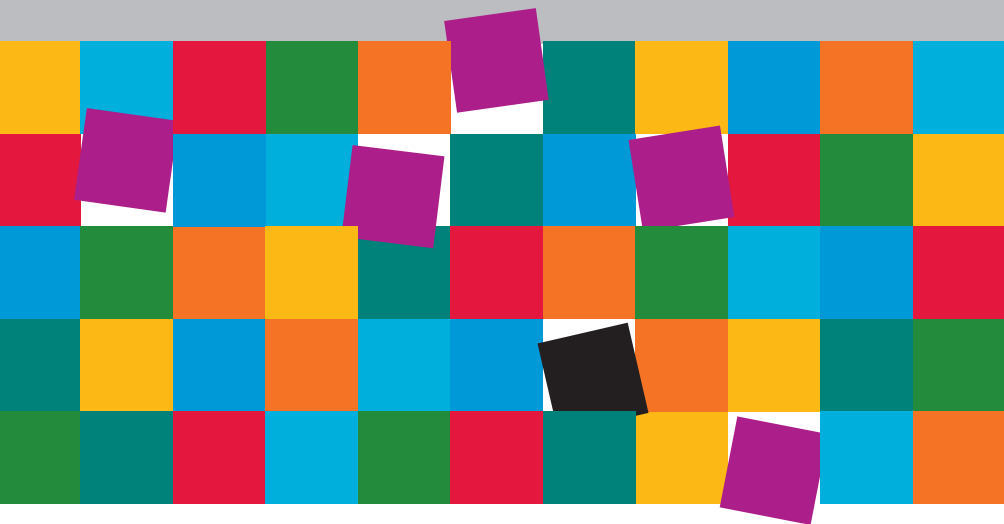


Augsburger  
Universitätsreden | 80

80

**Gender und Diversität**  
Que(e)r durch alle Disziplinen



# **Gender und Diversität – que(e)r durch alle Disziplinen**

Beiträge aus Augsburger Ringvorlesungen  
Hg. v. Marita Krauss, Heike Krebs und Stephanie Waldow  
Augsburg 2019

## **Impressum**

Augsburger Universitätsreden

Herausgegeben von der Präsidentin der Universität Augsburg

Redaktion: Pressestelle der Universität Augsburg

Titelgrafik: Pressestelle

Satz: Waldmann & Weinold Kommunikationsdesign

Druck: Druckerei Joh. Walch, Augsburg

## **Inhalt**

Einleitung 9

### **Gender, Kultur, Politik**

Exakt neutral – Wie wir geschlechtsspezifische  
Benachteiligung in der Arbeitswelt verhindern können  
Eva Pörnbacher 21

Frauen und Politik –  
Noch ein Thema für die politische Bildung?  
Christian Boeser-Schnebel 31

Gender- und kulturtypische Roboter und virtuelle  
Agenten und ihr Einfluss auf unsere Wahrnehmung  
von Technologie  
Elisabeth André und Birgit Lugin 39

Intersektionalität als Ansatz in der Vertriebenenforschung  
Markus Stadtrecher 49

### **Gender, Heterogenität, Schule**

Gender und kulturelle Heterogenität in der Schule  
Wiebke Waburg und Verena Schurt 63

„Du nichts – ich Mann“ – musikpädagogische Impulse  
zum Umgang mit Gender- und Diversitätsfragen  
Daniel Mark Eberhard 77

Die Gender-Dimension in der Mathematik  
und im Mathematikunterricht  
Renate Motzer 85

Gender im Englischunterricht Engelbert Thaler	95	Gerechtigkeitstheoretische Forschungsperspektiven auf Migration und Bildung Wassilios Baros	201
UniMentoSchule – gendersensible Studienorientierung an der Universität Augsburg: Konzept, Effekte und Empfehlungen Ulrike Schäufele, Katharina Scharrer, Heike Krebs	105	Schwarz-Weis(s)heiten im Rap. Der künstlerische Umgang mit Hybridität, Rassismus und Identität in den Werken von Samy Deluxe und B-Tight Ina Hagen-Jeske	209
<b>Sexuelle Orientierung, Kirche(n), Recht</b>		<b>Religion, Gender, Diversität</b>	
Gleichgeschlechtliche Partnerschaften, katholische Theologie und Kirche: ein Konfliktfeld grundsätzlicher Natur Kerstin Schlögl-Flierl	121	Religiöse Diversität als Herausforderung unserer Zeit: Interreligiöses Lernen im Bild des Dialogs Georg Langenhorst	221
„Wider die Natur“? Zum theologischen Homosexualitätsdiskurs im gegenwärtigen Protestantismus Bernd Oberdorfer	133	Gewalt und Religion – auch eine Genderfrage? Elisabeth Naurath	235
Liebe und Sexualität – Eine (un)mögliche Beziehung! Klaus Arntz	147	Zwischen Postfeminismus und Postpatriarchat. Genderthematische Aspekte religionsbezogener verschwörungstheoretischer Erzählungen in den francobelgischen Comics Thomas Hausmanninger	245
Pflichtteil – Familienvermögen im alten Rom und in neuer Lebenspartnerschaft Christoph Becker	163	<b>Fünf Jahre Transdisziplinäres Forum Gender und Diversität – Ein Plädoyer für die Vielfalt</b> Heike Krebs	255
<b>Ethnische Diversität, Gerechtigkeit, Kunst</b>		<b>Anmerkungen</b>	271
Lehrkrafturteile im Kontext sozialer und ethnischer Diversität Anita Tobisch und Markus Dresel	195	<b>Quellen und Literatur</b>	309
		<b>Beiträgerinnen und Beiträger</b>	339

