

---

# PERSPECTIVES

*Eine Instagram Challenge zum Thema Gender-Diversität & sexuelle Orientierung in Die Sims 4*

---



# INHALT

A Kurzbeschreibung .....	2
B Zielgruppe & Praxisfeld .....	2
C Ziele .....	3
D <i>Die Sims 4</i> .....	3
1. Beschreibung .....	3
2. Statistiken.....	4
3. Diversität in <i>Die Sims 4</i> .....	5
E Ausführliche Beschreibung des Projekts .....	9
1. Schrittweises Vorgehen.....	9
2. Zukunftsorientiertes Lernen.....	10
3. Praktische Umsetzung .....	11
4. Datenschutz und Urheberrecht.....	12
5. Sicherheitsaspekte .....	13
F Weiterführende Ideen .....	13
Literaturverzeichnis .....	15

## **A Kurzbeschreibung**

Das Projekt soll dazu animieren, selbst Erfahrungen mit Gender Diversity und anderen sexuellen Orientierungen zu machen und diese auf zwei Ebenen illustriert von Videos oder Fotos auf Instagram unter den Hashtags #genderexperience #sims4diversitychallenge zu reflektieren und zu dokumentieren.

## **B Zielgruppe & Praxisfeld**

Das Projekt ist für den schulischen Kontext für Lernende ab 14 Jahren (i.d.R. Klasse 8/9) konzipiert und unterstützt unter anderem die Leitperspektive Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV) des Bildungsplans 2016 aus Baden-Württemberg (Ministerium für Bildung, Kultus und Sport Baden-Württemberg, 2016).

Es knüpft außerdem an die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen an, von denen laut der JIM Studie 2021 72% digitale Spiele spielen. Die Gruppe der 14-15-Jährigen spielt täglich mit 129 Minuten im Schnitt am längsten (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021, S. 14, S. 58). Unter den sozialen Netzwerken rangierte Instagram mit 58% auf Platz 2, und auch Let's Plays sind zunehmend beliebt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021, S. 37). *Die Sims 4* gehört zwar mit 10% bei den befragten Mädchen und 2% bei den befragten Jungen nicht zu den drei beliebtesten Spielen in der Altersklasse (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021, S. 59f.), jedoch spricht dieses Spiel laut Statistiken Personen mit ganz unterschiedlichen Genderidentitäten an. Auch ist bekannt, dass viele LGBTQ+-Gamer\_innen *Die Sims 4* als Schutzzone (Marshall, 2019) wahrnehmen, in der sie gefahrenlos mit ihrer Identität experimentieren können (Wheeler, 2021).

Schließlich wird auch der Datenschutzaspekt nicht vernachlässigt. Denn Jugendliche unter 13 dürfen Instagram laut den Nutzungsbedingungen in Deutschland nicht nutzen. Da Klassen bezüglich des Alters der Lernenden recht heterogen sind, ist eine Grenze von 14 Jahren realistisch, um niemanden aus rechtlichen Gründen auszuschließen. Ggf. könnte auch die neue Elternfunktion von Instagram (Fellner & LMZ BW, 2022) mit einbezogen werden.

## **C Ziele**

Die Projektteilnehmer sollen sich mit dem Thema Diversität in einem Medium auseinandersetzen, das zu ihrem Alltag gehört und diese Erfahrungen gleichzeitig in einem Medium kreativ reflektieren und dokumentieren, das ebenfalls Teil ihrer Lebenswirklichkeit ist.

## **D Die Sims 4**

### **1. Beschreibung**

*Die Sims 4* ist ein Simulationsspiel des Entwicklerstudios The Sims Studio (Maxis). Der Publisher ist Electronic Arts. *Die Sims 4* erschien 2014. Das erste Spiel der Reihe, *Die Sims*, erschien bereits im Jahr 2000.

Gespielt wird das Spiel auf unterschiedlichen Plattformen. Das Einzelspielerspiel<sup>1</sup> kann sowohl offline als auch online gespielt werden und es hat soziale und kreative Komponenten, womit es vielen Ansprüchen genügen kann.

Ziel von *Die Sims 4* ist es, dass die eigenen Sims glücklich sind. Es gibt neben dem Basisspiel eine stets wachsende Anzahl an Erweiterungspaketen für alle Lebensbereiche (z.B. Arbeit, Freundschaft, Haustiere, Nachhaltigkeit, Bildung), sowie Gameplay-Packs (z.B. Wellnessstag, Elternfreuden, Star Wars, Traumhaftes Innendesign) und Accessoires-Packs (z.B. Heimkino, Grusel, Sonnenterrassen). Das Basisspiel erhält regelmäßige Updates (Wikipedia-Autoren, 2013). Zudem gibt es eine aktive Modding-Community und Fans, die auf YouTube, Twitch, TikTok und anderen Plattformen ganz unterschiedlichen Content anbieten, angefangen von Live-Streaming (z.B. lilsimsie (Twitchmetrics, 2022)) und Let's Plays (Kelsey Impicliche (Sawyer, 2021)), über Cheats, Tipps und Tricks (z.B. @ultravioletsimming (TikTok): Links- und Rechtshänderfunktion (Navrotzki, 2022); Taylor Hesskamp / @thatsimschick auf verschiedenen Plattformen) bis hin zu unzähligen Beispielen, wie man seine Sims sterben lassen kann (Nabiilah, 2022).

