

## Game Over:

# Mit Gewalt gegen Frauen spielt man nicht

“Meine Erfahrung mit *Game Over* war transformativ und inspirierend. Dank dieser innovativen und dynamischen Methode konnte ich die verschiedenen Formen von Gewalt gegen Frauen, von der subtilsten bis hin zur brutalsten, tiefgehend kennen und verstehen lernen. Es hat mich für die Realität sensibilisiert, in der viele Frauen leben, und mir die Motivation gegeben, gegen diese Gewalt vorzugehen.”

Robert Jhimmy Intriago Macías, Jugendleiter in Manabí

### ➔ Vorgeschichte und Hintergründe

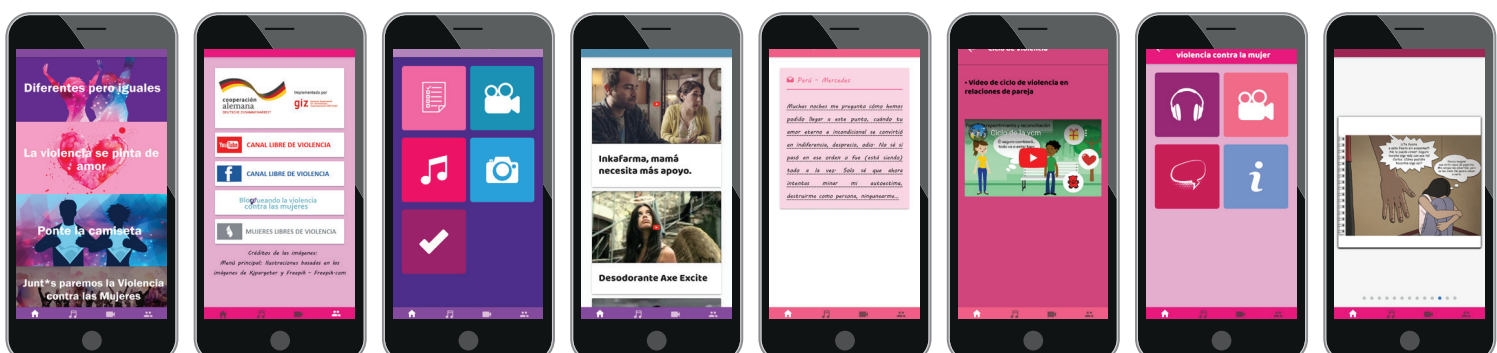
*Game Over: Mit Gewalt gegen Frauen spielt man nicht*, ist eine Methode, die vom Vorläufer des Programms zur Prävention von Gewalt gegen Frauen (PreViMujer), dem Regionalprogramm ComVoMujer entwickelt wurde. Sie entstand auf ausdrücklichen Wunsch von Personen und Institutionen, die während der Umsetzung des Lernparcours *MamMut* für Kinder ein ebenso wirksames Instrument zur Prävention von Gewalt gegen Frauen für Jugendliche forderten.

Es ist wichtig zu erwähnen, dass eine umfassende weltweite Untersuchung von Maßnahmen zur Verhinderung von Gewalt gegen Frauen und Mädchen zeigt, dass gut konzipierte und durchgeführte schulische Interventionen zur Verhinderung sexueller Gewalt oder Gewalt in Beziehungen besonders wirksam sind, wenn sie sich auf die Transformation von Geschlechterbeziehungen konzentrieren <sup>1</sup>.

Angeichts der Verbreitung von Gewalt gegen Frauen ist es wichtig, das Bewusstsein zu schärfen und Alternativen anzubieten, damit die ersten Liebesbeziehungen von Jugendlichen und jungen Menschen gleichberechtigter sind. Zu diesem Zweck wird sowohl individuell als auch in der Gruppe über die Mythen der romantischen Liebe nachgedacht, die dazu führen können, dass gewalttätiges oder missbräuchliches Verhalten toleriert wird, welches auf der Prämisse beruht, dass „Liebe alles kann“. Es ist daher wichtig, die Jugendlichen zu sensibilisieren und ihnen andere Perspektiven zu eröffnen, damit sie in der Lage sind, schädliche und toxische zwischenmenschliche Beziehungen zu hinterfragen.

*Game Over* ist eine Methode, die einerseits die Vorteile der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) mittels einer App nutzt und auch für Digital Natives attraktiv ist. Andererseits ist sie sehr dynamisch, da sie kreative und künstlerische Aktivitäten fördert, die in greifbaren Ergebnissen münden, die das Experimentieren, die Reflexion, das Entwickeln von Konzepten und die Anwendung des erworbenen Wissens ermöglichen.

