

| | |
|------------------|--|
| Name: | |
| Klasse/Jahrgang: | |



Standardisierte kompetenzorientierte schriftliche
Reifeprüfung/Reife- und Diplomprüfung/Berufsreifeprüfung

2. Mai 2024

Deutsch



Hinweise zur Aufgabenbearbeitung

Sehr geehrte Kandidatin! Sehr geehrter Kandidat!

Ihnen werden im Rahmen dieser Klausur insgesamt drei Themenpakete mit je zwei Aufgaben vorgelegt. Wählen Sie eines der drei Themenpakete und bearbeiten Sie beide Aufgaben zum gewählten Thema.

| Themenpakete | Aufgaben |
|--------------------------------------|---|
| 1. Literatur – Kunst – Kultur | Teresa Präauer: <i>Fünf Mädchen</i> Textinterpretation (540–660 Wörter) 1 Textbeilage (Prosatext) |
| | Kulturvermittlung für junge Menschen Kommentar (270–330 Wörter) 1 Textbeilage (Online-Beitrag) |
| 2. Gaming | Virtuelle Freiräume Textanalyse (540–660 Wörter) 1 Textbeilage (Kommentar) |
| | Virtuelle Protestaktionen Kommentar (270–330 Wörter) 1 Textbeilage (Bericht) |
| 3. Gesellschaftliche Normen | Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt Meinungsrede (540–660 Wörter) 1 Textbeilage (Gastkommentar) |
| | Gendermedizin Zusammenfassung (270–330 Wörter) 1 Textbeilage (Bericht) |

Ihnen stehen dafür 300 Minuten an Arbeitszeit zur Verfügung.

Die Aufgaben sind unabhängig voneinander bearbeitbar.

Verwenden Sie einen nicht radierbaren, blau oder schwarz schreibenden Stift.

Verwenden Sie ausschließlich die Ihnen zur Verfügung gestellten Blätter. In die Beurteilung wird alles einbezogen, was auf den Blättern steht und nicht durchgestrichen ist. Streichen Sie Notizen auf den Blättern durch.

Schreiben Sie auf jedes Blatt Ihren Namen und die fortlaufende Seitenzahl. Geben Sie die Nummer des gewählten Themenpakets und den jeweiligen Aufgabentitel an.

Falls Sie mit dem Computer arbeiten, richten Sie vor Beginn eine Kopfzeile ein, in der Ihr Name und die Seitenzahl stehen.

Als Hilfsmittel dürfen Sie ein (elektronisches) Wörterbuch verwenden. Die Verwendung von (gedruckten und online verfügbaren) Enzyklopädien oder elektronischen Informationsquellen ist nicht erlaubt.

Abzugeben sind das Aufgabenheft und alle von Ihnen verwendeten Blätter.

Ihre Arbeit wird nach folgenden Kriterien beurteilt:

- Inhalt
- Textstruktur
- Stil und Ausdruck
- normative Sprachrichtigkeit

Viel Erfolg!

Thema 1: Literatur – Kunst – Kultur

Aufgabe 1

Teresa Präauer: *Fünf Mädchen*

Verfassen Sie eine Textinterpretation.

Lesen Sie den Prosatext *Fünf Mädchen* (2021) von Teresa Präauer (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun die **Textinterpretation** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Geben Sie den Inhalt des Prosatextes kurz wieder.
- Analysieren Sie die Erzählperspektive und die sprachliche Gestaltung des Textes.
- Charakterisieren Sie die „Mädchengruppe“. Berücksichtigen Sie dabei besonders das Verhalten der Gruppe.
- Deuten Sie den Text im Hinblick auf das Gedankenspiel der Erzählerin.

Schreiben Sie zwischen 540 und 660 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Aufgabe 1 / Textbeilage 1

Teresa Präauer: *Fünf Mädchen* (2021)

Ich wäre gerne eine Gruppe von fünf Mädchen. Fünf sind nämlich stärker, wenn ich sie mir als Einsatztruppe denke. Wogegen? Gegen die Straße, gegen die Burschen, gegen die Eltern und Lehrer. Wogegen man halt ist im Alter von zwölf, dreizehn, vierzehn Jahren. Ich wäre eine Gruppe von fünf Mädchen gegen die Straße, jetzt, heute. Nicht so wie damals, als ich exakt ein Mädchen gewesen und allein herumgestreunt bin. Heute sollen es fünf zeitgenössische Mädchen sein, fünf Schlawiner, sagt man dazu: Schlawinerinnen? Sind sie Wienerinnen? Jedenfalls Großstadtmädchen. Ich sehe sie täglich, wenn ich im Bus sitze und es bereits Mittag geworden ist. Gleich wird es anstrengend, denke ich dann. Aber jetzt, heute, versetze ich mich hinein in diese Mittagspausenmädchengruppe. Denn die bin nun ich, eine Gruppe von fünf Mädchen: Fatima, Lara, Joy, Savannah und Marie. 5

Eine Marie kann ich gut darstellen. Nicht weil ich aus diesem oder jenem Viertel käme, sondern einfach weil die Marie auch bei mir im Pass steht, obwohl ich sie seit Jahrzehnten keines Blickes würdige. Soll sie hier einmal zu ihrem Recht kommen. Die Marie ist die dickste von allen fünf, und sie ist schon recht pubertär. Die schmale Fatima hat vier Brüder, die sind natürlich unsere Feinde Nummer eins. Die Gruppe, die ich bin, will bei nächster Gelegenheit diese Brüder ordentlich verkloppen. Ich sage: Wir. Wir wer'n euch verdreschen, Burschen. Die Jungs sind kleiner, und es ist eigentlich unfair, sie zu schlagen, aber das ist uns egal. Is' uns egal!, schreie ich mit der Stimme von Lara und stelle mich croft-mäßig den kleinen Jungs in den Weg. Joy, unser Blondchen mit Zahnsperre, spuckt ihnen vor die Füße und lacht dabei gar nicht nett. Savannah, mit den Unterarmen voll Klebetattoos, steht breitbeinig daneben. Marie drückt sich gegen den größten der kleinen Brüder und sagt: Handy her! Nein, fiept der größte der kleinen Brüder tapfer. Handy her, wiederholt Marie und rülpst dabei in des größten der kleinen Brüder rechtes Ohr. Die vier kleinen Brüder von Fatima beratschlagen sich. Der größte der kleinen Brüder zwingt den kleinsten der kleinen Brüder, sein Handy rauszurücken. Der kleinste der kleinen Brüder hat keine Wahl: Das *Cosmos Galaxy Spirituality* fällt in unsere Hände. Hahaha, lacht Joy. 10 15 20 25