Auch Metaverse-Gedanken scheint der Publisher EA Games mittlerweile auszutesten: so gab es vom 29. Juni bis 7. Juli 2021 sogenannten Sims Sessions, ein Musikfestival, bei dem nicht nur herkömmlicher Musik gelauscht werden konnte, sondern auch

---

<sup>1</sup> Aktuell gibt es eine Multiplayer-Mod, sowie Hinweise dafür, dass EA möglicherweise daran denkt, einen Multiplayer-Modus anzubieten (Weber, 2022)

einigen Liedern, die in der fiktiven Sims-Sprache Simlish gesungen wurden (Webster, 2021).

## 2. Statistiken

Es gibt weltweit mehr als 10 Millionen aktive *Die Sims 4*-Spieler und Spielerinnen (Sims Community, 2021). Wenn *Die Sims 4* ein Land wäre, gäbe es dort mehr als vier Mal so viele Haushalte wie in den USA (Pilipović, 2022).

Die jüngste Statistik der Sims Community stammt aus 2021 und zeigt, wie beliebt das Spiel ist:



Abbildung 1: Statistik (Sims Community, 2021)

### 3. Diversität in Die Sims 4

Diversität ist schon seit jeher kein Fremdwort im Universum der Sims: Bereits im ersten Teil (2000) waren gleichgeschlechtliche Beziehungen erlaubt, auch wenn es bis 2004 dauerte, bis Lebenspartnerschaften in *Die Sims 2* möglich wurden und gleichgeschlechtliche Ehen und Adoption in gleichgeschlechtlichen Beziehungen erst 2009 in *Die Sims 3* Einzug hielten. 2016 folgte dann ein Update, in dem es erstmalig möglich war, Gender-Grenzen zu überschreiten, indem Sims erstellt werden konnten, deren Aussehen, Gehstil, Stimmlage und Kleidung frei wählbar waren (Schabel, 2016; Electronic Arts 2016).

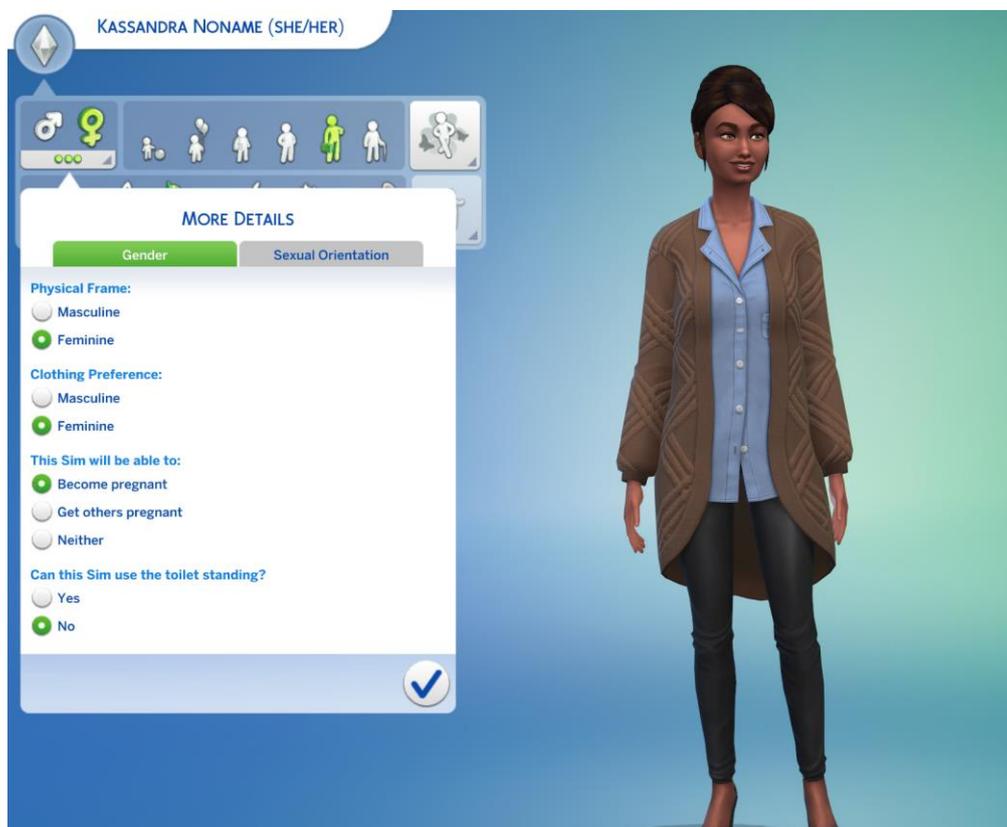


Abbildung 2 Screenshot der Genderoptionen (eigenes Spiel)