<sup>1</sup> Kerr-Wilson, A.; Gibbs, A.; McAslan Fraser E.; Ramsoomar, L.; Parke, A.; Khuwaja, HMA.; and Jewkes, R. (2020). A rigorous global evidence review of interventions to prevent violence against women and girls, What Works to Prevent Violence Against Women and Girls Global Programme, Pretoria, South Africa. Recuperado de: [www.whatworks.co.za/documents/publications/374-evidence-reviewfweb/file](http://www.whatworks.co.za/documents/publications/374-evidence-reviewfweb/file)



## ➔ Ziel

Das Hauptziel von *Game Over: Mit Gewalt gegen Frauen spielt man nicht* ist es, Jugendliche und jungen Menschen dabei zu unterstützen, über gewalttätige, diskriminierende und ungleiche Beziehungen aufgrund des Geschlechts nachzudenken und diese besser zu verstehen.

## ➔ Was ist *Game Over: Mit Gewalt gegen Frauen spielt man nicht*?

Es handelt sich um eine Methode der Primärprävention gegen Gewalt an Frauen. Dabei werden Themen wie Geschlechterstereotype und -rollen, die Mythen der romantischen Liebe, *Cybermobbing*, die Folgen von Gewalt gegen Frauen, Möglichkeiten wie der Gewaltkreislauf zu durchbrechen ist und das Potenzial individuellen und kollektiven Engagements zur Beseitigung von Gewalt behandelt. Zudem werden die subtileren Formen von Gewalt gegen Frauen sichtbar gemacht und das Liebesmodell, welches auf der Aufgabe der Autonomie der Frauen basiert, in Frage gestellt. Hierfür werden Materialien in Form von Videos, Liedern, Briefen, Podcasts und Comics verwendet. Zusätzlich werden auch Alternativen zur fehlenden Erfahrung im angemessenen Umgang mit Emotionen angeboten, was ein besonders relevantes Thema für Jugendliche ist.

## ➔ Wer kann *Game Over* nutzen?

*Game Over* kann sowohl in formellen Bildungseinrichtungen (Grundschulen, weiterführenden Schulen, Bildungsinstituten usw.) als auch in nicht-formellen Räumen (verschiedene Einrichtungen, die mit Jugendlichen arbeiten) angewendet werden. Die Methode richtet sich an Jugendliche zwischen 12 und 16 Jahren. Sie besteht aus 7 aufeinanderfolgenden Phasen: 4 Präsenzsitzungen und 3 Zeiten zwischen den Sitzungen, die dem Selbststudium gewidmet sind. Die Präsenzsitzungen werden in Gruppen von je 15 bis 20 Jugendlichen durchgeführt und dauern etwa vier Stunden. Die Zeiten zwischen den Sitzungen können je nach den Bedürfnissen der

Gruppe oder der Verfügbarkeit der Lernbegleiter\*innen variieren. Es sollten jedoch nicht mehr als zwei Wochen zwischen den Sitzungen liegen, um sicherzustellen, dass die Maßnahme effektiv und kohärent verläuft.

Die Zeiten zwischen den Sitzungen ermöglichen es den Jugendlichen, eigenständig und individuell zum Thema zu recherchieren und zu arbeiten. Dabei kommt auch die mobile Anwendung (*App*) *Game Over* zum Einsatz. Sie stellt digital ergänzende Aktivitäten und unterstützende Inhalte, zur Verfügung, um die Arbeit zu erleichtern. Abschließend arbeiten die Jugendlichen in Gruppen von 4 bis 6 Personen gemeinsam an einem Projekt, für dessen Erstellung sie alle verantwortlich sind.

## ➔ Die Rolle der Lernbegleiter\*innen

Die Rolle der Lernbegleiter\*innen ist für *Game Over* von entscheidender Bedeutung. Um diese Rolle professionell auszufüllen, ist jedoch eine vorherige Schulung erforderlich, bei der an der Beseitigung von Stereotypen und Vorurteilen gearbeitet wird. Dies ermöglicht den Lernbegleiter\*innen, während der Präsenzsitzungen die Lernprozesse zu leiten und zwischen den Sitzungen Unterstützung anzubieten. Dadurch können sie zu Motivationsagent\*innen werden und auf einen Wandel in den soziokulturellen Beziehungsmustern der Jugendlichen einwirken.