Wir laufen damit hinunter, auf den Siebenbrunnenplatz zum Beispiel. Falls es Wien ist, ist es der Siebenbrunnenplatz, ganz klar. Unsere Schuhsohlen blinken in der frühen Dämmerung, sie haben integrierte LED-Lichter, weiß, rot und blau. Lichtalarm, wenn wir kommen! Wir setzen uns ins Eiscafé und wischen die Bilder durch: Der kleinste der kleinen Brüder hat sich selbst fotografiert. Hahaha, lachen wir zu fünft. Joy fordert jetzt ein Bussi vom Chef vom Eiscafé. Als sie es bekommt, macht Savannah ein Foto davon. Savannah will als nächstes das Handy dem Chef vom Eiscafé verkaufen. Der sagt, er wolle es nicht, wir sollten es dem Bruder von Fatima zurückgeben. Wir erpressen ihn hart, und er muss uns fünf Mal Schlumpf-Eis ausgeben, damit wir es dem Bruder von Fatima zurückgeben und das Bussi-Foto nicht seiner Freundin zeigen, Ehrenwort. 30

Wir laufen die Straße hinauf Richtung Matzleinsdorfer Platz. Den dürfen wir nicht überqueren, weil dort die Bezirksgrenze ist. Im zehnten Bezirk regieren schon die Mädchen vom Reumannplatz. 35

Den Mädchen vom Reumannplatz wollen wir heute das *Cosmos Galaxy Spirituality* teuer verkaufen. Wer von uns fünf, entgegen den Drohungen und Warnungen, die Bezirksgrenze überschreiten muss, bestimmen wir durch Schreien: Dafür hab ich Zigaretten gekauft! Das war das Geld von meiner Mutter! Lara hat's geklaut! Savannah wird am Ende dazu bestimmt, loszufahren mit dem Bus 49A. Wir haben Forderungen: Wir wollen fünf Mal Pommes vom Mäcki, fünfzig 40

Mal Glitzersteine für die Fingernägel, fünf Kondome zum Befüllen mit Wasser. Es sind nur zwei Stationen, aber im Bus kommt Savannah sicher über den Matzleinsdorfer Platz. Sie verkneift sich das Weinen und steigt in den Bus. „Written Script – my life“ steht auf ihrem T-Shirt geschrieben. 45
Mein Leben: ein Drehbuch. Savannah krallt sich an ihrer roten Clutch mit pinkem Plüschbommel fest. Ihre Sohlen blinken. Wir laufen zu viert hinterher, bis sie fast den Matzleinsdorfer Platz erreicht hat. Jetzt ist sie gleich im zehnten, sagen wir. Aus ein paar Metern Entfernung sehen wir, wie Savannah von einem Fahrscheinkontrolleur aus dem Bus geworfen wird. Sie läuft johlend zu uns zurück. Der Kosmos gehört noch immer uns, die Galaxien, der ganze Glitzi-Spirit. 50

Quelle: Präauer, Teresa: *Fünf Mädchen*. In: Präauer, Teresa: *Das Glück ist eine Bohne*. Göttingen: Wallstein 2021, S. 88–90.

INFOBOX

Teresa Präauer (geb. 1979): österreichische Schriftstellerin

Clutch: kleine Damenhandtasche ohne Henkel und Schulterriemen

Lara Croft: selbstbewusste und abenteuerlustige Kunstfigur, ursprünglich aus der Computerspielreihe *Tomb Raider*

Thema 1: Literatur – Kunst – Kultur

Aufgabe 2

Kulturvermittlung für junge Menschen

Verfassen Sie einen Kommentar.

Situation: Das Goethe-Institut lädt junge Erwachsene dazu ein, Beiträge zum Thema *Kulturvermittlung für junge Menschen* einzusenden, die auf seiner Website veröffentlicht werden. Sie verfassen dafür einen Kommentar, für den Sie auch einen passenden Titel formulieren.

Lesen Sie den Online-Beitrag *Parkour am Denkmal* von Nadine Berghausen, der auf der Website des Goethe-Instituts im November 2018 erschienen ist (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun den **Kommentar** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Beschreiben Sie kurz das im Text dargestellte Projekt.
- Bewerten Sie dieses Projekt im Hinblick auf seine Eignung, Kultur zu vermitteln.
- Nehmen Sie Stellung zur Frage, wie Kulturvermittlung gestaltet sein soll, um junge Menschen anzusprechen.

Schreiben Sie zwischen 270 und 330 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Aufgabe 2/Textbeilage 1

Kulturerbe

Parkour am Denkmal

Wie wäre es wohl, auf die Akropolis zu klettern, an der Fassade der Sphinx entlangzulaufen oder auf dem Giebel des Kölner Doms zu balancieren? Parkourlauf als Kulturvermittlung: ein Pilotprojekt.

Von Nadine Berghausen

In jeder Stadt, die Sehenswürdigkeiten zu bieten hat, kennt man sie: Touristen, die in Gruppen mal mehr, mal weniger interessiert vor einem Denkmal oder historischen Gebäude stehen und sich von einem Touristenführer mit den immer gleichen Informationen berieseln lassen. Die klassischen Führungen sind eine gänzlich passive Art der Kulturvermittlung. Und auch wenn die Touristenführer versuchen, ihre Informationen möglichst locker aufzubereiten – die schiere Menge an Jahreszahlen, historischen und kulturellen Fakten führt dazu, dass viele Menschen bedeutsamen Stätten mit großer Distanz und Ehrfurcht begegnen. Dass sie historische Bauten meist nur ansehen, aber nie erleben dürfen, macht diese Stätten für viele unnahbar und leblos. Dieser Effekt bereitet Kulturerbe-Experten Sorge: Kritische Stimmen warnen vor dem sogenannten Musealisierungseffekt, der umso größer ausfällt, je bedeutender ein Werk ist. Kurz formuliert: je bekannter, desto unnahbarer.

Aber was wäre, wenn man historische Gebäude tatsächlich entdecken und erleben dürfte? Im Sommer 2018 probierte eine Gruppe Traceure genau das aus. Traceure nennen sich Menschen, die Parkour laufen: Sie eignen sich Städte und Natur nicht auf vorgegebenen Wegen an, sondern suchen sich eigene Strecken. Hindernisse wie Zäune und Mauern überwinden sie durch geübte Kletter- und Springtechniken, sie laufen seitlich an Mauern entlang oder balancieren über Geländer. In Berlin erkundeten sie so das Denkmal des polnischen Soldaten und deutschen Antifaschisten in Friedrichshain: Sie zogen sich an Steinfiguren hoch und sprangen über Blumenbeete. Ohne Frage eine ganz neue Art, das Denkmal zu erleben.