Dies sorgte dafür, dass u.a. Transgenderpersonen sich besser repräsentiert fühlen konnten. Weitere Formen der Diversität im Basisspiel wurden jedoch erst in den letzten Jahren in *Die Sims 4* und auf Anregung der Community Realität. So resultierte eine Petition von Misfortune 2021 darin, dass im Mai 2022 eine Pronomenoption eingeführt wurde (Wheeler, 2021). Ausschlaggebend dafür war der Wunsch, nicht nur äußerlich, sondern auch sprachlich repräsentiert zu sein (Megarry, 2021). Im selben Jahr folgten Genderoptionen (Wynne, 2021). Schließlich kam am 28. Juli 2022 ein weiteres großes

Update heraus, das nun zwischen Gender und sexueller Orientierung unterscheiden lässt (Jones, 2022; Electronic Arts, 2022):



Abbildung 3 Screenshot der Optionen zu sexueller Orientierung (eigenes Spiel)

Im Kontext der sexuellen Präferenz ist die Standardeinstellung wohl pansexuell, d.h. Sims haben bei fehlender Einstellung der sexuellen Orientierung keine besonderen Vorlieben, sondern diese entwickeln sich im Verlauf des Spiels natürlich (Jones, 2022).

Berichten zufolge, ist die Verwendung der Pronomen noch nicht perfekt implementiert, auch wenn es mittlerweile neben she/her, him/his, they/them auch individuelle Pronomen gibt,

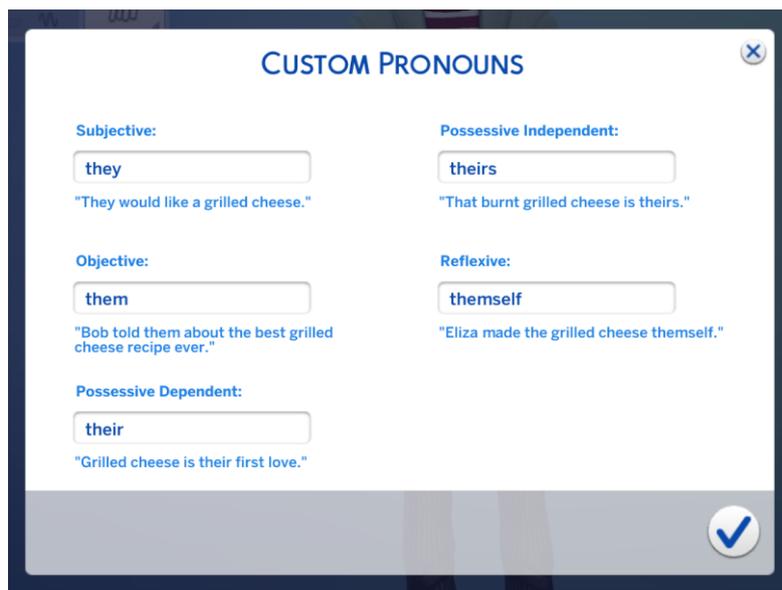


Abbildung 4 Screenshot der Pronomeneinstellungen (eigenes Spiel)

und auch die binäre Trennung zwischen weiblich und männlich ist noch nicht überwunden (Jones, 2022). Des Weiteren sind auch einige Optionen noch nicht ganz durchdacht:



Abbildung 5 Screenshot aus dem eigenen Spiel

Jedoch ist diese Entwicklung über die Jahre ein Schritt in die richtige Richtung und zeigt, dass man sich nicht nur mit dem Gleichheitsgedanken auseinandersetzt, sondern auch Diversität mitberücksichtigt. Ob gesellschaftliche Aspekte wie der *gender pay gap* im Spiel berücksichtigt ist oder bewusst ausgeklammert wurden, ist nicht ganz eindeutig: Bisher wurde davon ausgegangen, dass er zumindest in früheren Versionen nicht vorhanden war, vor kurzem postete TikTokerin Izzy (@xobroccli) jedoch ein Video, das den Anschein erweckte, als ob die Ungleichbezahlung doch vorhanden sei. Ob dies der Fall ist, müsste empirisch belegt werden, denn EA bleibt dabei, dass darauf verzichtet wurde. Vermutungen zufolge liegt die Ungleichbezahlung im vorliegenden Fall an den Zielen des Sims (Cruz, 2022).

Möchte man einen Schritt weiter gehen, auch wenn das Basisspiel und seine Erweiterungen nicht genügend Optionen bieten, bleibt aktuell noch der Umweg über Mods, wie zum Beispiel die Gender Preference Mod (Stefan, 2021), die Transgender Transition Mod (Trans Simmer, 2022a) und die Gender Dysphoria Mod (Marlynsims, 2019). Der YouTuber Trans Simmer (TransSimmer, 2019) zeigt auf seinem Kanal interessante Analysen einiger dieser Mods.

