beginnt der Ernst des Lebens!“ erinnert an erste Schultage oder an den mit jedem Semester näher rückenden Studienabschluss. Die vermeintlich von Spiel und Spaß geprägte, sorglose Kinder- und Jugendzeit wird dadurch dem Ernst der Erwachsenenwelt gegenübergestellt. Eine moderne Leistungsgesellschaft unter den Prämissen der Seriosität und Funktionalität negiert jedoch eine der ureigensten Eigenschaften des Menschen: Wir haben gerne Spaß an den Dingen, die wir machen. Wir spielen gerne – ein Prinzip, das sich im digitalen Zeitalter gesellschaftlich manifestiert, nämlich in der Symbiose von Ernst und Spiel unter dem Überbegriff „Gamification“.

Gamifizierte Anwendungen nutzen die menschliche Tendenz, sich an Spielen zu beteiligen, aus, um Menschen zu motivieren, Tätigkeiten zu verrichten, die normalerweise als langweilig, monoton oder lästig betrachtet werden. Sie binden Prinzipien des Spieldesigns und Spielmechaniken in spielfremde Anwendungen und Prozesse ein. Die Anwendungsgebiete sind dabei schier unbegrenzt und reichen von Marketingkampagnen bis hin zu medizinischen Anwendungen.

LAUF, GABARELLO, LAUF! Ein eindrucksvolles Beispiel mit dem Namen „Gabarello“ stammt aus einem Züricher Kinderspital, das auf Motoriktherapie spezialisiert ist. Hier lernen Patient_innen, die ihre Beine nicht mehr oder nur teilweise bewegen konnten, das Laufen neu. Vor allem Kinder haben häufig damit zu kämpfen, dass sich Erfolge meist nur quälend langsam einstellen. Daher haben Forscher_innen nun Therapiegeräte mit einem Videospiel verbunden. Je mehr sich Patient_innen selbst bewegen, desto höher und weiter springt ein kleiner Astronaut, der einen liebevoll gestalteten Planeten erkundet und dabei ähnlich wie bei „Pac-Man“ Punkte einsammelt. Das Therapiegerät wird dabei zu einem Videospielcontroller und motiviert dadurch jene, die einen langwierigen Genesungsprozess durchmachen.

Ein weiteres Beispiel liefert die iPhone-App „EpicWin“, eine Kombination aus To-Do-Liste und Rollenspiel. Unter dem Motto „our lives are full of quests“ lassen sich mit dem Abarbeiten der eigenen To-Do-Liste Erfahrungspunkte für einen virtuellen Charakter sammeln: 50 Erfahrungspunkte für einen Besuch im Schwimmbad, 100 Erfahrungspunkte fürs Abschicken

„Game over“ oder „mission accomplished“? Wie Gamification die Lern- und Arbeitswelt verändert.

der Seminararbeit und einen neuen Zauberstab als Gegenleistung für sauberes Geschirr. Der Alltag wird zum Abenteuer.

An diesen Beispielen ist ersichtlich, dass gamifizierte Anwendungen darauf abzielen, unser Verhalten zu ändern. Das Anwendungsgebiet ist jedoch nicht auf den digitalen Bereich beschränkt. So testete die *Swedish National Society for Road Safety* eine sogenannte „Speed Camera Lottery“, die eine Spielmechanik in Geschwindigkeitskontrollen miteinbezieht. Das Radargerät blitzt dabei alle vorbeifahrenden Autofahrer_innen. Wie gewohnt, zahlen Raser_innen ihre Strafen. Das dabei eingenommene Geld fließt jedoch nicht zur Gänze an den Fiskus, sondern wird zum Teil über ein Belohnungssystem unter jenen Verkehrsteilnehmer_innen verlost, die sich an die Geschwindigkeitsbegrenzung halten. Die Durchschnittsgeschwindigkeit reduzierte sich während des Experiments von 32 km/h auf 25 km/h. Es trug somit entscheidend zu einer Verkehrsberuhigung bei.

Bereits seit den 1960er Jahren punktet das Unternehmen *Weight Watchers* bei Menschen, die Gewicht verlieren wollen, mit Methoden, die heutzutage auch in Multiplayer-Spielen zur Anwendung kommen. Mit Fortschrittsberichten (vergleichbar mit Level-ups), der Möglichkeit, an besonderen Herausforderungen teilzunehmen (Quests) und sich mit anderen zu messen (Rankings), baut die Methode auf spielerischen Elementen auf.

SPLAT THAT SPERM! Gamification im weiteren Sinne umfasst auch spielerische Zusammenhänge, wie sie Serious Games bieten. Darunter versteht mensch digitale Spiele, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen, wohl aber derartige Elemente enthalten. Gemein haben Serious Games – sowie auch Lernspiele – das Anliegen, Information und Bildung in Zusammenhang mit Unterhaltungsaspekten zu vermitteln. Als Beispiel lässt sich das Handy-

game „SpermEX“ des Wiener Entwicklerstudios *ovos* nennen. Auf spielerische Weise sollen Jugendliche dabei alles Wesentliche zum Thema Safer (Hetero-) Sex und Verhütung lernen. Mit einem Klick zerplatzt das Spermium auf dem Weg zur Eizelle. Eine ungeplante Schwangerschaft oder eine Infektion durch Geschlechtskrankheiten gilt es zu verhindern. Aufgeklärten Spieler_innen stehen dazu neun mächtige Verhütungs-Power-ups zur Verfügung – vom Kondom bis zur Vasektomie. Fundiertes Wissen vermittelt ein virtuelles Lexikon zum Durchblättern. Bewertungen wie „Super Spiel! Und man lernt dabei sogar noch was“ oder „ich finde das Spiel ist pervers doch finde (sic!) es sehr gut“ lassen erahnen, dass das Spiel in der Zielgruppe gut ankommt.

SCHÖNE, NEUE ARBEITSWELT. Als Instrument zur Beeinflussung von Verhaltensmustern und Motivationskurven finden gamifizierte Prozesse auch Anwendung in Unternehmen. Schon länger bekannt sind beispielsweise Auszeichnungen zum_r Mitarbeiter_in des Monats inklusive Belohnungen. Für moderne Fabriken werden Maschinen entwickelt, die Highscores aufzeichnen oder mit rhythmischen Sounds aus „Super Mario“-Spielen die Fließbandarbeiter_innen zu Höchstleistungen animieren sollen. Gerade diese Umleitung unternehmerischer Ziele in die intrinsische Motivation von Angestellten stellt jedoch die Schattenseiten der Gamifizierung zur Schau: So wurde die Arbeitsgeschwindigkeit von Putzpersonal in einem *Disney-Hotel* im amerikanischen Anaheim auf einer gigantischen öffentlichen Leinwand angezeigt und verglichen. Die Mitarbeiter_innen nannten das System „electronic whip“, die elektrische Peitsche. Ein Game over in der Videospielwelt hat keine Konsequenzen. In der Realität hingegen haben die Menschen schlicht und einfach keine Restart-Funktion zur Verfügung.

Klemens Herzog studiert Journalismus und Neue Medien an der FH der Wirtschaftskammer Wien.

gabarello.zhdk.ch

„The Speed Camera Lottery“:
www.youtube.com/watch?v=ijnzHWwJXaA

„SpermEX“:
<http://www.ovos.at/portfolio/125,spermex.html>

Spielen studieren

Einige Hochschulen bieten Studiengänge an, in denen man lernt, selbst Videospiele zu gestalten: auf dem Weg zum akademisch akkreditierten Game Design.

Wer über die Grenzen des Konsumierens von Spielen hinauswachsen und aus der Leidenschaft eine Profession machen möchte, muss nicht Informatik studieren oder ins Ausland gehen, um eine Ausbildung im Kreativbereich Game Design zu absolvieren. Mittlerweile hat sich die Spieleentwicklung als anerkannte Studienrichtung an vielen deutschsprachigen Hochschulen etabliert. Aber welcher Studiengang ist für die individuellen Interessen und Fähigkeiten der Studieninteressierten der richtige? Tatsächlich ist das Angebot in Österreich, Deutschland und der Schweiz in seinen Schwerpunkten und Vertiefungsmöglichkeiten sehr unterschiedlich.