## **Gender- und kulturtypische Roboter und virtuelle Agenten und ihr Einfluss auf unsere Wahrnehmung von Technologie<sup>1</sup>**

Roboter und virtuelle Charaktere, die den Menschen bei unterschiedlichen Aufgaben unterstützen oder einfach nur zur Unterhaltung dienen, dringen immer stärker in die Alltagsbereiche von Nutzer\*innen vor. Beim Entwurf dieser Kreaturen stehen die Entwickler\*innen vor der Frage, welches Erscheinungsbild sie ihnen geben sollen und welche Verhaltensweisen einzuprogrammieren sind. Zahlreiche Studien haben gezeigt, dass bereits wenige Schlüsselmerkmale genügen, damit Menschen auf Roboter oder virtuelle Charaktere ähnlich reagieren wie auf ein menschliches Gegenüber. Es ist daher zu erwarten, dass diversifizierende Merkmale von virtuellen Charakteren und Robotern ähnlich wahrgenommen werden wie diversifizierende Merkmale von Menschen.

Nicht zuletzt durch den enormen Anstieg an technischen Möglichkeiten und die alltägliche Nutzung computer-basierter Systeme zeichnet sich in der Mensch-Maschine-Interaktion zudem der Trend ab, „den Nutzer“ nicht mehr stereotypisch zu betrachten, sondern moderne Schnittstellen individuell an die jeweiligen Interessen, Möglichkeiten und Vorkenntnisse der Nutzer\*innen sowie deren diversifizierende Merkmale anzupassen.

In diesem Beitrag betrachten wir Geschlecht und Kultur als diversifizierende Merkmale. Dabei untersuchen wir zum einen, wie diese Faktoren bei virtuellen Charakteren und Robotern die Mensch-Maschine-Interaktion beeinflussen, zum anderen, wie sich das Geschlecht und die Kultur von Nutzer\*innen auf die Mensch-Technik-Interaktion auswirken. Um die Akzeptanz von Robotern und virtuellen Charakteren, zum Beispiel im Service-Bereich, zu erhöhen, sind solche Fragen von zentraler Bedeutung. Grundlage dieses Beitrags bil-

den Studien, die wir in Kooperation mit Psycholog\*innen und Soziolog\*innen durchgeführt haben, um die These vom Computer als sozialem Akteur zu überprüfen.

### **Gender als Diversitätsfaktor**

Der Einfluss von Geschlechtsstereotypen auf zwischenmenschliche Interaktionen und soziale Beurteilungssituationen ist seit langem Gegenstand von Arbeiten in der Sozialpsychologie. So knüpft sich die Aktivierung von Geschlechtsstereotypen stets an bestimmte Erwartungen über Verhaltensweisen, Präferenzen und Kompetenz des Gegenübers. Neuere Studien deuten an, dass Geschlechtsstereotypen auch bei der Mensch-Maschine-Interaktion wirksam werden. Clifford Nass und Kolleginnen stellten fest, dass Computerprogramme von menschlichen Nutzer\*innen besser bewertet werden, wenn das durch die Computerstimme reflektierte Geschlecht mit der vermittelten geschlechtsspezifischen Information im Einklang steht.<sup>2</sup> So werden einem Computerprogramm mit einer weiblichen Stimme eher soziale Kompetenzen zugesprochen, während technische Kompetenzen eher mit einer männlichen Stimme assoziiert werden. Obwohl den meisten Menschen klar sein dürfte, dass kein Zusammenhang zwischen der Stimme eines Computerprogramms und dessen Performanz existiert, kommt es unbewusst zur Aktivierung von Geschlechtsstereotypen.