Beispiel: Gender Dysphoria Mod (Trans Simmer, 2022b)



Abbildung 6 Screenshot aus <https://www.youtube.com/watch?v=-4y1W7dFG9o>

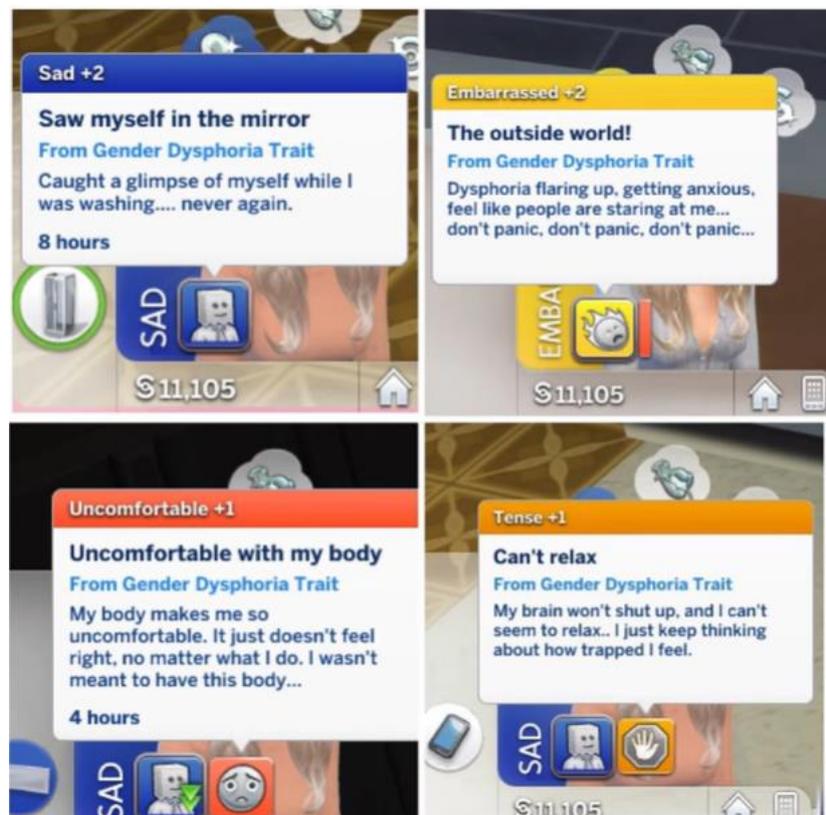


Abbildung 7 Screenshot aus <https://www.youtube.com/watch?v=-4y1W7dFG9o>

## **E Ausführliche Beschreibung des Projekts**

Das Projekt sieht vor, dass Lernende, ggf. auch Lerngruppen- oder gar jahrgangsübergreifend, *Die Sims 4* spielen und dabei ihre Sims so gestalten, dass sie unterschiedliche Genderidentitäten annehmen und verschiedene sexuelle Orientierungen haben. Ihre Erlebnisse dokumentieren und reflektieren sie über Instagram-Posts und die Hashtags #genderexperience und #sims4diversitychallenge.

Insgesamt sollen die Lernenden möglichst wenig angeleitet werden, sodass sie ihre ganz individuelle Wahl bei der Gestaltung ihrer Erlebnisse treffen können. Auch sollte aus pädagogischen Gründen davon abgesehen werden, die Lernenden dazu zu zwingen, den Namen ihres Avatars preiszugeben. Dies würde gegebenenfalls dazu führen, dass die Jugendlichen aus Angst vor Spott bestimmte Optionen oder Kombinationen von Optionen nicht ausprobieren. Denn die angesprochenen Themen stellen in diesem Alter, mitten in der eigenen Identitätsfindung, und je nach Erziehung und Wohnort einen wunden Punkt dar bzw. können sehr heikel sein. Zugleich sollen alle Lernenden die Möglichkeit haben, so zu experimentieren, wie sie dies möchten.

### **1. Schrittweises Vorgehen**

#### *Schritt 1: Gestaltung der Spielfigur(en)*

Ein oder mehrere Sims werden erstellt. Dabei sollten die Lernenden dazu angehalten sein, für sie potenziell untypische Rollen aus dem diversen Bereich zu wählen.

#### *Schritt 2: Vorstellung der Spielfigur(en)*

Nun werden die eigenen Sims in einem ersten Instagrampost vorgestellt. Dabei werden die gewählten Eigenschaften berücksichtigt.

#### *Schritt 3: Spielen mit Dokumentation*

Während des Spielens werden Beobachtungen und emotionale Reaktionen dokumentiert. Beim Spielen sollen die Sims auf jeden Fall ihrer Persona entsprechende Erfahrungen suchen. Dies bedeutet, dass die Sims beispielsweise Dinge tun, die sich konkret auf Gender oder die sexuelle Orientierung beziehen. Dies könnte sein, dass ein Transgender-Sim die Toilette des Geschlechts besucht, dem er oder sie sich zuordnet. Reagiert der Sim auf bestimmte Erlebnisse traurig, sollte versucht werden, ihr oder ihm wieder zu neuer Lebensfreude zurückzuhelfen.