Die Freiheit, historische Orte anders zu nutzen

Die Denkmal-Traceure in Berlin waren Parkourschüler und Teilnehmer eines gemeinsamen Projekts des Goethe-Instituts mit der ParkourONE Academy, einer Parkourschule mit Dependancen in Deutschland und der Schweiz. Das Goethe-Institut möchte zahlreiche Wege finden, Kulturerbe und Denkmäler erlebbar und neu vermittelbar zu machen – der vierstündige Workshop „Parkour trifft Kulturerbe! Wie kann Parkour für Kulturerbe sensibilisieren?“ war dabei ein Pilotprojekt.

Dem Kulturdenkmal physisch so nah zu kommen, war selbst für die erfahrenen Traceure neu. „Am Anfang geht man schon mit einem sehr großen Gefühl von Ehrfurcht rein, und das verliert man auch nicht so ganz“, sagt ein Teilnehmer im Interview. Sie haben sich heute die Freiheit genommen, diesen „Ort anders zu nutzen und dadurch auch wertzuschätzen“, meint eine andere Teilnehmerin – ganz im Sinne der Botschaft, die auf dem Denkmal steht: „Für eure und unsere Freiheit“.

„Parkour nach dem TRUST-Konzept, bei dem Parkour als Bildungswerkzeug dient, ermöglicht auch eine aktive, wirksame Beschäftigung mit Kulturerbe“, erklärt Martin Gessinger, Konrektor der ParkourONE Academy. „Die Stätte wird nicht in ein Pantheon mit Glaskuppel erhoben, sondern wir setzen uns auch physisch mit der Umgebung auseinander. Sonst wird ein Objekt nur angeguckt, vielleicht redet man noch darüber, damit endet die Auseinandersetzung schon. Viele Menschen werden da einfach nicht abgeholt.“ Parkour hingegen sei eine höchst unkonventionelle Art der Kulturvermittlung: Die Teil-

nehmer entdeckten die verschiedenen Materialien und deren Beschaffenheit und würden so insgesamt sensibilisiert. „Es geht um die bewusste Auseinandersetzung mit sozialen, historischen und kulturellen Räumen. Dabei stehen Respekt und Vorsicht immer im Vordergrund.“

Darf man auf historische Statuen klettern?

Nicht ganz ohne Grund ist Parkour an Kulturstätten noch keine Selbstverständlichkeit. Denn nicht jedes Bauwerk eignet sich dafür – aus Denkmalschutzgründen müssen einige Stätten abgeschirmt werden, und auch die Frage nach einem ausreichend respektvollen Umgang mit Kulturerbe drängt sich auf.

„Ist es respektlos, wenn wir dort Parkour ausüben, oder bringe ich dem Ort grade deshalb Respekt entgegen, weil ich mich aktiv mit ihm auseinandersetze?“ Ob es vertretbar sei, einen Ort für Parkour zu nutzen, müsse im Einzelfall verhandelt werden, meint Gessinger. Der Wertekanon von ParkourONE umfasst, dass man respektvoll mit der Umgebung umgeht und nichts mutwillig zerstört – das lernen die Teilnehmer des Workshops gleich zu Beginn. Doch auch kulturelle Fragen sollen sie sich bewusst machen: „Bei diesem Workshop stellen wir gezielt die Frage nach der Verwendung eines Ortes: Wofür wurde er errichtet, was hat er bedeutet, was bedeutet er heute noch?“ Beim Denkmal des polnischen Soldaten und deutschen Antifaschisten fiel die Entscheidung nicht schwer: Der Ort ist auch bei Skatern beliebt und wird ohnehin schon täglich genutzt.

Parkour

Parkourläufer – Traceure genannt – erkunden ihr Umfeld auf neue Art: Sie meiden die von Architektur und Städtebau vorgegebenen Wege und suchen neue Methoden der Fortbewegung, bei denen sie die Umgebung als Werkzeug nutzen. Entstanden ist Parkour Anfang der 1990er-Jahre in den Vorstädten von Paris, in Gang gesetzt von einer Gruppe von Freunden rund um den Franzosen David Belle. Was als spielerischer Hindernislauf begann, entwickelte sich vor allem im städtischen Raum weiter, wo Zäune, Mauern und sogar Fassaden mit einbezogen werden. Nahezu in jeder Stadt gibt es mittlerweile aktive Traceure, die das jeweilige Gelände neu erleben möchten.

Quelle: <https://www.goethe.de/ins/pl/de/kul/ges/21435487.html> [17.01.2024].

INFOBOX

Goethe-Institut: global tätiges Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland, das den internationalen Kulturaustausch, den Zugang zur deutschen Sprache und die freie Entfaltung von Kultur und Wissenschaft unterstützt und fördert

Konrektor: stellvertretender Leiter

Pantheon: *hier* ein unantastbares Heiligtum

Parkour nach dem TRUST-Konzept: Das Lehr-Lern-System TRUST bildet die Grundlage von ParkourONE. Nach TRUST stehen die drei Bildungsziele Potenzialentfaltung, Werthaltung und Gesundheitsförderung im Zentrum des Trainings und der Ausbildung von Coaches. Somit richtet Parkour nach TRUST den Fokus nicht allein auf die sportliche Leistung, sondern ebenso auf die Persönlichkeitsentwicklung.

Vgl.: <https://parkourone.com/about/parkour-nach-trust/> [17.01.2024].

Thema 2: Gaming

Aufgabe 1

Virtuelle Freiräume

Verfassen Sie eine Textanalyse.

Lesen Sie den Kommentar *Bau dir deinen Himmel einfach selbst!* von Andrey Arnold aus der Tageszeitung *Die Presse* vom 19. Juni 2021 (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun die **Textanalyse** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Nennen Sie die Möglichkeiten, die Gaming laut Andrey Arnold eröffnet.
- Analysieren Sie den Aufbau und die sprachliche Gestaltung des Textes.
- Erschließen Sie mögliche Intentionen des Autors.

Schreiben Sie zwischen 540 und 660 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Aufgabe 1 / Textbeilage 1

Bau dir deinen Himmel einfach selbst!

