


Ich bin kreideweiß – und du?

Anwendungsbereiche	Einstieg, Sensibilisierung, Reflexion
Geschätzte Dauer	Ca. 60 Minuten (starke Kürzung möglich)
Anmerkungen	Die Teamenden sollten sich im Vorfeld schon mit dem Themenfeld „Critical Whiteness / Rassismus“ befasst haben. Meiner Erfahrung nach eignet sich die Methode nur für rein <i>weiße</i> Gruppen. Falls andere Settings gewählt werden, müssen vermutlich dementsprechende Anpassungen erfolgen. Über Rückmeldungen und Änderungen würde ich mich freuen.
Sozialform	Kleingruppenarbeit, Plenum
Material / Technik	Stifte, Papier, gegebenenfalls ausgedruckte Farbskalen Digitale Spiele und dazugehörige Hardware
Ziele	Erfahren, dass „weiß“ nicht farblos ist und vor allem nicht <i>normal</i> oder die Norm. Reflektieren, warum man die eigene Hautfarbe (als <i>Weißer</i>) nicht bewusst erlebt und welche Konsequenzen das für Menschen in der deutschen Gesellschaft hat. Sich der eigenen Privilegien bewusst werden.
Zielgruppe	Jugendliche (14-21 Jahre, abhängig von den gewählten Spielen)
Anzahl	6-15 Teilnehmende
Praxisfeld	Schule, Offener Ganzttag, OKJA, Freizeit
Pädagogischer Fokus	rassismuskritisch

Kontakt	Spielraum – Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln – Ubiering 48 – 50678 Köln
 SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur	Technology Arts Sciences TH Köln
Ansprechperson	Maike Groen, TH Köln, maike.groen@th-koeln.de

Hintergrundinformationen / Einführung

In der Methode geht es vor allem darum zu erkennen, dass *weiß* eine politische Kategorie ist, die mit Privilegien verknüpft ist. Die Methode greift dabei zurück auf die Perspektive „critical whiteness“ (kritische Weißseinsperspektive), die in der antirassistischen Arbeit eine Fokusverschiebung fordert: Weg von den von Diskriminierung Betroffenen, hin zu den Diskriminierenden.

„Klassischerweise wird in Auseinandersetzungen mit Rassismus der Fokus auf Schwarze bzw. von Rassismus diskriminierte Menschen gerichtet. Das liegt u.a. daran, dass Weiße Menschen seit dem europäischen Kolonialismus über Jahrhunderte hinweg als Norm etabliert wurden. Weiß erscheint dementsprechend als so ‚normal‘, dass es nicht mehr thematisiert wird und Schwarze Menschen als die ‚Anderen‘, von der Norm abweichend wahrgenommen werden. Weiße Menschen geraten bei dem Thema Rassismus aus dem Blick, ganz so, als wären sie nicht Teil davon.

Es kann aber kein Schwarz ohne Weiß geben, genau so wenig, wie es nicht Diskriminierte ohne Diskriminierende geben kann. Indem Weiße als strukturell in Rassismus verstrickte Akteur_innen ausgeblendet werden, wird auch durch Nicht-Benennung unkenntlich gemacht, wie Weiße ökonomisch, politisch, kulturell und psychisch von Rassismus profitieren. Weißsein und Schwarzsein hat dabei nichts mit der tatsächlichen Hautfarbe zu tun. Dass Hautfarbe als Kriterium des ‚Anderssein‘ und als Grund zur Unterdrückung herangezogen wurde, ist ebenfalls Teil von Rassismus und erst seit dem europäischen Imperialismus anzutreffen – das bedeutet, dass Hautfarbe keinesfalls ein ‚natürliches‘ Unterscheidungsmerkmal ist.“ (glokal e.V. <http://www.glokal.org/was/rassismuskritik-und-kritisches-weisein/>)

Schwarz und **Weiß** werden daher als politische Begriffe genutzt, die auf Standorte mit unterschiedlichen Privilegien verweisen. Indem **Weißsein** sichtbar gemacht und Teil der Betrachtung wird, kommt auch zum Ausdruck, dass nicht die von Rassismus Diskriminierten, sondern die Diskriminierenden das Problem sind.