Bei Bedarf können diesbezügliche Leitfragen in einen vorher gemeinsam erarbeiteten Beobachtungsbogen eingetragen werden. Dieser könnte beinhalten, dass geschildert wird, welcher Situation man ausgesetzt war (Beschreibung), wie der Sim darauf reagiert hat (emotionale Reaktion aus Sicht des Sim) und wieso (Erklärversuch) und wie sich der Spieler oder die Spielerin dabei gefühlt hat (eigene emotionale Reaktion wahrnehmen) und warum (Selbstreflexion).

Neben dieser inhaltlichen Art der Dokumentation werden auch Illustrationen in Bild- oder Videoform angefertigt, die in Schritt 4 verwendet werden.

#### *Schritt 4: Gestaltung eines Instagramposts zu den Erlebnissen*

Nach jeder Spielesession oder in bestimmten Abständen gestalten die Spielenden Instagramposts über ihre Erlebnisse anhand ihrer Notizen und unter Einbeziehung der Illustrationen. Dies geschieht aus Sicht des Avatars bzw. der Avatare und unter seinem bzw. ihrem Namen. Hier wird also wieder die Perspektive des Sim auf der Spieleebene eingenommen.

*Die Schritte 3 und 4 werden so oft im Wechsel durchlaufen, wie es die Zeit zulässt.*

#### *Schritt 5: Anschauen anderer Beiträge*

In regelmäßigen Abständen sichten die Lernenden die Instagramposts, die unter den verwendeten Hashtags zu finden sind, und interagieren damit. Hier agieren sie erneut auf der Metaebene aus ihrer eigenen Sicht und üben sich sowohl in Empathie als auch in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Identitäten und Standpunkten.

## **2. Zukunftsorientiertes Lernen**

In diesem Konzept kommen unterschiedliche pädagogische Aspekte zum Tragen: Zum einen bewegt sich das Projekt im Bereich der 6Cs of Deep Learning (Fullan & Scott, 2014): es geht um Kommunikation, Kollaboration bzw. Kooperation, Kreativität, Kritisches Denken, persönliche Kompetenz (z.B. Empathie) und Demokratiebildung. Damit geht es auch um das zukunftsorientierte Lernen, welches die Gesellschaft in den Mittelpunkt rückt (Wössner, 2022). Zudem kann dieses Projekt auch ortsunabhängig umgesetzt werden, sodass es möglich wird, sich von der Idee zu lösen, dass man sich zum Lernen physisch in der Schule bzw. einem Klassenzimmer befinden muss. Hier besteht sogar die Möglichkeit, dritte Lernorte (z.B. eine Bibliothek oder ein Medienzentrum) mit einzubauen. Schließlich werden durch die

Medienproduktion auch verschiedene Medienkompetenzen und im Spiel die Problemlösekompetenz trainiert. Die Fähigkeit, einen Perspektivenwechsel zwischen Spielfigur und Spieler vorzunehmen, sowie die Erlebnisse der anderen Spielenden zu reflektieren und eine Rückmeldung zu geben, fördert zudem stark die Empathiefähigkeit. All dies wird dazu beitragen, dass die Lernenden offener und toleranter in die Zukunft gehen und so z.B. Kriege verhindert werden könnten.

Hier werden zudem weitere Kompetenzen angesprochen, die mit Spielen trainiert werden können:

## Kompetenzen

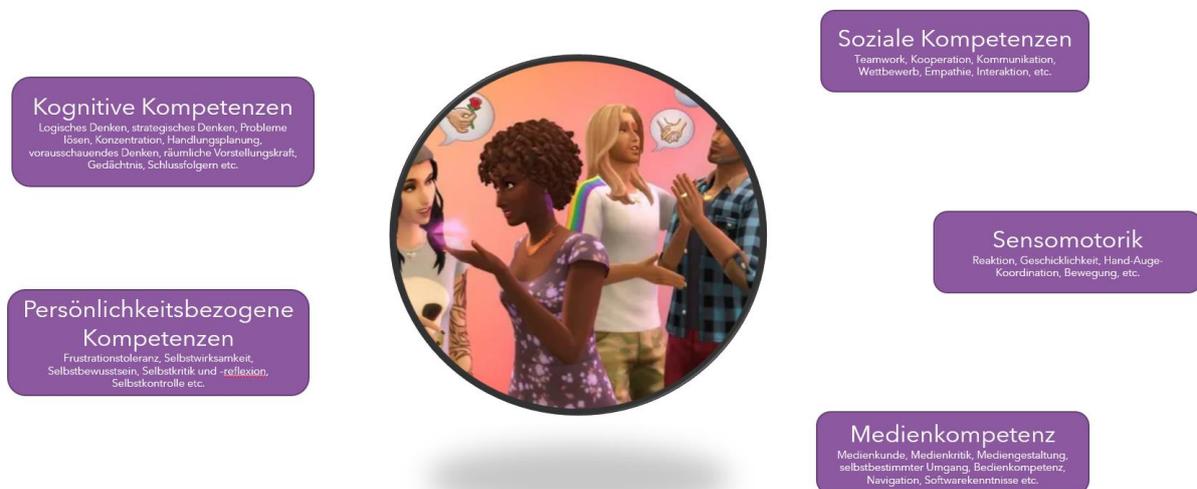


Abbildung 8 In Anlehnung an: Game-Based Learning im Unterricht (Donau-Universität Krems, 2018, S. 12)