Gaming. *Kein Tod, kein Zeitdruck, keine Ahnung böser Taten: In Computerspielen wird die Idee vom Paradies als einem von Erdenbanden befreiten Raum virtuelle Realität. Wer sucht, findet hier sein ganz persönliches Arkadien.*

Von Andrey Arnold

Sommer, Sonne, Badespaß – wer zum Teufel braucht denn das? Jeder gestandene Gamer weiß: Gutes Wetter ist kein Grund, um das Haus zu verlassen. Denn die Welt da draußen kann nie so schön sein wie die endlos faszinierenden Universen, in deren Untiefen man sich mittels PC und Konsole verlieren kann. Unsere schnöde Wirklichkeit ist mangels Rechnerleistung nicht imstande, der Vielfalt und Fantasie zeitgenössischer Spieledimensionen Konkurrenz zu machen. Auch nicht ihrem unschlagbaren Komfort: Schwitzen, Schnaufen, Schatten-Suchen – profane Probleme des Fleischlichen, die im Digitalparadies keinen Platz haben.

Eine Zuspitzung? Sicher. Das Bild des lichtscheuen, unsportlichen Spieleenthusiasten ist ein überholtes Klischee. Doch dass viele Games ihren Fans paradiesische – oder zumindest vertraute und verlässlich angenehme – Refugien bieten, an dieser Tatsache hat sich seit der Geburt des Mediums nichts geändert.

Wohlgefühle in der Alltagssimulation

Der Eskapismusfaktor (den man keineswegs nur negativ besetzen sollte) war bei Videospiele stets höher als bei anderen Kunst- und Unterhaltungsformen. Was vor allem an einem Effekt liegt, den die Branche hochgestochen „Immersion“ nennt: der Fähigkeit von Games, unsere Sinne und unsere Kognition kraft ihrer hohen neuronalen Stimulanz und ausgeprägten Interaktivität fest in Beschlag zu nehmen. Weiters auch an ihrem technischen Vermögen, alternative Realitäten nicht bloß als Vorstellung zu skizzieren (wie Literatur) oder (audio-)visuell abzubilden (wie Malerei und Film), sondern begehbar, erkundbar, sogar habitabel zu machen.

Wer sucht, der findet irgendwann sein ganz persönliches Spieleparadies. Das unterschiedlichste Formen annehmen kann: Auch in den Albtraumwelten mancher Horrorgames kann man es sich gemütlich machen – gesetzt den Fall, dass einem Gruselschauer Wohlgefühl bereiten.

Besonders großer Beliebtheit erfreuen sich freilich klassische Utopien: etwa das selige Inseldasein der Alltagssimulation „Animal Crossing“. Hier gibt es keinen Stress, kein schweres Leid, nur entspannten Müßiggang und putzige Tiere als Nachbarn, die immer freundlich und hilfsbereit sind. Klar, irgendwann muss man auch in der Glückslagune seine Hypothek abbezahlen. Doch der Kredithai ist ein Waschbär! Wie kann man diesem süßen Schlingel böse sein? Seht nur, die Apfelbäume blühen! Und keine Schlange weit und breit!

Der japanische „Animal Crossing“-Hersteller Nintendo ist auf solche Wonneszenarien spezialisiert. Ihr behaglicher Wiedererkennungswert sorgt noch mehr als die Gameplay-Qualität dafür, dass ihre Galionsfiguren (etwa der hüpfende Klempner Super Mario) nie aus der Mode kommen: Keiner will Abschied nehmen vom kunterbunten Abenteuerland, das sie ihr Zuhause nennen.

Nicht von ungefähr wurde im März dieses Jahres ein

Themenpark namens „Super Nintendo World“ in Osaka eröffnet. Aber es müssen nicht immer Milch und Honig durch die digitalen Täler fließen. Der Block-Baukasten „Minecraft“, seit 2011 Zeitvertreib für Millionen, ist ästhetisch wenig raffiniert. Doch er bietet die unbezahlbare Möglichkeit, ein eigenes, individuelles Paradies mit der Spitzhacke aus dem Boden zu stampfen. Nie gehen einem die Ressourcen aus, der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.

Endlich straffrei schlimm sein dürfen!

Wichtige Parameter für paradisiische Zustände, die von vielen Spielen erfüllt werden. Ebenso

wie Unsterblichkeit (im Todesfall einfach neu laden), Zeitlosigkeit (aus ist's, wenn ausgeschaltet wird) und, nicht zuletzt, Konsequenzarmut. Die urbanen Sündenpfuhle, die man in der enorm populären „Grand Theft Auto“-Reihe unsicher macht, mögen alles andere als himmlisch wirken. Entscheidend für das Spielvergnügen ist aber, dass man dort selbst dann mit einem halbherzigen Klaps auf die Finger davonkommt, wenn man in einem gestohlenen Hubschrauber blindwütig Amok fliegt – kopfüber und in der Fußgängerzone.

Das ist die Hauptattraktion des Gaming-Elysiums: Die Befreiung von Banden des Irdischen,

seien sie nun sozial, körperlich oder intellektuell. So wird in Spielen ausgerechnet ein Leitspruch des Okkultisten Aleister Crowley zur Inschrift auf der Himmelspforte: „Do what thou wilt shall be the whole of the Law.“ ■

Quelle: Die Presse, 19. Juni 2021, S. 42.

INFOBOX

Arkadien: *hier* idyllische Landschaft

„Do what thou wilt shall be the whole of the Law“: „Tu, was du willst, das sei das ganze Gesetz“

habitable: bewohnbar

Thema 2: Gaming

Aufgabe 2

Virtuelle Protestaktionen

Verfassen Sie einen Kommentar.

Situation: An Ihrer Bildungseinrichtung findet ein Unterrichtsprojekt zu politischen Protestformen statt. Sie verfassen für die Projektzeitung einen Kommentar zu Protesten in Online-Spielen, für den Sie auch einen passenden Titel formulieren.

Lesen Sie den Bericht *Online-Proteste: Wenn Menschen in Videospiele demonstrieren* von Vanessa Möller aus der Online-Ausgabe der Schweizer Tageszeitung *Neue Zürcher Zeitung* vom 22. November 2020 (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun den **Kommentar** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Nennen Sie die im Text beschriebenen Beispiele für Proteste in Online-Spielen.
- Bewerten Sie diese Form des Protests im Hinblick auf ihre Möglichkeiten und Grenzen.
- Nehmen Sie Stellung zur im Text angesprochenen Haltung, dass Videospiele dazu da seien, Spaß zu haben, und Politik dort nichts zu suchen habe.

Schreiben Sie zwischen 270 und 330 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Aufgabe 2/Textbeilage 1

Hinweis: Die schweizerische Rechtschreibung des Originaltextes wurde beibehalten.

Online-Proteste: Wenn Menschen in Videospiele demonstrieren

Die meisten Gamer spielen zum Spass. Doch manche nutzen Videospiele auch, um gegen reale Probleme zu protestieren. Wieso tun sie das? Und wirkt es sich auf die Realität aus?