## ➔ Starke Partnerschaften für eine wirksame Prävention

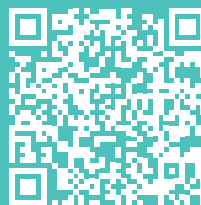
Diese Methode zur Primärprävention von Gewalt gegen Frauen wurde im Rahmen von Pilotprojekten validiert, die 2017 in drei peruanischen Schulen durchgeführt wurden: in einer Schule der internationalen Bewegung für integrale Volksbildung und soziale Förderung, *Fe y Alegría* (*Fe y Alegría N° 53*), in der *IE Manuel Calvo Pérez* (öffentlich) und im *Colegio Antares* (privat). Insgesamt nutzten 148 Schüler\*innen die Anwendung über zehn Wochen.

*Game Over* bietet eine App, die speziell für Smartgeräte (Mobiltelefone und Tablets) entwickelt wurde. Dort finden Nutzer\*innen ergänzende Aktivitäten zu den Präsenz- oder Online-Sitzungen.

Angesichts der zunehmenden Vernetzung, insbesondere in der Region, und der Tatsache, dass immer mehr Jugendliche Technologien nutzen, wurde diese App entwickelt, um sie leichter an das Thema heranzuführen. *Game Over* kann kostenlos bei Google Play und im App Store heruntergeladen werden.



**Android**  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.addsoft.tech.gameover>



**iOS**  
<https://apps.apple.com/app/id1276454870>



Obwohl das Handbuch für Multiplikator\*innen und die App bereits seit Anfang 2018 verfügbar sind, begann die Umsetzung der Maßnahme als Teil eines regulären Angebots der GIZ Ecuador Mitte 2018 mit dem Start des Programms zur Prävention von Gewalt gegen Frauen (PreViMujer). Derzeit arbeitet PreViMujer mit Partner\*innen aus dem Bereich der formalen und nicht-formalen Bildung, wie dem Kantonalen Rat von Nobol zum Schutz der Rechte, dem Technischen Sekretariat des Plans *Toda una Vida* und dem Bildungsministerium im Nordwest-Distrikt Pichincha, zusammen. Die Umsetzung wird auch von zivilgesellschaftlichen Stiftungen und Institutionen, wie die Stiftung PreVenSud, das ecuadorianische Rote Kreuz, den Runden Tisch für Menschen mit Behinderungen in Guayaquil und die Stiftung Aliada, unterstützt. Auch private Einrichtungen wie der Club Independiente del Valle U-14, die U-14-Mannschaft des Amateurfußballverbands von Pichincha (AFAP), die Bildungseinrichtungen Sebastián de Benalcázar, Fernández Madrid und María Auxiliadora Fiscomisional in der Stadt Macas (Morona Santiago) haben *Game Over* umgesetzt. Insgesamt haben mindestens 51 öffentliche, private und zivilgesellschaftliche Einrichtungen *Game Over* angewandt.

Angesichts der zunehmenden Vernetzung, insbesondere in der Region, und der Tatsache, dass immer mehr Jugendliche Technologien nutzen, wurde diese App entwickelt, um sie leichter an das Thema heranzuführen. *Game Over* kann kostenlos bei Google Play und im App Store heruntergeladen werden.

## ➔ Lessons Learned und Wirkungen

### Jugendliche mit vollem Einsatz, um das Spiel gegen Gewalt an Frauen zu gewinnen

In Ecuador wurden mit *Game Over* über 331 Lernbegleiter\*innen in 10 Städten des Landes ausgebildet. Diese sind nun in der Lage, die Methode adäquat auf das jugendliche Publikum anzuwenden und so die Nachhaltigkeit der Maßnahme zu gewährleisten. Bis Februar 2024 wurden insgesamt 3.581 Jugendliche (1.767 Mädchen und 1.814 Jungen) durch Präsenz- und Online-Formate erreicht.

Während der COVID-19-Pandemie entwickelte PreViMujer, durch methodische Anpassungen ein 100 Prozent virtuelles Format. Durch Veränderungen bei den Aufgaben, die Einbindung von mehr audiovisuellen Werkzeugen sowie Online-Spielaktivitäten konnte das ursprüngliche Format erfolgreich an die neuen Gegebenheiten angepasst werden. Diese Anpassung ermöglichte es, die Maßnahme trotz der Gesundheitskrise aufrechtzuerhalten und weiterhin effektiv durchzuführen. Die Maßnahme funktioniert erfolgreich in formalen und nicht-for-

malen, öffentlichen und privaten Bildungseinrichtungen. Sie hat sich als wirksam erwiesen, um soziokulturelle Muster, die Gewalt gegen Frauen legitimieren, bei Jugendlichen aus unterschiedlichen sozioökonomischen Kontexten und Situationen zu verändern.