Es gibt jedoch auch entgegengesetzte Befunde, nach denen ein Roboter helfen kann, geschlechtsspezifische Klischees abzubauen. So stellten Rinat Rosenberg-Kima und Kolleginnen beispielsweise fest, dass ein weiblicher Charakter junge Frauen eher ermutigen kann, eine Laufbahn als Ingenieurin einzuschlagen, als ein männlicher.<sup>3</sup>

Auch bei Robotern vermag das simulierte Geschlecht deren Wirkung auf menschliche Interaktionspartner zu beeinflussen. Mikey Siegel und Kolleg\*innen beobachteten bei ihrem Versuch am Museum of Science in Boston, dass Männer sich nach einer kurzen Interaktion mit einem am MIT Media Lab entwickelten Museumsroboter, welcher seine Technologie vorstellte und anschließend um eine Spende für das Museum bat, bei der Vergabe von Spenden großzügiger zeig-



Abb. 1

ten, wenn dieser mit einer weiblichen Stimme ausgestattet wurde.<sup>4</sup> Es zeigte sich außerdem, dass die Museumsbesucher\*innen dazu tendierten, den Roboter mit der Stimme des jeweils entgegengesetzten Geschlechts positiver zu bewerten.

Das Geschlecht der Nutzer\*innen spielt ebenfalls eine Rolle in der Mensch-Maschine Interaktion. Bilge Mutlu und Kolleg\*innen führten Studien mit dem Hondas ASIMO Roboter durch und stellten fest, dass die Bewertung des Interaktionserlebnisses bei Männern davon abhing, ob sie eine Aufgabe im Wettstreit oder in Kooperation mit einem Roboter durchführen sollten, während Frauen stärker auf die durch den Roboter simulierten sozialen Fähigkeiten ansprachen.<sup>5</sup>

In Kooperation mit der Universität Bielefeld führten wir eine Studie durch, um herauszufinden, welchen Einfluss das vermeintliche Geschlecht eines Roboters bei der Bewältigung von „typisch“ männlichen und weiblichen Aufgaben hat.<sup>6</sup> Bei der Studie kam ein Nao Roboter der Firma Aldebaran Robotics zum Einsatz, der eine geschlechtsneutrale Erscheinung aufweist. In Anlehnung an frühere Studien beschränkten wir uns zur Aktivierung von Geschlechtsste-

reotypen auf wenige Schlüsselreize: den Namen und die Stimme des Roboters. Da wir uns außerdem für den Einfluss geschlechtstypischer Aufgaben interessieren, wurde zusätzlich die in Kooperation mit dem Roboter durchzuführende Tätigkeit manipuliert. In einem Fall wurden die Versuchspersonen mit einer „typisch männlichen“ Aufgabe konfrontiert, nämlich dem Einräumen von Werkzeugen in einen Werkzeugkasten. In dem anderen Fall ging es um eine „typisch weibliche“ Aufgabe, das Einräumen von Nähutensilien in ein Nähkästchen (vgl. Abb. 1). Es zeigte sich, dass sowohl das vorgebliche Geschlecht des Roboters sowie das Geschlecht der Nutzer\*innen einen entscheidenden Einfluss auf deren Interaktion hatten. Obwohl die Aufgaben nach objektiven Kriterien gemessen gleich schwer waren, traten bei der typisch weiblichen Aufgabe mehr Fehler seitens der männlichen Nutzer auf. Diese Fehlerhäufigkeit beim Einräumen des Nähkastens führen wir auf die technische Anmutung des Roboters zurück, die die Probanden möglicherweise als unpassend für die weibliche Aufgabe ansahen. Interessanterweise erhielt der Roboter mit dem weiblichen Geschlecht bei der Durchführung der männlichen Aufgabe von allen Versuchspersonen eine bessere Bewertung. Möglicherweise waren die Proband\*innen von der Kompetenz des vermeintlich weiblichen Roboters bei der Durchführung der männlichen Tätigkeit positiv überrascht. Dieses Ergebnis steht im Einklang mit den zuvor erwähnten Studien von Rosenberg-Kima und Kolleginnen.<sup>7</sup> Die männlichen Versuchspersonen sprachen insgesamt stärker auf das Geschlecht des Roboters an. Sie benötigten weniger Zeit für die Aufgabe, wenn sie mit einem vermeintlich männlichen Roboter kooperierten.