Von Vanessa Möller

Eine Figur mit lilafarbenem Irokesenschnitt, weisser Sonnenbrille und blauer Jacke läuft einen gepflasterten Weg entlang. Weitere Figuren folgen ihr, manche von ihnen tragen schwarze T-Shirts mit der Aufschrift „Black Lives Matter“ (BLM). Sie rufen Slogans wie „No more hate“ und sind auf dem Weg zu einer Gedenkstätte für schwarze Amerikaner, die von Polizisten getötet wurden. Was wie ein Ausschnitt aus einem BLM-Protest in Atlanta oder Los Angeles klingt, fand jedoch innerhalb des Videospieles „Animal Crossing: New Horizons“ statt. Die New Yorkerin Adelle Lin hat den Protest von der realen in die virtuelle Welt übertragen und dort mit anderen Spielern im Juni gegen Polizeigewalt und Rassismus demonstriert.

Lin und ihre Mitstreiter sind nicht die Einzigen, die dieses Jahr online protestierten. Eine Britin, die im Internet unter dem Namen Ebonix bekannt ist, organisierte im Lebenssimulations-Spiel „Sims“ ein BLM-Rally mit fast 200 Spielern. Und Joshua Wong, einer der bekanntesten

Demokratieaktivisten in Hongkong, verlegte seinen Protest im April in die Fabelwelt von „Animal Crossing“, weil er wegen des Coronavirus nicht auf der Strasse demonstrieren konnte.

Online-Proteste kennt man in der Gaming-Community schon länger. Doch ausserhalb der Szene werden die Proteste oft nur wahrgenommen, wenn Medien darüber berichten. Denn während bei Strassenprotesten mehrere zehntausend Menschen demonstrieren, sind es selbst bei den grössten Online-Protesten maximal mehrere hundert. Das liegt entweder an den begrenzten Kapazitäten der Server, auf denen gespielt wird, oder an den Regeln des Spiels. Bei „Animal Crossing“ beispielsweise spielt man mit maximal sechs anderen gleichzeitig auf einer von zigtausend Inseln.

Die Aufmerksamkeit der Massenmedien

Wieso protestieren Menschen dann online? Nick Robinson von der University of Leeds forscht seit über fünfzehn Jahren zu Videospiele, Politik und Populärkultur. Im Videochat sagt er:

„Online-Proteste verfolgen fast immer das Ziel, die Aufmerksamkeit der Massenmedien zu erregen.“ Wenn Videospiele als Ort für politischen Aktivismus genutzt würden, sei dies oft etwas Neues, etwas anderes. „Allein die Tatsache, dass wir davon sprechen, zeigt, dass es funktioniert hat.“

Die New Yorkerin Lin schreibt per E-Mail, sie habe zunächst einen Ort gestalten wollen, um der Schwarzen zu gedenken, die von Polizisten getötet worden seien. Erst danach sei ihr die Idee gekommen, diesen virtuellen Ort mit anderen zu teilen, indem sie andere Spieler auf ihre Insel in „Animal Crossing“ einlud. Lin warb für ihren Online-Protest auf Twitter und sendete alles live über die Streaming-Plattform Twitch, damit mehr als die sieben auf der Insel erlaubten Spieler teilhaben konnten. Sie schreibt: „Ich wollte andere ermutigen, auch ihre Stimme gegen Rassismus zu erheben.“

50 bis 60 Spieler demonstrierten mit Lin in „Animal Crossing“. Wie viele über Twitch zusahen, weiss sie nicht. Manche Teilnehmer hätten wegen der Corona-Pandemie

nicht auf der Strasse protestieren wollen, andere hätten sich gefreut, zum ersten Mal in ihrem Leben zu demonstrieren. Lin organisierte insgesamt drei Online-Proteste und sammelte dabei etwa 11000 Dollar Spenden für fünf Anti-Rassismus-Organisationen. Sie hofft, dass sie Teilnehmer und Zuschauer inspirieren konnte, auch in Zukunft ausserhalb der virtuellen Welt aktivistisch zu sein.

Virtuelle Erinnerung an getötete Soldaten

Eines der bekanntesten Beispiele von politischem Aktivismus in einem Videospiel ist das des Amerikaners Joseph DeLappe aus dem Jahr 2006. Der Künstler und Professor loggte sich damals im Multiplayer-Kriegsspiel „America’s Army“ unter dem Pseudonym „dead-in-iraq“ ein. „America’s Army“ ist ein kostenloses Spiel des amerikanischen Militärs und wurde speziell dafür entwickelt, junge Menschen für die Streitkräfte anzuwerben. Statt wie die anderen Spieler zu schießen, in Deckung zu gehen oder über den Boden zu robben, tippte DeLappe die Namen amerikanischer Soldaten und ihr Sterbedatum in den Chat.

Da im Spiel selbst nur etwa ein Dutzend Personen etwas von der Aktion mitbekamen, filmte DeLappe, wie er die Namen der Soldaten in den Chat tippte, und stellte das Video auf YouTube. So kam seine Aktion schliesslich auch in die Medien. In einem Interview sagte er, dass er damit an jeden im Irak-Krieg getöteten Soldaten habe erinnern und den Spielern die Wirklichkeit vor Augen habe führen wollen.

Die Reaktionen auf Aktionen wie die von Lin oder DeLappe sind unterschiedlich. Lin schreibt, dass die Menschen auf ihren Online-Protest sehr positiv reagierten. DeLappes Aktion jedoch wurde viel kritisiert, er wurde mehrmals aus dem Spiel entfernt, weil sich andere an den Chatnachrichten störten. Einer der Hauptkritikpunkte: Videospiele seien dazu da, Spass zu haben; Politik habe dort nichts zu suchen.

Dürfen Videospiele eine politische Plattform sein?

Darüber, ob Videospiele politisch sind oder für politische Zwecke genutzt werden dürfen, wird in der Gaming-Szene bereits seit Jahren diskutiert. Klar ist: Es gibt Spiele, die definitiv politisch sind. Dazu zählen

solche wie „This War of Mine“, ein Computerspiel, bei dem man als Zivilist im Krieg überleben muss. Pawel Miechowski, der leitende Entwickler, sagte in einem Interview: „Wenn wir mit dem Spiel ein bisschen mehr Bewusstsein für das Leid der Zivilisten wecken könnten, wäre das schon gut.“

Doch es gibt auch Spiele wie „Call of Duty: Modern Warfare“, bei dem man als Teil einer Spezialeinheit gegen eine Terroristengruppe kämpft. Der Bürgerkrieg des Spiels weist zwar Parallelen zum Bürgerkrieg in Syrien auf. Jacob Minkoff, einer der leitenden Entwickler, sagte in einem Interview jedoch, dass es nicht um „Ereignisse aus der heutigen Zeit“ gehe.