ZWISCHEN TECHNIK UND DESIGN. Die *FH Salzburg* bietet seit 2008 die Bachelor- und Master-Studiengänge „MultiMediaArt“ (ein eher künstlerisches Mediendesign-Studium) und „MultiMediaTechnology“ (ein eher technisches Medieninformatik-Studium) an. Im Studiengang MultiMediaArt gibt es die Möglichkeit, im zweiten Jahr eine Vertiefung in Computeranimation zu wählen, außerdem gibt es beispielsweise Game Design und Motion Graphics als Wahlfächer. Im programmierlastigen Studiengang MultiMediaTechnology kann man sich ebenfalls im zweiten Jahr für eine Spezialisierung entscheiden, hier ist es Game Development. Martin Ortner aus der PR-Abteilung hierzu: „Wir bieten im MultiMediaTechnology-Studium eine fundierte technische Ausbildung für zukunftsrelevante Themen wie digitale Unterhaltung und Games, Augmented Reality oder Web & Social Media. Unter dem Motto ‚Creative Media Engineering‘ entwickeln unsere Studierenden Projekte an der Schnittstelle von Mensch, Medien und Technik. Das Besondere ist die enge Zusammenarbeit mit dem gestalterischen Studiengang MultiMediaArt an der *FH Salzburg*. Unsere Studierenden entwickeln im Team mit den DesignerInnen der zweiten Studienrichtung Websites, Apps, Games und Installationen.“

Inhaltlich sind die beiden Salzburger Studiengänge sowohl was Theorie als auch was Praxis angeht sehr vielfältig: Behandelt werden beispielsweise wirtschaftliche und rechtliche Aspekte von Games, Modellierung, Game-Architekturen, Erzählweisen, Game Engines und Grafikbibliotheken.

SEMINARARBEIT SMARTPHONE-SPIEL. Für diejenigen, die ihre Zukunft als Game Developerin oder Game-Developer eher nicht in der Programmierung sehen, legt zum Beispiel der Studiengang „Game Design“ an der *Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin* den Fokus auf den gestalterischen Ansatz der Spieleentwicklung. Die Studierenden



bekommen die Chance, mit neuester Technik wie Motion Capturing, Eye-Tracking und 3D-Scannern in Berührung zu kommen und ab dem ersten Semester an Spieleprojekten zu arbeiten. Student Sven Gorholt erzählt: „Wir arbeiten viel und intensiv in Teams und produzieren vom ersten Semester an digitale Spiele. Dabei ist der intensive Austausch und die gemeinsame Reflexion zentral. Jede und jeder gestaltet mit – unabhängig von der Fachrichtung.“ Thomas Bremer, Dozent und Gründer des Studiengangs „Game Design“ an der *HTW Berlin*, beschreibt das Studium wie folgt: „Es ist in erster Linie ein Design-Studium. Bei uns erleben und erlernen Studierende, wie man in der Entwicklung gezielt die richtigen Fragen stellt, wie man im Team arbeitet, wie man wichtige Design-Entscheidungen fällt und wie man passende Methoden auswählt, sich aneignet oder entwickelt, um das angestrebte Game Design umzusetzen. Insgesamt entwickeln Studierende drei bis vier spielbare Games im Laufe des Studiums.“

Im Zentrum des Studiums steht jedenfalls die Gestaltung, und damit ist keineswegs nur die visuelle Dimension von Spielen gemeint. Auch Spielsysteme und -mechaniken und Bewegungsabläufe sind beispielsweise Gegenstände des Gestaltungsprozesses. „Als staatliche Fachhochschule existieren bei uns zudem keine monatlichen Studiengebühren – stattdessen führen wir jährlich einen talentorientierten Eignungstest durch, bei welchem wir nach Potentialen der vielen Bewerberinnen und Bewerber suchen. Unser Studiengang ist zudem Vorreiter einer bald eintretenden Trendwende: Knapp 50 Prozent unserer Studierenden sind Frauen, und das ganz ohne Quote“, erklärt Thomas Bremer.

Helen French, Game-Design-Studentin an der *HTW Berlin*, bestätigt: „Die Spielwelt ist stark von Spielen geprägt, die an Männer adressiert sind. Deswegen ist es in meinen Augen wichtig, dass mehr Frauen in die Industrie gehen, um auch für Gamerinnen mehr gute Spiele zu schaffen.“

PRIVAT, ÖFFENTLICH, BACHELOR, MASTER? Neben der *FH Salzburg* und der *HTW Berlin* bieten private Hochschulen wie die *Games Academy* oder die *Mediadesign Hochschule (MD.H)* auch kostenpflichtige Game-Design-Studiengänge an. Wer schon einen Bachelorabschluss in einem Studienfach einer technischen Fachhochschule oder Universität erlangt hat, kann außerdem an der *Fachhochschule Technikum Wien* das Masterstudium „Game Engineering und Simulation“ belegen. In vier Semestern wird den Studierenden dort das nötige Know-how für die Spieleentwicklung in Bereichen wie Künstliche Intelligenz, Multiplayer-Netzwerke und Game Business vermittelt. Das Angebot an Game-Design-Studiengängen ist jedenfalls groß und ob nun technisch oder gestalterisch orientiert: Alle Studierenden haben die Möglichkeit, das Hobby zum Beruf zu machen.

Marina Wachowski ist Game-Design-Studentin an der HTW Berlin und arbeitet als Games-Journalistin bei IGN Deutschland.

*FH Salzburg: www.fh-salzburg.ac.at/disziplinen/medien-design-kunst
Game Design, HTW Berlin: <http://gd-bachelor.htw-berlin.de/informieren/informationsveranstaltungen>
Game Engineering, Technikum Wien: www.technikum-wien.at/studium/master/game_engineering_und_simulation*

Mehr Informationen über alle Studienrichtungen: studienplattform.at

FEUILLETON



Women on the Road

Als Frau alleine reisen? Bis heute scheidet diese Frage die Geister. Vor allem wenn es um Regionen geht, die für Frauen* als problematisch gelten. progress hat mit drei jungen Frauen geredet, die alleine unterwegs waren – und es nicht bereut haben.



Meryl, Stephi und Tessa haben zwei Dinge gemeinsam: Sie haben den Wunsch gefasst, alleine wegzufahren, und sie haben sich nicht durch Vorurteile davon abhalten lassen. „Der Grund für meine erste Soloreise war damals nicht mehr als ein vages Gefühl. Ich habe gespürt, dass ich mal Zeit für mich

brauche – und zwar wirklich“, erzählt Tessa, die nun schon mehrmals alleine in Norwegen war. Die Frage, ob sie anfangs unsicher war, bejaht sie: „Davor habe ich nur Nachteile gesehen: niemand, den ich kenne, niemand, mit dem ich reden kann, niemand, der mir helfen kann.“ Aber schließlich war alleine unterwegs zu sein für Tessa befreiend und ungezwungen.

„Du bist sowieso nie ganz alleine“, erklärt Meryl, die nach Südostasien und Indien gefahren ist. „Du triffst vor Ort Gruppen oder lernst einzelne Leute kennen, mit denen du etwas unternimmst. Das geht viel besser, wenn du solo unterwegs bist. Du kannst dich richtig in das Land fallen lassen.“ Meryl brach auf, weil sie eine Auszeit brauchte: „Irgendwie ist es mir in Österreich einfach zu viel geworden. Ich hab mir gedacht – einfach weg. Und dann bin ich sechs Wochen nach Thailand gefahren.“ Nicht alle können einen solchen Entschluss sorglos hinnehmen. Als Stephi nach Indien und Australien reisen wollte, löste sie einen Familienstreit aus.

REISEVORBEREITUNGEN. Um als Frau alleine sicher zu sein, ist es nicht unbedingt notwendig, die ganze Reise bis ins kleinste Detail durchzuplanen – ganz im Gegenteil. Als Meryl sechs Wochen lang durch Südostasien reiste, hatte sie nur zwei Dinge geplant: Hinflug und Rückflug. Alles dazwischen überließ sie dem Zufall und war erfolgreich. Ähnlich hielt es Stephi. Tessa hingegen wusste im Vorhinein immer zumindest, zu welchem Zeitpunkt sie in welcher Stadt sein und wo sie unterkommen würde. Sie informierte sich davor aber kaum über die Städte: „Bei der Tagesplanung bin ich spontan. Ich will mich von der Stadt überraschen lassen und möglichst ohne vorgefertigtes Bild im Kopf hinfahren, damit ich einen eigenen Eindruck von der Stadt bekomme.“ Alle drei bekamen vor Ort oft Rat von anderen

Tourist_innen oder Einheimischen – darunter auch „Geheimtipps“, die in keiner Reiseführerin erwähnt werden.