Im Idealfall gehen die Hashtags viral, sodass die Lernenden nicht nur innerhalb ihrer Lerngruppe oder Schule miteinander interagieren, sondern auch darüber hinaus und in verschiedenen Sprachen. Dies würde einen zusätzlichen Aspekt der Diversität, nämlich die ethnische und kulturelle Dimension, hinzufügen.

### 3. Praktische Umsetzung

Mit Blick auf die praktische Umsetzung sind einige Punkte zur berücksichtigen, die die Lernenden, die Lehrkräfte und die technische Umsetzung betreffen.

Auf der technischen Ebene muss sichergestellt werden, dass die Lernenden Zugriff auf PCs und das Spiel haben. Hier könnte man je nach Ausstattung der Schule und

der Lernenden und des zur Verfügung stehenden Budgets auf Medienzentren oder Computerspielschulen zugehen oder Finanzierungsmöglichkeiten<sup>2</sup> suchen.

Für Lehrkräfte wie Lernende könnte man sich zur Einführung in das Spiel *Die Sims 4*, welches nicht immer selbsterklärend ist, mit Tutorials befassen. Dies kann auch an Themen wie beschreibende multimediale Texte oder Hör-/Sehverstehensübungen in einer Fremdsprache und/oder Mediationsübungen angelehnt sein.

Zur Erstellung der Instagramposts kann bei Bedarf auf ein einfach zugängliches Grafiktool wie Canva ([www.canva.com](http://www.canva.com)) oder Vista ([www.create.vista.com](http://www.create.vista.com)) zurückgegriffen werden.

#### **4. Datenschutz und Urheberrecht**

In Punkto Datenschutz müssen auf jeden Fall die Eltern mit einbezogen werden, wenn tatsächlich Instagram so verwendet werden soll, dass die Jugendlichen dort (unter einem anonymen Account ihres Avatars oder ihrer Avatare) selbst Inhalte posten und mit Inhalten der Projektgruppe interagieren sollen. Dies dürfte in vielen Kontexten ein Problem darstellen, weil potenziell auch bei Verwendung eines fiktiven Namens einige personenbezogenen Daten (IP-Adresse, E-Mail) von Meta gespeichert werden. Ein fiktiver Name würde jedoch die Jugendlichen im Grunde davor schützen, dass relevante personenbezogene Daten weitergegeben werden. Ein individueller Projektaccount könnte auch mit einer schulischen und anonymen Emailadresse angelegt werden. Eine mögliche Alternative wäre, einen Gruppenaccount zu erstellen – wobei hier zu bedenken ist, dass man den Lernenden absolut vertrauen muss, dass niemand das Konto sperrt bzw. das Passwort ändert. Ggf. könnte man auch für mehrere Lernende einen Gruppenaccount erstellen und die neue Elternfunktion nutzen. Eine Alternative wäre, dass die Posts auf einer digitalen Pinnwand wie Padlet zwischengelagert und von der Lehrkraft gepostet werden. Dass auf Instagram gepostet wird, ist dringend zu empfehlen, um einen realistischen Netzwerkeffekt zu erreichen. Wenn die Jugendlichen allerdings nicht selbst auf Instagram aktiv kommentieren können, wird der pädagogische Nutzer beschnitten. Was auf jedoch auf jeden Fall nicht geschehen sollte ist, dass die Jugendlichen von ihren privaten Accounts posten oder kommentieren. Denn die Sinnhaftigkeit des Projekts basiert

---

<sup>2</sup> z.B. <https://www.mfg.de/ueber-die-mfg/portfolio/detailansicht/15-medienkompetenz-fund-baden-wuerttemberg/>

auch darauf, dass eine gewisse Anonymität gegeben ist – auch wenn zu hoffen ist, dass eine Art Schmetterlingseffekt entsteht und die Jugendlichen in ihrer Freizeit solche Themen bewusster wahrnehmen und auch offen diskutieren.

### **5. Sicherheitsaspekte**

Da es aktuell keinen offiziellen Multiplayermodus des Spiels gibt, besteht nicht die Gefahr, dass es zu unangemessenen Begegnungen in der Spielewelt kommt. Sollte ein Multiplayermodus kommen, dann böte dies jedoch eine exzellente Gelegenheit, das Thema Belästigung im Internet zu thematisieren und vorab gemeinsam Strategien zu besprechen, wie man darauf reagieren kann. In diesem Fall müssten die Lernenden jedoch auf jeden Fall so reif sein, dass sie bei Belästigungen auf die Lehrkraft oder die Eltern zugehen und dass die Lehrkraft jederzeit zu erreichen ist, wenn potenziell gespielt wird.