Robinson von der University of Leeds sagt, dass vor allem die grossen Firmen der Videospielebranche darauf achteten, ihre Kunden mit politischen Aussagen nicht zu verärgern. Denn gerade bei AAA-Spielen, den Blockbustern unter den Games, geht es um viel Geld: „Call of Duty: Modern Warfare“ beispielsweise hat innerhalb von drei Tagen über 600 Millionen Dollar Umsatz generiert. ■

Quelle: <https://www.nzz.ch/technologie/online-proteste-wenn-menschen-in-videospielen-demonstrieren-ld.1582696> [17.01.2024].

INFOBOX

AAA-Spiele: Computerspiele, die mit besonders hohem Budget produziert und beworben werden

Rally: *hier* Protestkundgebung

Thema 3: Gesellschaftliche Normen

Aufgabe 1

Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt

Verfassen Sie eine Meinungsrede.

Situation: Sie halten im Jugendparlament vor jungen Erwachsenen eine Rede über den Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt, für die Sie auch einen passenden Titel formulieren.

Lesen Sie den Gastkommentar *Der Zwang der Normalität* von Philipp Hübl aus der Online-Ausgabe der Tageszeitung *Der Standard* vom 13. März 2021 (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun die **Meinungsrede** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Beschreiben Sie kurz die im Text dargelegten unterschiedlichen Bedeutungen des Begriffs „normal“.
- Setzen Sie sich davon ausgehend mit der Bedeutung von Sprache im Hinblick auf gesellschaftliche Normen auseinander. Berücksichtigen Sie dabei auch die Rolle von Werbung und sozialen Medien.
- Machen Sie auf Basis Ihrer Argumentation Vorschläge für den Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt.

Schreiben Sie zwischen 540 und 660 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Aufgabe 1 / Textbeilage 1

Der Zwang der Normalität

Von Philipp Hübl

[...] Der Konzern Unilever will künftig auf den Ausdruck „normal“ bei Pflegeprodukten wie Bodylotions verzichten. Durch die bisherige Redeweise von „normaler Haut“ beispielsweise hätten sich Menschen ausgeschlossen gefühlt.

Dass gerade der Begriff der Normalität zur Debatte steht, hat mindestens zwei Gründe. Der erste ist philosophischer Natur, der zweite hat etwas mit dem progressiven Wertewandel zu tun.

Neutrale Bedeutung ...

Sprachphilosophisch gesehen ist der Ausdruck „normal“, wie seine Verwandten „gesund“ und „natürlich“, ein semantischer Doppelagent, denn er hat zwei Seiten, die er oft unmerklich wechselt: eine neutral-beschreibende Bedeutung und eine moralisch-wertende.

In Aussagen wie „Der Normalverbraucher isst 60 Kilo Fleisch pro Jahr“ verwenden wir den Ausdruck „normal“ rein beschreibend. „Normal“ sagt hier etwas über den Durchschnitt einer Gruppe, drückt also keine Wertung aus.

Bei „Normalsichtigkeit“ sieht die Sache schon anders aus, denn hier schleicht sich eine Wertung über eine biologische Funktion

ein, die Idee eines Idealtyps, der besser oder schlechter erfüllt sein kann.

... oder moralische Wertung

In Sätzen schließlich wie „Es ist normal, dass Frauen mehr im Haushalt arbeiten“ oder gar „Homosexualität ist nicht normal“ geht es ganz klar um eine moralische Wertung. Hier sagt „normal“ so viel wie „gut“ oder „wünschenswert“, indem es gleichzeitig suggeriert, die Wertung habe einen Grund in der „Natur“ der Dinge: ein logischer Fehlschluss, den schon der Philosoph David Hume gebrandmarkt hat. Und der Sprung von „nicht normal“ zu „abartig“ ist oft nur kurz.

Eine Produktbezeichnung wie „für normale Haut“ ist ebenfalls mehrdeutig. Heißt „normal“ hier deskriptiv einfach „der häufigste Hauttyp“? Oder ist der Idealtyp gemeint, im Kontrast zur trockenen oder öligen Haut? Auch wenn es vordergründig nur um Körperpflege zu gehen scheint, sind diese Fragen moralisch aufgeladen. Hier kommt der progressive Wertewandel ins Spiel, der zweite Grund, warum viele Firmen wie Unilever so sprachsensibel geworden sind.

Die Haut ist nämlich nicht nur ein biologisches Organ, sondern wie der restliche Körper ein Zeichen

unserer Identität. Haut und Körper geben nicht nur Auskunft über Herkunft und Geschlecht, mit ihnen drücken wir uns auch moralisch aus: Frisuren und Kosmetik, Behaarung und Enthaarung, Tattoos und Piercings können nicht nur ästhetische, sondern auch politische Statements sein.

Progressive Revolution

In den letzten Jahrzehnten vollzog sich vor allem in den Industrieländern eine progressive Revolution: weg von Werten wie Tradition, Autorität und Kollektivismus, hin zum Individualismus und zur Selbstverwirklichung. Es ist immer wichtiger geworden, ein besonderes, ja einzigartiges Leben zu führen. Das zeigt sich in der Wahl der Kindernamen, in der Inneneinrichtung, den Urlaubszielen und der gesamten Kultur- und Konsumindustrie. Neben der Selbstverwirklichung, also der Autonomie, tritt seit einiger Zeit noch ein zweiter progressiver Wert in den Vordergrund: Fürsorge, also der Schutz der Schwachen und der Minderheiten. Wem Fürsorge am Herzen liegt, der will Diskriminierung und Ausschluss verhindern. Da kann schon der Verweis auf „Normalität“ als Zwang gelten, und sei es nur auf der Verpackung einer Handcreme. Die Spannung zur Selbstverwirklichung liegt auf der Hand: Während es bisher gut war, anders zu

sein, gilt das Andere und „Unnormale“ jetzt als verletzend.

Doch das ist nicht das einzige progressive Paradox, das die Konsumindustrie lösen muss. Schönheit ist unfair, denn sie ist ungleich verteilt, so wie Intelligenz und Gesundheit. Wer das Ideal nicht erreicht, hat zwei Möglichkeiten: entweder an sich arbeiten (mit Sport, Chirurgie und Kosmetik) oder den Status quo akzeptieren. Die Kosmetikindustrie muss beiden Strategien gerecht werden, auch wenn sie einander widersprechen. Produkte verkauft man nur, wenn ein Bedarf an Optimierung besteht. Gleichzeitig muss die Botschaft für die Zielgruppe sein: Akzeptiere dich so, wie du bist. Da Schönheits- und Pflegeprodukte größtenteils von Frauen konsumiert werden, lauert zudem der Vorwurf der Objektivierung des weiblichen Körpers im Hintergrund, der mit Slogans wie „Ich mache das nur für mich selbst“

stummgeschaltet werden muss. In den PR-Abteilungen schwitzen Texterinnen Blut und Wasser, um diesen semantischen Spagat hinzubekommen. Obendrein droht stets der Shitstorm in den sozialen Medien, wo Aktivisten systematisch nach Diskriminierungen und Zwängen suchen.