Spontan blieb Meryl auch auf ihrer zweiten Reise. Ursprünglich wollte sie nach Nordindien, doch dafür war sie zu kalt angezogen. „Ich dachte, ich könnte warmes Gewand am Weg kaufen, aber dazu war ich noch nicht weit genug im Norden.“ Schließlich ist sie umgekehrt und hat den Süden bereist, bis hin zu einer kleinen Inselgruppe vor der Küste Indiens, wo sie tauchen war. Auch wegen der günstigen Unterkünfte in Indien war es für Meryl nicht so wichtig voranzuplanen wie für Tessa in Norwegen. Tessa wohnte dort oft in halbprivaten Unterkünften, um sich die Reise leisten zu können. Sie verließ sich bei der Wahl ihrer Unterkünfte auf ihr Bauchgefühl und fand über Airbnb und Couchsurfing Gastgeber_innen. Sie hat sich bei der Wahl ihrer Unterkünfte auf ihr Bauchgefühl verlassen und über Airbnb und Couchsurfing Gastgeber_innen gefunden. Durchs Couchsurfen können auch Reisen in teure Länder erschwinglich werden, hier bekommt frau auch alleine leichter eine Unterkunft. „Leute sind zu Frauen oft netter und hilfsbereiter“, meint Tessa, die sich im Vorfeld oft Gedanken über ihre Sicherheit gemacht hat.

KENNENLERNEN. Das wohl größte Abenteuer für alle drei war das Zusammentreffen mit anderen Menschen. „Ich bin relativ schüchtern“, meint Tessa, während sie von ihren Erlebnissen mit Fremden berichtet. Für sie war es ein Sprung ins kalte Wasser, der sich mehrfach bewährt hat. So lernte sie auf einer Zugfahrt jemanden kennen, der in einer Band spielt, und wurde von ihm zum Konzert und zu einer Backstageparty eingeladen. Zug- und Busfahrten sowie gemeinsame Ausflüge sind gute Möglichkeiten,



Illustrationen: Ulrike Krauwagner

andere nicht nur oberflächlich kennen zu lernen. Auch Meryl berichtet von einer Fahrt im Zug, auf der sie sich für 24 Stunden mit zehn fremden Menschen ein Liegeabteil teilte. Überrascht hat sie, wie nah sie in solchen Situationen den anderen kam: „Obwohl wir alle aus unterschiedlichen Kontexten gekommen sind, haben wir alles gemeinsam gemacht – Essen geteilt und gemeinsam gegessen, auf ein Kind aufgepasst, miteinander geredet und einander trotzdem Freiraum gegeben. Nachdem ich aus dem Zug ausgestiegen bin, hab ich wieder niemanden gekannt. Eine schräge Erfahrung.“

Für Stephi war ihre Reise auch eine Möglichkeit, eine neue Sprache zu lernen: Hindi. „Im Vorfeld haben mir alle gesagt, dass in Indien alle Englisch reden. Ich hab’ dann aber eine Zeit lang mit Nepales_innen zu tun gehabt, die in der Schule nur Hindi gelernt haben und kein Englisch.“ Meryl sprach zwar nicht Thai, dafür aber viel Englisch. „Irgendwann wollte ich nicht mehr auf Deutsch mit anderen reden. Ich habe sogar auf Englisch gedacht und auch mein Reisetagebuch auf Englisch geführt.“



In einer weiteren Hinsicht sind sich alle drei einig: Sie fielen als alleine reisende Frauen auf. Stephi meint, dass das in Australien am wenigsten der Fall gewesen sei, da sehr viele Frauen aller Altersgruppen alleine dorthin fahren. Einige Male fungierten Männer temporär als ihre „Beschützer“, wenn sie zum Beispiel darauf bestanden, sie zum Markt zu begleiten, weil sie Angst um sie hatten. Für Stephi eine seltsame Erfahrung. Sie selbst wirkte auch als positives Vorbild: „Es war schön zu sehen, dass die indischen Mädchen, die total behütet aufwachsen – Mädchen aus reichen Familien werden behandelt wie Prinzessinnen –, das bei mir gesehen haben und dann gesagt haben, dass sie auch einmal alleine verreisen möchten.“

KEINE ANGST. Stephi fiel im Norden Indiens auf: „Ich war eindeutig Ausländerin, aufgrund meiner Sprache und meines Verhaltens. Aber wenn ich mich indisch gekleidet habe, bin ich gut untergetaucht.“ Manchmal fühlte sich Stephi in Indien sogar wohler als in Wien, wo sie schon öfter belästigt wurde. „Von Indien sagt man, dass Frauen dort nicht respektiert werden. Ich hatte dort aber eher das Gefühl, dass ich nicht angeschaut werde, wenn ich das nicht will“, meint Stephi. „Ich wurde nicht angegriffen. Die Männer waren viel vorsichtiger im Umgang mit mir, aber wahrscheinlich ist das auch lokal unterschiedlich.“ Gleichzeitig mit Stephis Indienreise waren Beiträge in Medien präsent, die von den Vergewaltigungen an Frauen und auch an Touristinnen in Indien berichteten. Viele davon wirkten für Frauen angstmachend. Dass der Situation in Indien so große mediale Aufmerksamkeit zukam, findet sie aber auch positiv, weil dies auf eine Veränderung im Land zurückzuführen sei. Viele Freund_innen, die sie damals kennenlernte, gehen jetzt auf Demos für Frauenrechte und gegen die Tabuisierung von Sexualität.

Viele der Ängste, die Frauen betreffen, die alleine reisen, drehen sich um sexualisierte Gewalt, die durch Medienberichte über Vergewaltigungen vor allem mit asiatischen Ländern in Verbindung gebracht wird. Stephi machte, um Selbstbewusstsein zu tanken und um zu wissen, dass sie in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf bewahren kann, vor ihrer Abreise einen Selbstverteidigungskurs. Zu lernen, sich bei Übergriffen zu wehren, kann gut tun. Um mit lokaler Diskriminierung umgehen zu können, empfiehlt Stephi auch sich auf die religiösen und kulturellen Eigenschaften eines Landes vorzubereiten, vor allem, was Traditionen

der Bekleidung betrifft. „Ein Bikini ist in Indien weniger als normale Unterwäsche. Das muss dir vorher klar sein.“

Viele Gefahren, die Frauen auf Reisen bevorstehen, gelten genauso für Männer, weshalb sich Stephi darüber ärgert, dass vor allem Frauen Angst gemacht wird. Sie erzählt von dem einzigen Mal, als sie in Indien wirklich Angst hatte – und das war nicht die Schuld von Menschen. „Einmal bin ich um fünf in der Früh laufen gegangen und wohl durch das Revier von Affen gekommen, die mich angeschrien und mit Zapfen und Nüssen nach mir geworfen haben.“

Dass es Situationen gibt, die vor allem für Frauen unangenehm sind, können die drei allerdings nicht abstreiten. Auch Tessa machte in Norwegen unangenehme Erfahrungen mit einem Mann, der ein „Nein“ nicht akzeptieren wollte, als sie abends Biertrinken war. Die Situation ging glimpflich aus und stellt für Tessa eine Ausnahme dar, da sie beobachtete, dass Männer in Norwegen im Allgemeinen ein „Nein“ besser verstehen als in Österreich. Ein unangenehmes Gefühl bleibt für sie trotzdem, wenn sie an den Vorfall zurückdenkt. Auch Meryl mied bestimmte Situationen – beispielsweise nachts ohne Begleitung am Strand unterwegs zu sein. Das Wichtigste sei, sich darauf einzustellen und immer selbstbewusst aufzutreten, egal ob in Verhandlungen mit dem Taxifahrer oder alleine auf der Straße. Falls es dennoch zu einem Übergriff kommt, ist es wichtig, sich nicht selbst die Schuld daran zu geben. In allen Ländern, in denen Frauen als schwach gelten, gibt es solche Probleme – Belästigung, Übergriffe oder auch Vergewaltigungen. Doch aus Angst zu Hause bleiben sollten Frauen auf keinen Fall – da sind sich Stephi, Meryl und Tessa einig.