### **F Weiterführende Ideen**

Die Grundidee des Projekts kann je nach Ziel, Zielgruppe, Reife und Alter auf verschiedene Arten modifiziert werden.

Wenn Bildungsplanziele mit eingebunden werden sollen, um mehr Zeit für das Projekt zu haben, könnte zum Beispiel ein Tagebuch aus Sicht des Avatars geführt oder kollaborativ Short Stories geschrieben werden. Dies könnte ggf. auch in einer Fremdsprache sinnvoll sein.

Eine Fremdsprache könnte auch für das Projekt verwendet werden, da die Reflexion vom Wortschatz her jedoch relativ anspruchsvoll ist, sollte hier mindestens das Sprachniveau B1 erreicht sein.

In Punkto adressatengerechte Ausrichtung ist zu bedenken, dass bei jüngeren Lernenden ggf. die sexuelle Orientierung erst einmal weggelassen werden kann und bei älteren Lerngruppen Mods wie Gender Transition oder Gender Dysmorphia hinzugezogen werden können. Diese Entscheidungen hängen sehr stark davon ab, wie reif die Lerngruppe ist und wie die äußeren Gegebenheiten (Stadt/Land, Erziehung, Elternschaft ...) sind.

Statt im Bildungsbereich kann das Projekt auch in einer Einrichtung wie der Computerspielschule oder im Rahmen eines landes- oder bundesweiten Projekts durchgeführt werden, das sich an Gamerinnen und Gamer richtet.

Auch könnte statt Instagram Tiktok verwendet werden, welches in Deutschland 2021 auf Platz 3 der beliebtesten Social Media-Apps war (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021, S. 37) und die Verwendung von Screencasts mit Voice-Over in den Vordergrund rücken. Auch hier gelten alle Bemerkungen zum Thema Datenschutz gleichermaßen und es ist des Weiteren zu beachten, dass es sich bei TikTok um ein chinesisches Unternehmen handelt. Für beide Sozialen Netzwerke gilt, dass ggf. auch andere Hashtags verwendet werden könnten, um mit bestimmten Communities in einen Dialog zu treten. Hier muss jedoch sehr sensibel und respektvoll vorgegangen werden, um niemanden zu verletzen, da das Projekt auf die Simulation der Diversität abzielt. Besonders von recht jungen Lernenden kann hier nicht automatisch die notwendige Sensibilität erwartet werden.

Möchte man andere Bereiche des Game-based Learning mit einbeziehen, könnte man beispielsweise YouTube-Videos von YouTubern wie Trans Simmer analysieren und Rückmeldungen dazu schreiben, oder aber das Spiel wird mit vorgegebenen Rollenkarten gespielt, um auf der Spieleebene und in Bezug zur Gesellschaft im Spiel die Unterschiede zwischen verschiedenen Einstellungen zu analysieren, und auf der Metaebene zu ergründen, welche Zusammenhänge bestehen bzw. wie die im Hintergrund arbeitenden Algorithmen agieren. Basierend darauf oder unabhängig davon könnten die Lernenden auch zu Spieledesignern werden und beispielsweise ein Alternate Reality Game zum Thema entwerfen oder überlegen, wie in *Die Sims 5* manche Dinge sensibler gestaltet oder verbessert werden können und diese Vorschläge in einem Brief an EA Games bzw. die Entwickler auf Englisch formulieren.

Um einen Transfer des Gelernten auf die physische Welt zu erreichen, könnte als Follow-up eine Veranstaltung mit Experten zum Thema und/oder Mitgliedern der LGBTQ+-Community stattfinden und/oder Aktionen innerhalb der Schule oder der Stadt oder eine Kunstaussstellung zum Thema organisiert werden, um Bewusstsein zu schaffen.

## Literaturverzeichnis

Cruz, D. Y. D. (2022). *'It's called life simulation for a reason': TikTok shows apparent gender pay gap between her Sims characters*. The Daily Dot. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.dailydot.com/unclick/sims-gender-pay-gap-tiktok/>

Donau-Universität Krems. (2018). *Game-Based Learning im Unterricht* [E-Book].