Scheinheilige Sprachmystik

Das erklärt, warum Unilever mit einer „Umfrage“ unter 10.000 Personen Wissenschaftlichkeit vorgaukeln will. Und es erklärt cremige Formulierungen wie in der Pressemitteilung: „Wir sind entschlossen, schädliche Normen und Stereotype zu bekämpfen und eine breitere, inklusivere Definition von Schönheit zu formen.“ Das ist nicht nur scheinheilig, weil die Industrie auch davon lebt, ihren Konsumentinnen einen Mangel einzureden, es handelt sich auch um Sprachmystik: Eine Neudefinition des Schönheitsbegriffs

ändert nichts an unserem ästhetischen Empfinden, und Stereotype verschwinden nicht, wenn man Wörter ändert.

Bei so einem moralischen Framing geht es um etwas anderes, nämlich darum, die richtigen Signale zu senden. „Inklusion“ und „Diversität“ sind Progressivitätsmarker, vergleichbar mit „Fair Trade“ und „Bio“. Wie bei allen Labels ist schwer zu überprüfen, wer sich wirklich an die hohen ethischen Standards hält und wer bloß Trittbrettfahrer ist. Die Luxusindustrie ist seit jeher exklusiv, der Massenkonsum seit neuestem inklusiv. Jedenfalls dem Wortlaut nach. Das ist die neue Normalität. ■

Philipp Hübl ist Philosoph und Gastprofessor an der Universität der Künste Berlin. Zuletzt erschienen: „Die aufgeregte Gesellschaft. Wie Emotionen unsere Moral prägen und die Polarisierung verstärken“.

Quelle: <https://www.derstandard.at/story/2000125010400/der-zwang-der-normalitaet> [17.01.2024].

Hinweis: Der Lead des Originaltextes wurde entfernt.

INFOBOX

Framing: Einbettung eines Themas in einen bestimmten Deutungsrahmen zum Zweck der Beeinflussung

Objektivierung: etwas zum Objekt machen

Thema 3: Gesellschaftliche Normen

Aufgabe 2

Gendermedizin

Schreiben Sie eine Zusammenfassung.

Situation: Im Rahmen des Unterrichts setzen Sie sich mit dem Thema *Geschlechterforschung* auseinander und fassen in diesem Zusammenhang für Ihre Mitschülerinnen und Mitschüler bzw. Ihre Kurskolleginnen und Kurskollegen einen Bericht über Gendermedizin zusammen.

Lesen Sie den Bericht *Männer sind halt keine Patientinnen* von Clara Hellner aus der Online-Ausgabe der deutschen Wochenzeitung *Die Zeit* vom 25. Februar 2019 (Textbeilage 1).

Schreiben Sie nun die **Zusammenfassung** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Geben Sie kurz wieder, was laut Textbeilage unter Gendermedizin verstanden wird.
- Beschreiben Sie die dargestellte Problematik und ihre Ursachen.
- Nennen Sie die dargelegten Forderungen der Gendermedizin.

Schreiben Sie zwischen 270 und 330 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Aufgabe 2/Textbeilage 1

Gendermedizin

Männer sind halt keine Patientinnen

Die Medizin orientiert sich zu sehr an einem Geschlecht: Medikamente werden an Männern getestet, Leitlinien von Männern geschrieben. Für Frauen kann das gefährlich sein.

Von Clara Hellner

[...] Wenn ein Mann in die Notaufnahme kommt und über stechende Schmerzen in der Brust klagt, ist sofort klar: Er schwebt in Lebensgefahr. Frauen jedoch sprechen zunächst oft eher von unspezifischen Beschwerden. „Erst auf Nachfrage bestätigen viele Patientinnen dann ein Druck- oder Engegefühl in der Brust“, sagt die Kardiologin Vera Regitz-Zagrosek, die an der Charité Berlin das Institut für Geschlechterforschung in der Medizin leitet.

„Der Herzinfarkt wird gerne als eindrückliches Beispiel genommen: Wenn der Arzt oder die Ärztin den Unterschied der Symptome zwischen Mann und Frau nicht beachtet, stirbt ein Mensch“, sagt Vera Regitz-Zagrosek. „Aber es gibt in allen Bereichen der Medizin Beispiele dafür, dass eine geschlechterspezifische Behandlung wichtig wäre – und nicht der Standard ist.“

Bis vor Kurzem galt der Mann als Standard. Die Medizin machte sich wenig Mühe, in ihre Studien ausdrücklich Frauen einzuschließen. Nachdem in den Sechzigerjahren Tausende Frauen, die in der Schwangerschaft das Schlaf- und

Beruhigungsmittel Contergan genommen hatten, Kinder mit Fehlbildungen zur Welt gebracht hatten, wurden Frauen gar kategorisch von klinischen Medikamentenstudien ausgeschlossen. Zu groß war die Angst, sie könnten während der Studie schwanger werden und ein Kind mit Behinderung zur Welt bringen. Doch Anfang der Neunzigerjahre häuften sich Berichte, dass Medikamente bei Patientinnen anders wirken als bei Patienten, zum Beispiel Aspirin. Zudem zeigten Studien, dass etwa Frauen mit Herzkrankungen im Krankenhaus nicht genauso gut behandelt wurden wie Männer. 1994 ruderte man deshalb zurück: Erstmals wurden in den USA medizinische Richtlinien veröffentlicht, die verlangten, auch weibliche Probandinnen in klinischen Studien zu testen.

Um die Unterschiede zwischen Mann und Frau zu erklären, ist das deutsche Wort Geschlecht zu ungenau. Die Geschlechterforschung hat deshalb zwei englische Begriffe übernommen: Sex und Gender. Der englische Begriff *sex* bezieht sich auf das biologische Geschlecht, der Begriff *gender* auf das soziale und kulturelle Dasein von Männern und Frauen.

Die sogenannte Gendermedizin beschäftigt sich mit beidem.