Magdalena Hangel lebt in Wien, schreibt an ihrer Doktorinnenarbeit im Bereich der Germanistik.

www.women-on-the-road.com

Stephis Reiseblog:

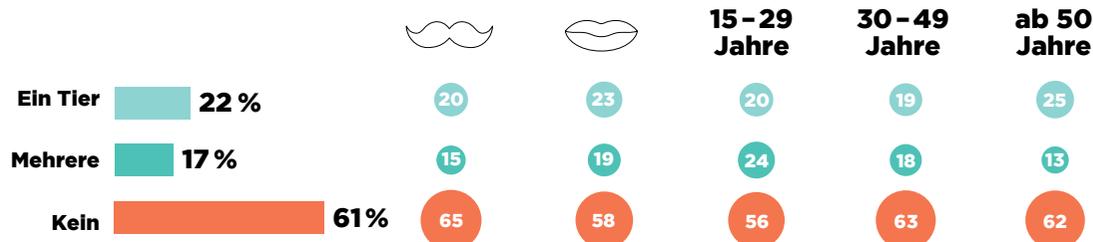
www.mahangu.com/trip/AFD/waypoint-1

Tierisch

Ein Leben ohne Haustier ist für viele Menschen undenkbar – sie sind tägliche Begleiter, Freunde und Familienmitglieder.

Haustierbesitz in Österreich

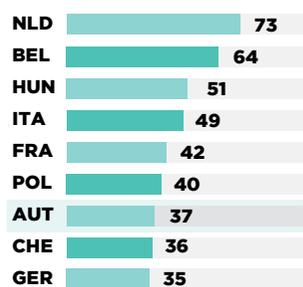
1.001 INTERVIEWS, DEZEMBER 2012, SPECTRA



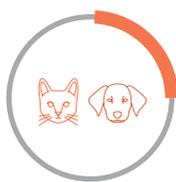
39% DER ÖSTERREICHER_INNEN TEILEN IHR LEBEN MIT MINDESTENS EINEM HAUSTIER. IM TIERSCHUTZGESETZ §4 Z3 WERDEN SIE ALS »HEIMTIERE« BEZEICHNET, DIE »... ALS GEFÄHRTEN ODER AUS INTERESSE AM TIER IM HAUSHALT GEHALTEN WERDEN...«.

Haustiere pro Kopf in Europa

2013, IN PROZENT, EUROMONITOR UND ZZF



FAST DREI VIERTEL DER NIEDERLÄNDER_INNEN BESITZEN EIN HAUSTIER, DAMIT LIEGEN SIE AUF PLATZ 1 IN EUROPA. DAHINTER REIHEN SICH BELGIEN UND UNGARN.



24% DER EUROPÄISCHEN HAUSHALTE BESITZEN MINDESTENS 1 KATZE. EBENFALLS 24% MINDESTENS 1 HUND.

IN ÖSTERREICHISCHEN HAUSHALTEN



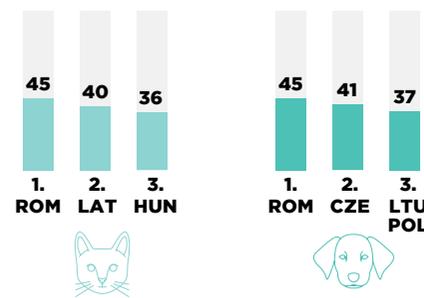
29% KATZEN

12% HUNDE



Top Länder

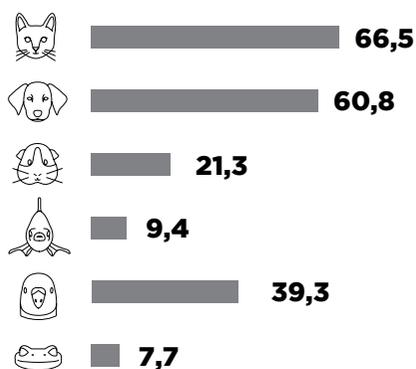
2012, IN PROZENT, FEDIAF



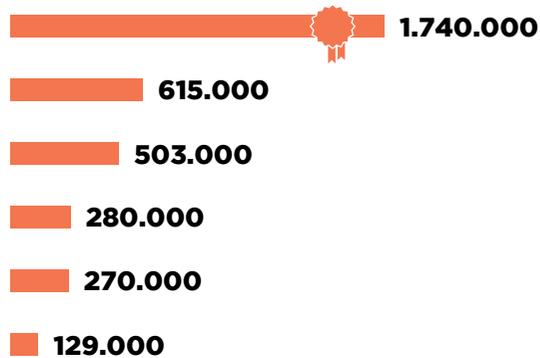
Hitliste der Tierarten

2012, FEDIAF

IN EUROPA | IN MIO

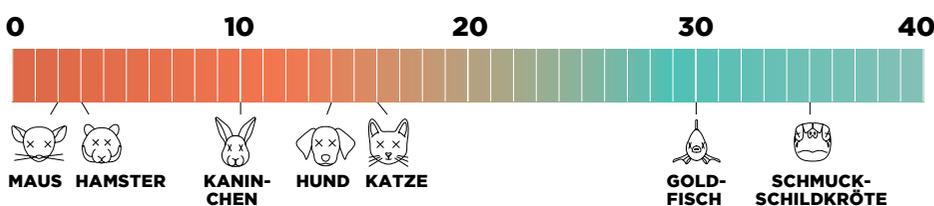


IN ÖSTERREICH



DIE KATZE IST DAS BELIEBTESTE HAUSTIER ÖSTERREICHS, ERST MIT EINIGEM ABSTAND FOLGT DER HUND. IN RUND 6% DER HAUSHALTE WERDEN HUND UND KATZE GEMEINSAM GEHALTEN. AUF DEM DRITTEN RANG LIEGEN NAGE- UND KLEINSÄUGETIERE, WIE HAMSTER UND KANINCHEN, DIE IN ~7% ALLER HAUSHALTE LEBEN. BEI FISCHEN IST DIE ZAHL DER AQUARIEN GENANNT, EINZELNE GIBT ES RUND 4,6 MILLIONEN. DIE ANZAHL DER ZIERVÖGEL IST SEIT DEN 80ERN STARK RÜCKLÄUFIG (~4% HAUSHALTE). REPTILIEN, WIE SCHLANGEN UND ECHSEN, SIND VOR ALLEM BEI JUNGEN MENSCHEN BELIEBT (~1%).

Lebensjahre – Tiere als Begleiter auf Zeit



STIRBT DAS GELIEBTE TIER, GIBT ES VERSCHIEDENE OPTIONEN, Z.B. TIERVERWERTUNGSANLAGE, BESTATTUNG. IM EIGENEN GARTEN DÜRFEN NUR KLEINTIERE BEERDIGT WERDEN.



DIE ÄLTESTE KATZE HIESS CREME PUFF UND WURDE 38 JAHRE ALT. DER ÄLTESTE HUND, EIN AUSTRALIEN CATTLE DOG, 29 JAHRE.