Durch die Nutzung von IKT und künstlerischen Ausdrucksformen hat *Game Over* sinnvolles Lernen gefördert sowie die Reflexions- und kritischen Denkfähigkeiten eines jugendlichen Publikums gestärkt. Die Jugendlichen haben originelle Mechanismen entdeckt, um ihre Individualität auszudrücken und sich von früheren Generationen zu unterscheiden.

### Ownership und Horizonterweiterung

Da es sich um eine vielseitige Methode handelt, die sowohl IKT als auch Kunst einbezieht, sich an verschiedene Kontexte anpassen lässt und ein hohes Wirksamkeitspotenzial besitzt, ist absehbar, dass sie auch ohne die Unterstützung durch das Projekt Anwendung finden wird.

Das ecuadorianische Rote Kreuz hat bereits Ownership für *Game Over* bewiesen, indem es eigenständig Faust 94 Freiwillige seines Jugendprogramms aus den Provinzen Esmeraldas, Guayas, Manabí, Santo Domingo, Imbabura, Loja, Machala und Cotopaxi geschult hat. Diese Multiplikator\*innen stärken das Engagement zur Prävention von Gewalt gegen Frauen in der jungen Bevölkerung, wodurch immer mehr Jugendliche und junge Menschen für das Thema sensibilisiert werden und eine punktuelle Anwendung zu einer nachhaltigen Aktion wird.

Die Aliada-Stiftung hat als Ergänzung zu *Game Over* den Chatbot *Ali, der Chat, der dir glaubt*, entwickelt. Über eine WhatsApp-Nummer können Jugendliche Fragen zum Thema Gewalt gegen Frauen stellen und von künstlicher Intelligenz generierte Antworten erhalten, wie Gewalt an Frauen erkannt, gemeldet und verhindert werden kann und an welche Dienste sich Betroffene wenden können, um Hilfe zu erhalten.

Mit Ali chatten: [fundacionaliada.com](https://fundacionaliada.com)

Nach der Durchführung von *Game Over* berichteten die Lernbegleiter\*innen von einer positiven Verhaltensänderung der Teilnehmenden in Bezug auf Geschlechtergleichstellung.

Ein informatives Video über *Game Over* ist unter folgendem Link zu finden:  
[www.youtube.com/watch?v=aMvHohd0bmU](https://www.youtube.com/watch?v=aMvHohd0bmU)



Während einer Präsentation von *Game Over* an einer Schule in Quito. Foto: © GIZ/Xavier Romero, Previmujer

## Game Over

hat mehr als **330**  
**Lernbegleiter\*innen**  
in **10 Städten**

**Ecuadors:**

**Quito, Guayaquil, Ibarra,  
Loja, Santo Domingo,  
El Oro, Esmeraldas, Manabí,  
Imbabura und Cotopaxi.**



**cooperación  
alemana**

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

Implementada por

**giz** Deutsche Gesellschaft  
für Internationale  
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

**Herausgegeben von:**  
Deutsche Gesellschaft für  
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Sitz der Gesellschaft  
Bonn und Eschborn

GIZ-Büro Quito, Ecuador  
Av. Isabel La Católica N24-430 y Luis Cordero  
Edif. RFS Centro de Negocios, piso 8,  
CP 170525

Prävention von Gewalt gegen Frauen  
(PreViMujer) Ecuador

Kontakt:  
Viviana Maldonado,  
E [viviana.maldonado@giz.de](mailto:viviana.maldonado@giz.de)  
I [www.giz.de](http://www.giz.de)

Autor\*innen:  
GIZ PreViMujer

Layout/Design:  
Ira Olaleye, Eschborn

Im Auftrag des:  
Bundesministeriums für wirtschaftliche  
Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ)

Quito, März 2024



[www.mujeressinviolencia.org](http://www.mujeressinviolencia.org)



[www.facebook.com/  
MSVEcuador](https://www.facebook.com/MSVEcuador)



[www.instagram.com/  
msvecuador](https://www.instagram.com/msvecuador)



[twitter.com/MSVEcuador](https://twitter.com/MSVEcuador)



[www.youtube.com/c/  
canallibredeviolencia](https://www.youtube.com/c/canallibredeviolencia)



[comvomujer.org](http://comvomujer.org)