Ablaufplan

<p>Allgemeine Anmerkungen</p>	<p>Die Methode eignet sich vor allem als Einstieg oder Zwischensequenz in einem rassismuskritischen Themenblock.</p> <p>Die Methode kann auch <u>stark gekürzt werden</u>, indem nur der Schritt (2.1.) durchgeführt wird. Die Teilnehmenden versuchen dann einen ihnen ähnlich aussehenden Avatar zu erstellen.</p>
<p>1. Schritt Kleingruppen (2-3 Pers.) Ca. 10 Min.</p>	<p>Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen zusammen, die exakt die gleiche Hautfarbe haben.</p> <p>Dies kann „erleichtert“ werden, indem <i>eine Hautfarbenskala (siehe Hinweisblatt) oder eine Weißtonfarbskala (z.B. aus dem Baumarkt)</i> ausgeteilt werden. Alternativ können die Teilnehmenden sich auch Gegenständen im Raum zuordnen.</p> <p>Vermutlich werden die Teilnehmenden dieses Problem nicht lösen können, daher könnte ihnen auch nach einigen Debatten erlaubt werden, sich z.B. nur an ihren Handinnenflächen zu orientieren und zu vergleichen.</p> <p>Mit der Übung wird schon ein erster Eindruck davon vermittelt, dass „weiß“ gar keine einheitliche Farbe ist und „Weiße“ (ebenso wie alle anderen Menschen) keine homogene Masse sind.</p>
<p>2. Schritt Kleingruppen Ca. 25 Min.</p>	<p>Die Kleingruppen erhalten alle anschließend jeweils ein digitales Spiel (<i>Spielvorschläge: Siehe Hinweisblatt</i>), in dem sie versuchen sollen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. einen Avatar zu erstellen, der ihnen möglichst ähnlich sieht und 2. einen Avatar zu erstellen, der stark von ihnen abweicht. <p>Dabei wird auch über folgende Fragen gesprochen (ein Konsens ist nicht notwendig!):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was machte euch mehr Spaß? - Was fiel euch leichter? - Mit welchem Charakter würdet ihr lieber spielen? Warum?
<p>3. Schritt Plenum Ca. 25 Min.</p>	<p>Mit der gesamten Gruppe wird gemeinsam über die drei Fragen aus Schritt 2 diskutiert.</p> <p>Abschließend wird darüber reflektiert, ob und inwiefern sich der Blick auf die eigene Hautfarbe geändert hat. Dabei könnten folgende Fragen leitend sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum nennen sich Weiße weiß, obwohl sie gar nicht weiß sind? • Wann ist euch das erste Mal aufgefallen, dass ihr weiß seid? • In welcher Situation seid ihr euch eurer Hautfarbe bewusst? • Könnt ihr Pflaster, Abdeckstift und Puder in eurer Hautfarbe kaufen? • Was bedeutet es für euer Leben, weiß zu sein?

Hinweise und Hintergrundinformationen

Martin Geisler hat mit dem Projekt „**Mein Avatar und ich**“ schon einmal zum Thema Identität und Charaktererstellung gearbeitet. Die Methode ist verfügbar unter <https://digitale-spielewelten.de/projekte/mein-avatar-und-ich/14>

Diese Methode ist inspiriert von der Aktivität „Farbskala“ aus dem „Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit“ vom DGB-Bildungswerk Thüringen e.V.

Empfehlenswerte Informationen zu diskriminierendem Sprachgebrauch in Bezug auf Schwarze Menschen finden sich (durchaus auch **jugendgerecht**) auf der **Website der Organisation „der braune mob“**. Insbesondere das FAQ bietet kurz und knapp Hintergrundwissen zu der Frage schwarz/weiß an.
<http://www.derbraunemob.de/faq/>

Kritische Jugendbildungsarbeit zu dem Thema und einführende Informationen zum Thema „**critical whitness**“ bietet auch Verein **glokal** aus Berlin an: <http://www.glokal.org/was/>

Ein längerer **Artikel**, der **Diskriminierungsmechanismen** noch mal gut aufzeigt, findet sich bei der Bundeszentrale für politische Bildung:
<http://www.bpb.de/apuz/130411/sprache-und-ungleichheit?p=all>

Verschiedene **Rollenspiele** bieten die Möglichkeit, bei der Charaktererstellung auch die Hautfarbe auszuwählen. Herausragend diverse Möglichkeiten bietet die „**Dragon Age**“-Serie (Bioware, Multiplattform, ab 18 Jahren).
https://www.dragonage.com/de_DE/home
Beispielhafte Charaktererstellung: <https://www.youtube.com/watch?v=pRy7h9goYYM>

Alternativ gibt es das **völlig kostenlose Rollenspiel „Eve Online“** (CCP Games, PC, ab 12 Jahren), das auch schon eine große Bandbreite an Aussehensvarianten bietet. Hier sollten zur Vorbereitung Accounts für die Teilnehmenden angelegt werden.
<https://www.eveonline.com/de/>

Unter Umständen könnte als **Variante** auch das Spiel „**Rust**“ (Facepunch Studios, Steam und Linux, noch keine Altersbewertung, Stand 02/2017) diskutiert werden. Hier gab es eine große **Debatte**, nachdem Hautfarbe und Geschlecht in dem Rollenspiel nicht veränderbar sind.
<http://de.ign.com/rust-pc/104552/news/ich-bin-kein-rassist-aber-ich-will-bei-rust-bitte-weiss-sein>
<http://www.gamestar.de/spiele/rust/news/rust,50479,3084335.html>

Hauttonfarbskala als Handreichung von Felix von Luschan https://de.wikipedia.org/wiki/Felix_von_Luschan (selbstverständlich kritisch hinterfragen!).

	1	10			19	28	
	2	11			20	29	
	3	12			21	30	
	4	13			22	31	
	5	14			23	32	
	6	15			24	33	
	7	16			25	34	
	8	17			26	35	
	9	18			27	36	