Beliebteste Namen

ROYAL CANIN, 2014, WEIBLICH / MÄNNLICH, PLATZ 1-10

			
Luna	Luna	Balu	Felix
Kira	Lilly	Rocky	Moritz
Gina	Susi	Lucky	Simba
Cindy	Mia	Charly	Garfield
Lilly	Kitty	Sammy	Maxi
Bella	Minki	Jimmy	Gismo
Amy	Cindy	Nico	Charly
Lucy	Gina	Aron	Tiger
Daisy	Lucy	Gismo	Merlin
Jessy	Mimi	Diego	Max

Bedeutung eines Haustiers

SPECTRA, 2012, IN PROZENT

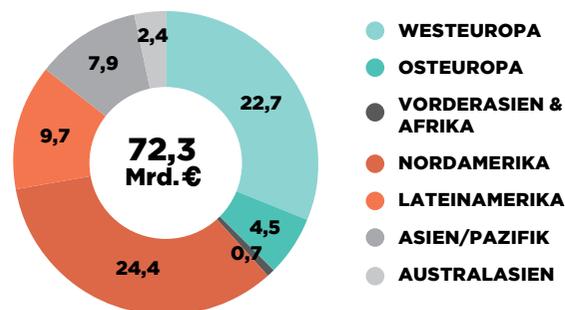
BEREICHERT LEBEN	91
WIE GUTER FREUND	83
FREUDE ES ZU VERWÖHNEN	77
AUSGLEICH ZUM ALLTAG	74
HILFT BEI EINSAMKEIT	72
MOTIVIERT FÜR KÖRPERLICHE FITNESS	37
ZÄHLT ALS VOLLWERTIGES FAMILIENMITGLIED	65
TOD WÄRE WIE DER EINES FAMILIENMITGLIEDS	39
IST AUCH STRESSIG	61
BEANSPRUCHT VIEL ZEIT	47
MANCHMAL NERVT ES	32

FAST ALLE BEFRAGTEN SEHEN DAS HAUSTIER ALS GUTEN FREUND AN, **65% GAR ALS VOLLWERTIGES FAMILIENMITGLIED**.

JEDOCH HABEN FAST DIE HÄLFTE AUCH IMMER WIEDER »GEMISCHTE GEFÜHLE«. HAUSTIERE ZU HABEN, KÖNNE AUCH **STRESSIG** SEIN UND MANCHMAL NERVE ES, SICH UM DAS HAUSTIER KÜMMERN ZU MÜSSEN. **BESONDERS HUNDEBESITZERN_INNEN** HABEN OFT AMBIVALENTE GEFÜHLE.

Heimtierbedarf

WELTWEIT, 2013, IN MILLIARDEN EURO, ZZF.DE



DER HEIMTIERMARKT IST EINE SEIT JAHRZEHNTEN KONTINUIERLICH **WACHSENDE BRANCHE** - AUCH IN DEN KRISENJAHREN. DER WELTWEITE UMSATZ LAG IM JAHR 2011 NOCH BEI 67 MILLIARDEN.

Katzenrassen

BELIEBTESTE

DIE ZUCHT HAT ZWAR EINIGE RASSEN HERVORGEBRACHT, ALLERDINGS SEHEN DIESE SICH **DEUTLICH ÄHNLICHER** ALS HUNDERASSEN. WÄHREND HUNDE FÜR UNTERSCHIEDLICHSTE ZWECKE GEZÜCHTET WURDEN, HATTE DIE KATZE IMMER NUR ZWEI AUFGABEN: MÄUSE FANGEN UND SCHMUSSETIGER SEIN.

BELIEBTE RASSEN SIND:

PERSER SIAM BRITISCH KURZHAAR



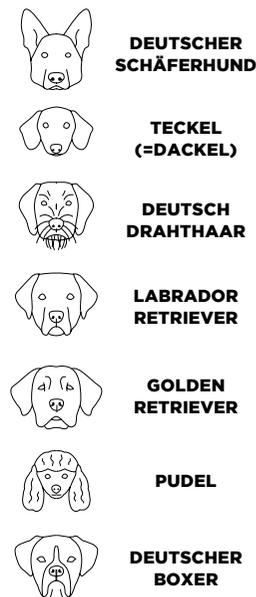
DOCH MIT ABSTAND AM BELIEBTESTEN IST DIE **EUROPÄISCHE KURZHAARKATZE**, ALSO DIE »NORMALE HAUSKATZE«.

Hunderassen

VDH.DE, DEUTSCHE WELPENSTATISTIK, 2013

DIE **FCI (FÉDÉRATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE)**, DER GRÖSSTE KYNOLOGISCHE DACHVERBAND, ERKENNT DERZEIT **343 RASSEN** AN. SIE UNTERSCHIEDET IN 10 GRUPPEN: U.A. HÜTEHUNDE UND TREIBHUNDE, PINSCHER UND SCHNAUZER, TERRIER, DACHSHUNDE.

TOP 7, DEUTSCHLAND



TRENDRASSEN



DER TREND DER LETZEN JAHRE GEHT RICHTUNG **KLEINHUND**. **X-SMALL-HUNDE (1-4 KG) MACHTEN 2011 IN ÖSTERREICH 11% AUS, MINI-HUNDE (5-10 KG) 23%**. (QUELLE: ROYAL-CANIN.AT)

Ausgaben in Europa

2013, IN EURO, PRO KOPF/JAHR, EUROMONITOR UND ZZF

1. NOR	93,7
2. GBR	77,1
3. NED	73,6
4. DEN	69,0
5. CHE	65,5
6. FRA	63,5
7. SWE	63,0
8. AUT	62,2
9. BEL	56,8
10. GER	48,6

BEI DEN AUSGABEN (OHNE TIERARZT UND DIENSTLEISTUNGEN) ZEIGT SICH DER **WOHLSTAND DER LÄNDER**.

LAUT STATISTIK AUSTRIA (KONSUMERHEBUNG 2005) GEBEN DIE **ÖSTERREICHER_INNEN** (EXKL. DIENSTLEISTUNGEN, INKL. ANSCHAFFUNG) IM JAHR ETWA **610 MILLIONEN EURO** FÜR HAUSTIERE AUS. ALLEIN DER UMSATZ MIT **HEIMTIERNAHRUNG** BETRUG 2012 IN ÖSTERREICH **416 MILLIONEN EURO**.

SACKERL FÜRS GACKERL

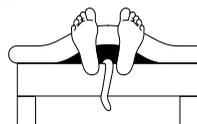


BEREITS IN DEN 90ERN GAB ES IN WIEN EINEN »HUNDSTRÜMMERL-BEAUFTRAGTEN«. ER LEGTE DIE POSITION BALD ENTNERVT ZURÜCK. BIS HEUTE IST WIEN FÜR IHN »DIE VERSCHISSENSTE STADT DER WELT.«

Bequeme Zeiten

UMFRAGE, 2013, TNS INFRATEST, DEUTSCHLAND

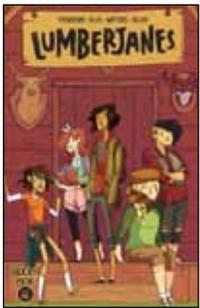
76% DER HUNDE- & KATZEN-BESITZER_INNEN LASSEN IHRE HAARIGEN LIEBLINGE AUF DIE **COUCH**. MEHR ALS **40% NEHMEN IHR HAUSTIER MIT INS BETT**. **BESONDERS GUT HABEN ES KATZEN: 85% DÜRFEN AUF DIE COUCH, 46% MIT INS BETT. BEI SINGLES SOGAR 60%**.



DIE TEUERSTE RASSE IST DIE **TIBETDOGGE (DO KHIY)**. SIE IST IN CHINA STATUSSYMBOL UND KOSTET BIS ZU **1,4 MIO. EURO**.

Christina Uhl ist Grafikerin und studierte an der Universität Wien Kommunikationswissenschaften. <http://volitiv.tumblr.com>

HOLZFÄLLEN – JETZT AUCH FÜR MÄDCHEN!



Den Herbstbeginn haben Leseratten lang erwartet: Endlich wieder Tee trinken und Geschichten über die Sommerabenteuer anderer Leute lesen! Im Falle von „Lumberjanes“ spielen sich diese rund um ein Pfadfinderinnenlager ab. Der Comic, geschrieben von Grace Ellis und Noelle Stevenson und gezeichnet von Brooke Ellen, hat bereits sechs Teile und erscheint monatlich.