### **Kultur als Diversitätsfaktor**

Kultur als Diversitätsfaktor ist ein derzeit weit untersuchtes Thema. Vor allem da kulturspezifisches Verhalten zu einem sehr frühen Zeitpunkt der persönlichen Entwicklung erlernt wird, werden Verhaltensweisen meist unterbewusst ausgeführt und auch bewertet. Dies kann oft zu Missverständnissen oder gar Ablehnung des Gegenübers führen. Es ist zu erwarten, dass kulturbedingte Unterschiede im Verhalten von virtuellen Charakteren und Robotern, die glaubwürdig menschliches Verhalten widerspiegeln sollen, ähnlich wahrge-

nommen werden wie kulturbedingte Unterschiede im Verhalten von Menschen.

Tomoko Koda führte beispielsweise ein offenes Webexperiment durch, um zu untersuchen, ob Gesichtsausdrücke von Cartoonfiguren von allen Kulturen gleichermaßen gut verstanden werden. Zwölf Gesichtsausdrücke wurden modelliert. Insgesamt nahmen 1237 Personen aus 31 Ländern teil. Die Antworten von Ländern mit mehr als 40 Teilnehmenden wurden analysiert. Dabei ging es unter anderem um die Übereinstimmungsrate, das heißt den Anteil der Ausdruck-Adjektiv Paare jedes Landes, die mit der Intention der japanischen Designer\*innen übereinstimmen. Es stellte sich heraus, dass die Übereinstimmungsrate der Japaner\*innen am höchsten lag. Korea hatte die zweitgrößte Übereinstimmungsrate. Offensichtlich sind die Erkennungsraten umso höher, je näher die Kultur der bewertenden Personen der des Designers oder der Designerin ist. Ebenfalls bestätigt werden konnte die Beobachtung von Emotionspsycholog\*innen, dass negative Emotionen in der Regel besser verstanden werden als positive, die leichter verwechselt wurden. Eine spätere Studie verfeinerte das ursprüngliche Webexperiment von Koda, indem Designer\*innen aus mehreren Ländern rekrutiert wurden.<sup>8</sup> Im Wesentlichen konnten die Ergebnisse des früheren Experiments bestätigt werden.

Um kulturspezifische Merkmale zu untersuchen, die über rein optische Faktoren hinaus gehen, entwickelten wir eine Simulationsumgebung mit virtuellen Charakteren, wobei ein breites Spektrum kulturspezifischer verbaler und nonverbaler Verhaltensweisen wie Themenwahl, Gestik, Körperhaltung oder Gesprächspausen realisiert und analysiert wurde.<sup>9</sup> Ausgangspunkt für die theoriegeleitete Modellierung waren die Arbeiten von Geert Hofstede und Kollegen,<sup>10</sup> die kulturelle Dimensionen zur Klassifikation von Kulturen vorschlugen. In der Literatur findet sich eine Vielzahl von Studien, die das kommunikative Verhalten von Kulturen mit unterschiedlichen Ausprägungen auf den Hofstede-Dimensionen miteinander vergleichen. Laut Stella Ting-Toomey fallen beispielsweise Begrüßungen in individualistischen Kulturen, wie zum Beispiel den USA, kürzer aus als