Das biologische Geschlecht ist durch die Geschlechtschromosomen X und Y in allen Körperzellen verankert. Die genetische Information der Chromosomen legt fest, welche Sexualhormone produziert werden – und prägt so unser Herz-Kreislauf-System, unseren Stoffwechsel und unser Immunsystem. Der genetische Unterschied zwischen den Geschlechtern bewirkt, dass es Erkrankungen gibt, die entweder vor allem Frauen oder vor allem Männer treffen: So leiden Frauen öfter an Autoimmunerkrankungen, bei denen das Immunsystem körpereigene Zellen als fremd erkennt und angreift, zum Beispiel an Schilddrüsenerkrankungen. Der plötzliche Herztod, bei dem das Herz unerwartet und plötzlich stehen bleibt, trifft hingegen in zwei Dritteln der Fälle einen Mann.

Bei vielen Krankheiten ist bisher nicht genau verstanden worden, warum sie eher Männer oder eher Frauen treffen. Dabei läge im besseren Verständnis eine Chance für neue Behandlungsmethoden, sagt Regitz-Zagrosek: „Möglicherweise könnte man körpereigene

Stoffe, die beispielsweise eine Frau vor dem plötzlichen Herztod schützen, als Therapieansatz für ein Medikament für die Männer nutzen.“

Was Medikamente angeht, hat der genetische Unterschied zwischen Mann und Frau allerdings noch eine ganz andere Bedeutung. Eine Tablette braucht für den Weg durch den Körper einer Frau – vom Mund durch Speiseröhre, Magen und Darm – doppelt so lange wie durch den eines Mannes. In der Leber, wo der aufgenommene Wirkstoff verarbeitet wird, werden verschiedene Stoffwechselenzyme unterschiedlich stark produziert. Das spielt oft eine wichtige Rolle: Manche Wirkstoffe müssen von einem bestimmten Enzym erst aktiviert werden oder abgebaut werden. Dass Männer und Frauen unterschiedlich mit Enzymen ausgestattet sind, wirkt sich also unmittelbar darauf aus, wie lange und wie viel aktiver Wirkstoff eines Medikaments im Blut zu finden ist. Gleichzeitig verteilt sich durch den meist höheren Körperfettanteil der Frauen und ihre oft geringere Körpergröße der Wirkstoff im Gewebe anders als bei Männern. Schaut man auf einen Beipackzettel, findet man allerdings selten Dosierungsangaben, die das alles berücksichtigen. [...]

„Unsere Forderung nach mehr Frauen in Studien findet sich inzwischen sogar in internationalen Leitlinien“, sagt Regitz-Zagrosek. Doch nur langsam steigt die Zahl der Medikamente, die auch an Probandinnen getestet

werden: „Die Pharmaindustrie fürchtet, dass die Einbeziehung von Frauen in Studien die Arbeit komplizierter macht.“ Tatsächlich braucht, wer Frauen in eine Forschungsarbeit aufnimmt, mehr Teilnehmerinnen, um verlässliche Ergebnisse zu bekommen. Hormonschwankungen durch den weiblichen Zyklus, Verhütungsmittel oder Wechseljahre müssen mit eingerechnet werden. Dazu kommt: Es ist leichter, neue Studienergebnisse mit alten zu vergleichen, wenn die Teilnehmer immer gleich sind. Wenn früher nur Männer getestet wurden, ist es am einfachsten, auch heute nur Männer zu testen. [...]

Die biologischen Unterschiede der Geschlechter werden verstärkt durch das Gender, also das gesellschaftlich und kulturell definierte Bild von dem, was einen Mann und was eine Frau ausmacht. Es beeinflusst, ob wir zu Vorsorgeuntersuchungen gehen, wie wir uns ernähren, ob wir rauchen und ob wir Sport treiben. Und es sorgt dafür, dass Frauen und Männer von einem Arzt oder einer Ärztin unterschiedlich behandelt werden. Ein Beispiel dafür sind Depressionen: Sie werden bei Frauen doppelt so häufig diagnostiziert wie bei Männern. Männer geben noch immer weniger gern zu, psychische Probleme zu haben. Sie suchen seltener Hilfe beim Arzt, greifen stattdessen häufiger zu Drogen und Alkohol. Aber auch Ärzte und Ärztinnen haben ihren Anteil: Sie vermuten bei Männern eher körperliche Probleme hinter ihren Beschwerden. Diese Voreingenommenheit gegenüber

Männern verhindert häufig, dass eine Depression angemessen behandelt wird. Womöglich ist die Einstellung gar ein Mitgrund dafür, dass sich Männer drei- bis fünfmal so häufig das Leben nehmen wie Frauen.

Bisher führt die Gendermedizin trotzdem ein Nischendasein. „In Lehrbüchern wird noch immer so getan, als wäre der Mensch ein geschlechtsneutrales Wesen“, sagt Vera Regitz-Zagrosek. Das liege daran, wer diese Lehrbücher geschrieben habe: „In einem Leitlinienkomitee sitzen nicht selten 20 Männer und eine Frau.“ Sie sagt, es brauche in der Medizin mehr Frauen in Führungspositionen, um die geschlechterspezifische Behandlung endlich zur Normalität im klinischen Alltag zu machen.

Vor allem müsse sich das Wissen um nicht diagnostizierte Depressionen, verschleppte Herzinfarkte und unbekannte Medikamentenwirkungen auch bei der neuen Generation von Ärzten und Ärztinnen durchsetzen. Doch obwohl europäische Projekte versuchen, das zu ändern, zum Beispiel durch Sommerschulen an verschiedenen Universitäten, scheint die Bedeutung der Gendermedizin nur langsam durchzudringen. Dass das Institut für Geschlechtermedizin an der Charité, das Regitz-Zagrosek leitet, das bisher einzige seiner Art in Deutschland ist, zeigt das eindrücklich. [...]

Wie wirksam es ist, die Gendermedizin zum Lehrinhalt zu machen, zeigt das Beispiel Österreich. An Universitäten wird

Medizinstudierenden im Studium und im praktischen Jahr beigebracht, wie Männer und wie Frauen behandelt werden sollten. Der Plan geht auf: Das Bewusstsein für Geschlechterunterschiede in der Medizin steigt dadurch unter den Studierenden, bei Ärzten und in der Öffentlichkeit, also bei den Patienten und Patientinnen. Vielleicht führt das ja eines Tages dazu, dass Frauen selbst fragen, was für sie als Patientin eine angemessene Behandlung ist. ■

Quelle: <https://www.zeit.de/wissen/gesundheit/2019-02/gendermedizin-gesundheit-aerzte-patient-medikamente-maenner-frauen-gleichberechtigung/komplettansicht> [17.01.2024].

Hinweis: Zwischenüberschriften und Quellenverweise des Originaltextes wurden entfernt.

INFOBOX

Charité: eine der größten Universitätskliniken Europas