Die fünf Freundinnen Mal, Jo, Molly, Ripley und April erleben in „Lumberjanes“ eine atemberaubende Episode nach der anderen. Das Camp verlangt ihnen tagsüber Einiges ab, Nachtwanderungen

planen sie selbst. Die dreiäugigen, gruseligen Flug-, See- und Landmonster, denen sie bei ihren Trips begegnen, spielen allerdings nur eine Nebenrolle in der Welt der Mädchenpartie. Ein genauer Blick auf die Namen verrät Einiges: Ripley ist eindeutig eine Hommage an Ellen Ripley aus „Alien“ und April sieht April O’Neil aus den „Teenage Mutant Ninja Turtles“ sogar etwas ähnlich. Bunt zusammengewürfelt sind die Looks der jungen Frauen – Sidecuts, Hotpants, Flanellhemden, alles geht! Garantiert Spaß gibt es, wenn sie mit Autoritäten wie der Campaufseherin Jen darüber verhandeln müssen, ob nach einem Regelverstoß die Eltern angerufen werden oder nicht. Diese Strafe wäre nämlich – im Gegensatz zur Begegnung mit den Seemonstern – der absolute Horror.

Der Zusammenhalt zwischen den Mädchen sowie die individuellen Einstellungen zu Autoritäten und Regeln machen jede Seite spannend und lassen die

Sympathien des Publikums immer wieder zwischen den Charakteren wechseln. Außerdem wird die Coming-of-Age-Geschichte mit sehr viel Wortwitz und Situationshumor erzählt: An einem Tag bekommt man ein Abzeichen für Aufmüpfigkeit, am anderen ertrinkt man fast in einem Fluss; zur Kampfausrüstung zählen Haargummigeschosse und Netze aus Freundschaftsbändern. So etwas hätte es bei „Indiana Jones“ oder im „Jurassic Park“ nicht gegeben! Aber zum Glück haben wir jetzt „Lumberjanes“. Ideal auch als Geschenk – etwa für heranwachsende Familienmitglieder, die statt zu den Lumberjanes nur jedes Jahr ins vergleichsweise langweilige Ferienlager geschickt werden.

Katja Krüger studiert Gender Studies an der Universität Wien.

www.comixology.eu/lumberjanes/comic-series/1630a

Film-Rezension

VOM WEGSCHAUEN UND HINSEHEN



26. September 1980, München: Bei einem Anschlag auf das Oktoberfest werden 13 Menschen durch eine Bombe getötet, 211 werden verletzt. CSU-Rechtsaußen-Politiker Franz Josef Strauß macht im laufenden Bundestagswahlkampf sofort „linke Terrorgruppen“ für den Anschlag verantwortlich. Einer der mutmaßlichen Bombenleger stirbt vor Ort: Gundolf Köhler, Mitglied einer rechtsextremen paramilitärischen Gruppe.

Hier setzt der Film „Der Blinde Fleck“ an – ein mehrfach ausgezeichnete Spielfilm, der bei Erscheinen leider nur in wenigen Kinos zu sehen war. Erzählt

wird die Geschichte des Rundfunkjournalisten Ulrich Chaussy (Benno Fürmann), der der offiziellen Version nicht glauben will. Während die Staatsanwaltschaft Gundolf Köhler nämlich zu einem Einzeltäter mit Sexualproblemen erklärt, versucht Chaussy, dessen Verbindungen in die rechte Szene aufzudecken.

Die These Chaussys: Köhler ist kein Einzeltäter. Es handle sich vielmehr um einen politisch motivierten Anschlag von rechts, der von den ermittelnden Behörden systematisch vertuscht wird. Im Spielfilm wird diese Vertuschung akribisch nachgezeichnet. Es wird vorgeführt, wie Beweismittel vernichtet werden, Zeug_innen von Behörden verunsichert und in den Selbstmord getrieben sowie geheime Informationen lediglich an ausgewählte, eingeweihte Journalist_innen weitergegeben werden.

Der Film beruht auf wahren Begebenheiten und stieß durchaus auf Widerstände. Auf der Suche nach

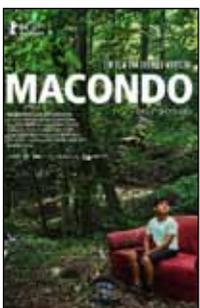
Unterstützung habe man viele Absagen kassiert, schreibt Produzent Daniel Harrich auf der Website zum Film, derblindefleck-film.de. Passenderweise endet „Der Blinde Fleck“ mit dem Auffliegen des *Nationalsozialistischen Untergrundes*, einer rechten Terrorgruppe, die über Jahre Menschen mit Migrationshintergrund ermordete und der gerade am Oberlandesgericht München der Prozess gemacht wird. Die Polizei hatte zunächst jahrelang gegen die Hinterbliebenen der Opfer ermittelt, weil sie „Ausländerkriminalität“ vermutet hatte. Der blinde Fleck existiert also weiter.

Der Film ist am 23. 10. um 13:55 Uhr auf ARTE zu sehen und seit 13. Mai 2014 auf DVD und Blu-ray erhältlich.

Christian Bunke studiert Journalismus und Neue Medien an der FHWien.

Film-Rezension

MACONDO – EINE FANTASIE, EIN DORF, EIN FILM



In der Literatur ist Macondo ein fiktiver Ort, in Wien ist Macondo Realität. Im Bezirk Simmering liegt das Flüchtlingsdorf, in dem seit Mitte der 50er Jahre über 3.000 Flüchtlinge aus über 20 Ländern zusammenleben. Seinen poetischen Zweitnamen hat die Kaserne Zinnersdorf von chilenischen Flüchtlingen erhalten, Vorbild war ein fiktives Dorf in Gabriel García Márquez’ Roman „Hundert Jahre Einsamkeit“. „Macondo“ heißt auch der Spielfilm von Sudابه Mortezaei, der bei der diesjährigen *Viennale* seine Österreich-Premiere feiert. Macondo

ist ein Fußballplatz hinter einer Wellblechwand, ein Sofa im Wald und eine Busstation im Nirgendwo. Macondo ist Brachland und eine Wohnanlage mitten im Industriegebiet. Macondo ist ein Kinderspielplatz, ein Einkaufszentrum und ein Baggerpark. Vor allem aber ist Macondo das Zuhause des elfjährigen Tschetschenen Ramasan (Ramasan Minkailov), der mit seiner Mutter (Kheda Gazieva) und seinen beiden Schwestern in der Flüchtlingsiedlung lebt. Seit dem Tod des Vaters spielt Ramasan den „Mann im Haus“. Als eines Tages Isa (Aslan Elbiev) – ein Kriegskamerad des Vaters – auftaucht, gerät Ramasans Welt aus den Fugen und das idealisierte Bild des Vaters zerbricht.

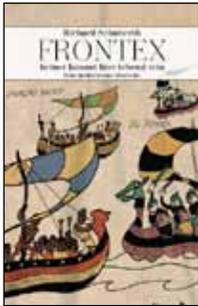
Fast protokollierend erzählt die Regisseurin vom Leben des Elfjährigen. Keine Sekunde weicht der Film von seiner Seite, was die große Stärke dieser

Geschichte ist. Die Behördengänge, die Gespräche mit dem Sozialarbeiter, der Deutschkurs der Mutter: Bei allem steht Ramasans Erleben im Mittelpunkt.

„Macondo“ wurde ausschließlich mit Laien gedreht; Profi-Schauspieler_innen hätten es auch nicht besser machen können. Der Film lebt vom eindrücklichen Spiel Minkailovs und der beobachtenden Kameraführung Klemens Hufnagls. Sudابه Mortezaei, die bisher Dokus gedreht hat und mit „Bazar der Geschlechter“ bekannt wurde, ist ein einfühlsames und beeindruckendes Spielfilmdebüt gelungen. Jetzt ist „Macondo“ also nicht nur ein fiktiver Ort und ein reales Flüchtlingsdorf in Wien, sondern auch ein toller Film.

Sara Schausberger hat Germanistik studiert und arbeitet als Kulturjournalistin in Wien.

IDENTITÄTSKANNIBALISMUS IN NUOVA ESPERANZA



Mittelmeer. Ein Schiff der Grenzschutzbehörde *Frontex* rammt ein Flüchtlingsboot und bringt es zum Kentern. Die einzigen Überlebenden: Die eitle Fernsehjournalistin Swantje van Eycken, Flo Hagenbeck, eine Berliner Performance-Künstlerin, Le Bœuf, ein apologetischer *Frontex*-Offizier, und ein stummer afrikanischer Flüchtling. Sie landen auf einer unbewohnten Insel, auf der es nichts zu essen gibt. Bald stellt sich die Frage: Wer wird (zuerst) verkocht?