Electronic Arts. (2018). *The Sims 4 Expands Gender Customization Options*. Electronic Arts Inc. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/news/new-cas-update>

Electronic Arts. (2022). *Sexual Orientation in The Sims 4*. Electronic Arts Inc. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/news/sexual-orientation-in-the-sims-4>

Fellner, M. & Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. (2022). *Neue Instagram-Funktion: „Elternaufsicht“ für Eltern*. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.lmz-bw.de/aktuelles/aktuelle-meldungen/detailseite/neue-instagram-funktion-elternaufsicht-fuer-eltern/>

Fullan, M. & Scott, G. (2014). *Education PLUS; The world will be led by people you can count on, including you!* [https://www.educationcounts.govt.nz/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0003/109317/994\\_Future-oriented-07062012.pdf](https://www.educationcounts.govt.nz/__data/assets/pdf_file/0003/109317/994_Future-oriented-07062012.pdf)

Jones, R. (2022). *The Sims 4 gender customisation: How to customise your Sim's gender, sexual orientation, and pronouns*. Rock Paper Shotgun. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.rockpapershotgun.com/the-sims-4-gender-and-sexual-orientation-customisation>

Marlynsims. (2019). *The Sims 4 Gender Dysphoria Trait Update*. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://marlynsims.tumblr.com/post/183143568135/the-sims-4-gender-dysphoria-trait-update-sims>

Marshall, C. (2019). *For these queer gamers, the Sims franchise is a safe haven*. Polygon. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.polygon.com/features/2019/10/21/20909946/the-sims-4-character-creation-queer-trans-players>

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2021). *JIM-Studie 2021 - Jugend, Information, Medien*. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie\\_2021\\_barrierefrei.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2021/JIM-Studie_2021_barrierefrei.pdf)

Megarry, D. (2021). *Why pronouns are important in video games like The Sims 4*. Dexerto. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.dexerto.com/gaming/why-pronouns-are-important-in-video-games-like-the-sims-4-1717216/>

Ministerium für Bildung, Kultus und Sport Baden-Württemberg. (2016). *Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt*. Bildungspläne BW. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/BTV>

Nabiilah, N. (2022). *The Sims 4: All Possible Ways To Kill A Sim*. Gamerant. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://gamerant.com/sims-4-all-possible-ways-kill-sim/>

- Navrotzki, N. (2022). *Die Sims 4: Fans entdecken versteckte Eigenschaft, die ihr nicht ändern könnt*. spieletipps.de. Abgerufen am 31. Juli 2022, von [https://www.spieletipps.de/n\\_52631/](https://www.spieletipps.de/n_52631/)
- Pilipović, Š. (2022). The Sims series statistics and facts 2022 | LEVVVEL. LEVVVEL. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://levvvel.com/The-sims-statistics-and-facts/>
- Stefan (2021). *Sims 4 Gender Preference Mod - How Does It Work?* SNOOTYSIMS. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://snootysims.com/wiki/sims-4/sims-4-gender-preference-mod-how-does-it-work>
- Sawyer, L. (2021). *12 The Sims 4 YouTube Channels To Watch*. Gamerant. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://gamerant.com/sims-4-youtube-channels-best/>
- Schabel, M. (2016). *Die Sims 4: Geschlechtergrenzen aus dem Spiel entfernt*. GIGA. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.giga.de/spiele/die-sims-4/news/die-sims-4-geschlechtergrenzen-aus-dem-spiel-entfernt/>
- Sims Community. (2021). *The Sims 4 Player Stats for 2021*. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://simscommunity.info/2021/12/16/the-sims-4-player-stats-for-2021/>
- TransSimmer. (2019). *Trans Simmer*. YouTube. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.youtube.com/c/TransSimmer>
- TransSimmer. (2022a). *Sims 4 Transgender Transition Mod for Hormone Replacement Therapy* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nHavFU0ATTI>
- TransSimmer. (2022b). *Sims 4 Transgender Gender Dysphoria Trait - Mod Overview* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-4y1W7dFG9o>
- Twitchmetrics. (2022). *The Most Followed The Sims 4 Twitch Streamers, July 2022*. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.twitchmetrics.net/channels/follower?game=The+Sims+4>
- Weber, R. (2022). *Everything we know about Sims 4 multiplayer*. Gamesradar. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.gamesradar.com/sims-4-multiplayer/>
- Webster, A. (2021). *The Sims is getting an in-game music festival with Simlish songs*. The Verge. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.theverge.com/2021/6/24/22548640/the-sims-4-sessions-music-festival-concert-bebe-rexha>
- Wheeler, A. (2021). *Trans, Non-Binary Players Feel „The Sims“ Doesn’t Represent*. Them. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.them.us/story/trans-non-binary-players-the-sims-gender-neutral-pronouns-petition>
- Wikipedia-Autoren. (2013). *Die Sims 4*. Wikipedia. Abgerufen am 31. Juli 2022, von [https://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_Sims\\_4](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Sims_4)
- Wössner, S. (2022). . . . außer man tut es – Bildung auf dem schwierigen Weg in die Zukunft. *ON. Lernen in der digitalen Welt*, 8, 4–7.
- Wynne, K. (2021). „The Sims 4“ Petition to Add Transgender Pronoun Option Soars With Close to 12,700 Signatures. *Newsweek*. Abgerufen am 31. Juli 2022, von <https://www.newsweek.com/sims-4-petition-add-transgender-pronoun-option-soars-close-12700-signatures-1583961>