„Eine mediterrane Groteske“ ist Richard Schuberts Lese-Drama „*Frontex* – Keiner kommt hier lebend rein“ und treffender könnte die Bezeichnung weder für sein Buch, noch für die realen Ereignisse, auf die es sich bezieht, sein. Das Stück über die absurde Flüchtlingspolitik Europas und die konformistische Kraft schlechten Humors entstand schon 2011 –

lange vor der bislang größten Flüchtlingstragödie vor der italienischen Insel Lampedusa im Oktober 2013. Zum Erscheinungsdatum diesen Herbst hat „*Frontex*“ nichts an Aktualität eingebüßt. Ganz im Gegenteil, Schubert kann eine traurig-prophetische Vorwegnahme der Ereignisse diagnostiziert werden: Literatur, die ihrer Zeit voraus ist.

In „*Frontex*“ kommt jedenfalls niemand gut weg, und das ist auch richtig so: Weder die eitlen Journalist*innen, die sich aus Karrieregeilheit in Gefahr bringen, noch die abgehobenen Künstler*innen, die es wissen, aus Tragödien ästhetischen und materiellen Profit zu ziehen – ein Hauch von Selbstkritik, Herr Schubert? Am schlimmsten geht Schubert mit der europäischen Politik und ihrer Öffentlichkeit ins Gericht: Die unfassbar zynischen Auftritte vom *Frontex*-PR-Sprecher und Stand-Up-Comedian Dennis Quartermain und „Mama Merkel“ lassen Ekelgänsehaut aufkommen.

In einer anarchokapitalistischen Welt geht es radikal um Verwertung und Verwertbarkeit, versinnbildlicht etwa im letzten Tabu Kannibalismus, einer absurden

„Asyl-Casting-Show“ und einem vollklimatisierten Dienstleistungs-Flüchtlingslager komplett mit Reintegrations-, Sinn- und Berufsfindungscoachings – genannt „*Nuova Esperanza*“. Das alles illustriert Schubert mit bizarrsten Wendungen, kühnsten Überspitzungen und paralysierender Direktheit. Ob das Lachen dem Publikum bei Schuberts ätzendem Humor punktuell im Halse stecken bleibt? „*Frontex*“ ist jedenfalls ein atemberaubendes, gleißend bebildertes Drunter und Drüber und somit eher ein durchgehendes Röcheln. Das Drama kann also durchaus mit der stürmischen See verglichen werden, auf der es spielt: mitreißend, aber auf eine bedrohliche Art und Weise.

Richard Schubert liest aus „Frontex“ am 15. November um 15:30 Uhr bei der BUCH WIEN und am 20. November um 20 Uhr mit musikalischer Begleitung Jelena Popržans im ehemaligen Ost Klub.

Olja Alvir studiert Germanistik und Physik an der Universität Wien.

Zweimal hingehört

ALT-J THIS IS ALL YOURS

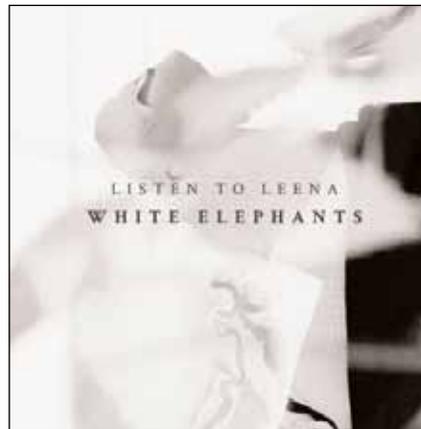


KATI: Stilistisch und thematisch schließen die drei Briten von Δ mit „*This Is All Yours*“ nahtlos an ihren Erstling an – Intros und Interludes, eine Kombination aus Gitarren, Synthies und schwarzem Chorbubenhumor. Mit „*Love is the warmest colour*“ (in „*Nara*“) oder einer Begehrenserklärung der brachialen Art („*Every Other Freckle*“) zwischenmenschelt es auch hier. Vielleicht nicht unbedingt innovativ – aber ein verdammt guter Herbst-Soundtrack: als Begleitung auf Spaziergängen durch sonnenbeschienenes, leicht vermodertes Herbstlaub oder im Duett mit Regentropfen, die gegen die Straßenbahnscheiben schlagen. Ein Album, das abwechselnd Melancholie und Glückseligkeit

produziert und schließlich wie ein heißer Kakao mit viel Rum wirkt. Und für Leute, die das Herbstgedöns nicht mehr hören können: „*Left Hand Free*“ sage ich eine Zukunft in der Sommerhandywerbung voraus.

KATJA: Die schwierige zweite Platte: Viele Bands sind schon an dieser Aufgabe gescheitert. Je erfolgreicher das Debüt, desto tiefer kann der Fall des Nachfolgers werden. *alt-J* stellen sich dieser Herausforderung und verloren zwischendurch zwar einen Drummer aus dem Bandgefüge, hatten sich aber gut genug im Griff, um nach der Welttour zu „*An Awesome Wave*“ bald genug neue Songs zu schreiben. Auf „*This is All Yours*“ kann man sich nun davon überzeugen, dass *alt-J* gekommen sind, um zu bleiben. Wer sich nach einer Tastenkombination auf dem Mac benennt, handelt sich schnell einen Ruf als One-Hit-Hipster-Wonder ein, doch sind Fans und KritikerInnen längst davon überzeugt, dass in den Engländern Talent steckt. Ein wenig gebrochen und experimentell können die Tracks sein, aber auch straighte Nummern sind dabei. Hier ein einminütiges Panflötenstück, da ein Miley-Cyrus-Sample. Es empfiehlt sich, weniger mit dem Kopf und eher mit dem Herzen hinzuhören.

LISTEN TO LEENA WHITE ELEPHANTS



Mika Vember. *Listen to Leena* schreibt aber durchaus seinen eigenen Beitrag zur österreichischen Musikgeschichte. Hörens- und sehenswert. Zweiteres ist bei einem der Konzerte der aktuellen Tour möglich.

KATJA: Achtung, Jazz! Die österreichische Formation mit dem interessanten Namen *Listen to Leena* hat ein Debutalbum aufgenommen und zeigt uns, dass Jazz nicht unbedingt ein angestaubtes Altherren-Genre sein muss. Frontfrau Lucia Leena, ihre vier Begleiter und ihre Musik sind mal fragil-lyrisch und mal kraftvoll-instrumental, manchmal auch beides in einem Stück. Die Songs sind zu fast gleichen Teilen auf Deutsch und auf Englisch. Modernes Singing-Songwriting trifft auf technische Raffinesse der Musiker und -in, die so alteingesessene Instrumente wie das Flügelhorn oder die Posaune spielen, aber auch Melodica, Toy Piano und Klingelings verwenden.

Katja Krüger und Kati Hellwagner studieren Gender Studies und Politikwissenschaften an der Uni Wien.

Der ewige Kampf ums Heißen

2014 war das Jahr der Diskussion über queer_feministische* Sprachpolitik. Was ist von der Reaktion auf Heinisch-Hoseks „Lernhilfe“, von Gabaliers Begehren nach einer Volksbefragung und vom Hashtag #wirsinddientöchter zu halten?

Splitting, das Binnen-I, die töchterintegrierende Bundeshymne und eine ÖNORM zur Festsetzung der männlichen Form waren in letzter Zeit Themen heftiger öffentlicher Auseinandersetzungen. Widerstände gegen das Binnen-I sowie seine sternigen Schwestern und die unterstrichenen Gegenzeichen zum normierten Sprach- und Schriftgebrauch sind immer wieder Gegenstand heftiger Attacken. Die Logik, die gemeinhin argumentative Auseinandersetzungen regeln sollte, scheint sich hier aufzulösen und es werden Aggressionen frei, die aus der Debatte eine verbale Schlacht auf einem theoretischen Fußballplatz machen. Sprachpolitische feministische Maßnahmen werden als widernatürlich und faschistisch angeprangert und aus ihrem basisdemokratischen Entstehungskontext gerissen. Ihre Gegner_innen inszenieren sich als unterjochte breite Masse, die unter den Ideen einiger Weniger leiden muss. Sie fordern die Abschaffung der unliebsamen Sprachspiele und wollen Regelungen, die dem unbequemen „Gendern“ Einhalt gebieten.

OBJEKTIV SPRECHEN? Witzeleien („Hauptfrau oder Nebenfrau?“), Übertreibungen („Wer braucht noch einE KugelschreiberIn?“), Abwertungen („Innen-Furz“), Vorwürfe („totalitäre Sprachpolizei“) und in letzter Konsequenz die Tradition und die „realen“ Probleme von Frauen werden gerne ins Feld geführt, um queer_feministische* Sprachpolitik abzuwerten. Gegner_innen wollen uns weismachen, dass unser Anliegen lächerlich und völlig unsinnig sei: Sprache sei nicht der Ort, an dem um Gleichberechtigung gerungen werden sollte. Sprache sei ein neutrales Mittel zur Kommunikation und solle nicht von Ideologien verändert und mit ideologischer Information überfrachtet werden. Oftmals wird sprachkritischen feministischen Positionen unterstellt, sie hätten den Bereich der Kritik verlassen und wären selbst zu totalitären Maßnahmen geworden, indem sie mit den „sprachlichen Reinheitsgeboten des Dritten Reichs“ assoziiert oder als „Sprachpolizei“ angeprangert werden.

SPRACHE ALS POLITIK. Eine Bewusstmachung von Machtverhältnissen und Missständen in der Gesellschaft, die sich in ihrer Sprache widerspiegeln, ist per Definition unbequem. Sprachliche Sichtbarmachung von Frauen wollte zu Beginn der Frauenbewegung ebenso wie queere Schreibweisen heute Aufmerksamkeit schaffen und stören – sie waren und sind kritisch und nicht regulierend. Feminist_innen nutzen die Sprache, weil sie sie als einen wichtigen Ort politischen Handelns erachten. Eine Erkenntnis, die sie mit dem politischen Mainstream teilen. Sprache und Politik sind von jeher untrennbar miteinander verbunden, denn Politik ist ein Kampf um ein interpretierendes Verändern der Welt und damit ein ewiger Kampf ums Heißen. Ich möchte nur an die 23 im EU-Beitrittsantrag Österreichs festgelegten Austriazismen („Paradeiser“) erinnern oder an den Einsatz beschönigender Terminologien für unschöne Praktiken („Freisetzen von Arbeitskräften“ statt „Entlassung“). Sprache steht immer schon im Zentrum politischen Handelns. Im Fall des Binnen-I und seiner Gap_Schwester*in wird um das Benanntwerden selbst gerungen. Es geht darum, Möglichkeiten zu schaffen, angesprochen zu werden und damit auch *sein* zu können.

Es macht aber einen Unterschied, aus welcher Position heraus sprachpolitische Maßnahmen getroffen werden. Sind diese initiiert von Machttäger*in und motiviert von breit akzeptierten Ideologien, so werden auch Gegenstimmen laut, diese scheitern aber zumeist am Wall der empfundenen „Normalität“ und der gefühlten „notwendigen Zweckgebundenheit“ solcher Maßnahmen. Das gilt auch für queer_feministische* Sprachkritik und ihre Anliegen, denn sie werden als „ver-rückt“, als herausgerückt aus der Norm wahrgenommen und ihre Argumente als jenseits der Logik angesiedelt interpretiert. Dementsprechend emotional und wenig logisch gestalten sich dann auch die Diskussionen und Streitgespräche.

GESPROCHENE UTOPIE. Der Knackpunkt ist, dass im Fall von Sprachpolitik daran geglaubt wird,

dass politisches Handeln ein „regulatives Prinzip Hoffnung“ (Seyla Benhabib), eine konkrete Utopie, braucht. Anders gesagt wurde das destruktive Meckern mit konstruktiven Vorschlägen angereichert, um einen Kampf ums Benanntwerden tatsächlich zu führen und ihn nicht nur als einen prinzipiell zu führenden aufzuzeigen. Feministisch*queere_Sprachkritik braucht sprachplanerische Vorschläge jenseits sprachlicher Normen, um uns* ins Gespräch zu bringen. Im Fall von feministisch*queere_r Politik wurden „Richtlinien“ verfasst, die Denkstrukturen und konkrete sprachliche Möglichkeiten aufzeigen sollten. Im Kampf um breitere Anerkennung kommen sie mit Parteipolitik in Berührung, werden ideologisch vereinnahmt und zu normierenden Regelungen, die immer mehr vom ursprünglichen Anliegen entfremdet werden.

Es ist eine logische Konsequenz, dass nicht alle mit der Kritik und schon gar nicht mit den Normierungen einverstanden sind. Dass die Diskussionen häufig unter der Gürtellinie geführt werden und oft in Beschimpfungen oder gar Drohungen münden, ist widerlich, aber leider keine Seltenheit in emotionalen Auseinandersetzungen. Die Debatten zeigen aber auch, dass wir es geschafft haben, das politische Element der sprachpolitischen Maßnahmen lebendig zu halten und es nicht durch Regeln und Vorschriften ersticken zu lassen. So lange es ein Aneinandergeraten gibt, ist Politik „am Leben“ und „am Werk“. Es sind gerade die vereinfachenden Kategorisierungen, die politische Bewegungen im Keim ersticken, weil sie jegliche Veränderung als unangemessen, ideologisch und totalitär abtun. Es gibt kein besseres Zeichen dafür, dass queer_feministische* Sprachkritik und Sprachplanung nichts mit dem Tod von Politik zu tun haben, als dass es diese Streitereien gibt.

Karin Wetschanow ist Sprachwissenschaftlerin und Lektorin an der Uni Wien und arbeitet als Regisseurin im Verein „Erinnerungstheater Wien“.

~~INSKRIBIEREN~~

~~STUNDENPLAN ERSTELLEN~~

WG-ZIMMER

NEBENJOB

MITFAHRER NACH SBG FÜRS WOCHENENDE

Schwarzes
Brett **ÖH**

Das Schwarze Brett der ÖH bietet dir alles, was du rund ums Studium gebrauchen kannst- Finde dein neues Zuhause, den perfekten Job neben dem Studium, das nächste Praktikum oder Mitreisende für deine nächste Zugfahrt. Und das alles kostenfrei!
Keine Provision, keine prekären Arbeitsverhältnisse sowie zahlreiche Infos zu den Themen Praktika, Arbeiten, Wohnen und Studieren!

www.schwarzesbrett-oeh.at

Jobs • Praktika • Wohnen • Mobilität

Schwarzes
Brett **ÖH**

studieren
probieren

studienplattform.at



Services der Österreichischen HochschülerInnenschaft

Akku leer?

Mit mehr Energie durch das Semester.
Natürlich mit Ginsana®

Weil einem das Studium viel abverlangt. Wer kennt das nicht? Prüfungen, Job und Freizeit – wie soll man all das unter den Hut bekommen? Brauchen wir mehr Energie, als unser Körper zur Verfügung hat, reagieren wir mit körperlicher und geistiger Erschöpfung und werden anfällig für Krankheiten. Ginsana® zur Stärkung der körperlichen und geistigen Leistungsfähigkeit.

Ginsana® ist ein pflanzliches Arzneimittel und

- beugt weiteren Erschöpfungszuständen vor.
- verbessert die Widerstandskraft.
- stärkt das Immunsystem.

Erhältlich in
Ihrer Apotheke.



Über Wirkung und mögliche unerwünschte Wirkungen informieren Gebrauchsinformation, Arzt oder Apotheker!

facebook.com/bundesoeoh

www.oeh.ac.at

ÖH

**Help
line**

01/585 33 33

Beratungszeiten:

mo 15-18, mi 16-18, do 16-18

Österreichische HochschülerInnenschaft
Bundesvertretung
Taubstummengasse 7-9, 1040 Wien



RAUM FÜR ENTWICKLUNG

Campus WU – Library & Learning Center,
Architektur: Architekturbüro Zaha Hadid, Foto: 2013 BOANET.AT

 **BIG**

Wohin führt Dich Dein Weg?

In welche Richtung es auch gehen soll,
in unseren Immobilien hast Du die
Möglichkeit, Dich individuell zu entfalten und zu
entwickeln - Deine Zukunft selbst zu gestalten.

www.big.at