Abb. 2

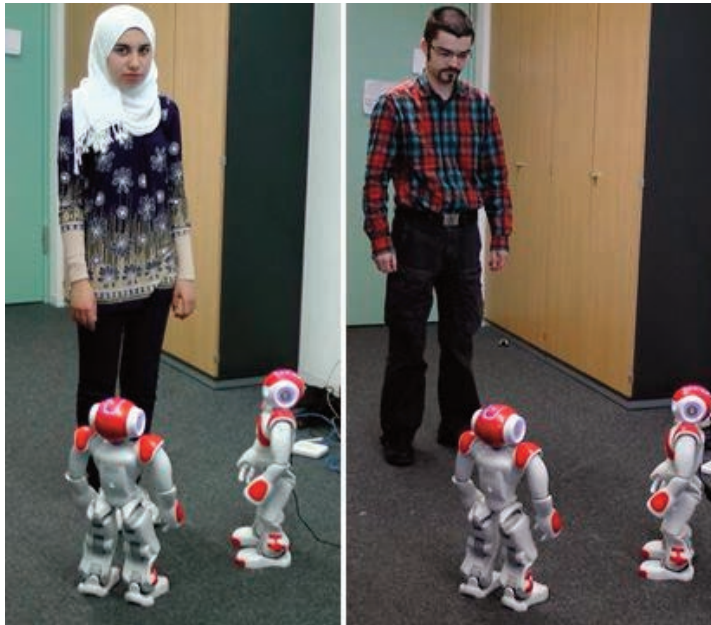


Abb. 3

in kollektivistischen Kulturen, wie beispielsweise Japan.<sup>11</sup> Die Anzahl und Ausprägung von Gesten ist in so genannten femininen Kulturen, wie Schweden, wesentlich moderater und ruhiger als in von Hofstede als „maskulin“ definierten Kulturen wie den arabischen Ländern. Den theoriegeleiteten Ansatz ergänzte ein empirischer Ansatz. Dazu entstand in Zusammenarbeit mit japanischen Kolleg\*innen eine umfangreiche vergleichende Studie. Sowohl in Deutschland als auch in Japan wurden zwischenmenschliche Interaktionen aufgezeichnet und analysiert. Beobachtete Verhaltensweisen bildeten dann die Grundlage für die Programmierung der virtuellen Charaktere (vgl. Abb. 2). Bei einer Evaluation der Simulationsumgebung mit deutschen und japanischen Teilnehmer\*innen zeigte sich, dass Proband\*innen jeweils diejenigen Charaktere bevorzugten, die Verhaltensweisen der Kultur zeigten, der sie selbst angehören. Dies lässt sich mit dem in den Sozialwissenschaften anerkannten Ähnlichkeitsprinzip erklären, das besagt, dass sich Individuen, die sich selbst als ähnlich empfinden, sich auch eher als sympathisch empfinden.

Um zu untersuchen, ob ähnliche Phänomene bei der Mensch-Roboter-Interaktion beobachtet werden können, führten wir eine Reihe von Studien zur kulturspezifischen Interaktion mit Robotern durch. Dabei fanden wir unter anderem heraus, dass Studierende, die der deutschen bzw. arabischen Kultur angehören, unterschiedliche Auffassungen über einen angemessenen sozialen Abstand zwischen Robotern, sowie zwischen Mensch und Roboter haben (vgl. Abb. 3). Diese Ergebnisse stehen im Einklang mit sozialwissenschaftlichen Studien zur kulturspezifischen zwischenmenschlichen Interaktion.<sup>12</sup> In einer weiteren Studie, die zusammen mit Kolleginnen von der Universität Bielefeld durchgeführt wurde, ging es um die Frage, ob die einem Roboter unterstellte Kultur einen Einfluss auf die Kooperationsbereitschaft bei Menschen hat. Bei diesem Experiment kam ein Nao Roboter der Firma Aldebaran Robotics zum Einsatz, dessen Kultur lediglich ein typisch deutscher bzw. persischer Namen andeutete.<sup>13</sup> Zusätzlich wurde den Proband\*innen kommuniziert, dass den Roboter mit dem deutschen Namen eine deutsche, und den Roboter mit dem persischen Namen eine persische Studierendengruppe pro-





Abb. 4

grammiert hatte. Die Studie zeigte, dass Versuchspersonen eher mit dem Roboter kooperierten, der angeblich der eigenen Kultur entsprach bzw. von Studierenden der eigenen Kultur programmiert wurde.

### **Schlussbemerkung und Zukunftsperspektiven**

Menschen reagieren mit gewissen, oft technisch bedingten Einschränkungen auf virtuelle Charaktere und Roboter ähnlich wie auf Personen. Dies gilt insbesondere auch für die Aktivierung von Stereotypen. Menschen weisen virtuelle Charaktere und Roboter aufgrund von äußerlichen Merkmalen und Verhaltensweisen sozialen Gruppen zu. Dazu reichen bereits einige wenige Schlüsselreize wie zum Beispiel eine männliche oder eine weibliche Computerstimme, ein deutscher oder persischer Vorname. Allgemein ist zu beobachten, dass Menschen künstliche Wesen bevorzugen, die Merkmale der Gruppe reflektieren, zu der sie selbst gehören. Dies gilt sowohl für das Geschlecht als auch für die Kultur, die künstliche Agent\*innen repräsentieren.

Studien, die sich mit geschlechtsspezifischen Merkmalen beschäfti-

gen, machen deutlich, dass geschlechterspezifische Charaktere helfen können, Klischees abzubauen. Studien, die sich mit unterschiedlichen kulturellen Verhaltensweisen der Charaktere befassen, zeigen, dass deren Akzeptanz in bestimmten Nutzer\*innenkreisen entscheidend verbessert werden kann.

Diese Ergebnisse können unter Umständen auch problematisch sein, gehören doch die meisten Charaktere eher dem westlichen Kulturkreis an. Das unter dem Schlagwort *McDonaldization*<sup>14</sup> bekannte Phänomen, das besagt, dass Kulturen sich aufgrund der immer weiter voranschreitenden Globalisierung immer weiter homogenisieren, könnte durch Nichtbeachtung von diversifizierenden Merkmalen bei der Entwicklung von Charakteren auch in diesem Bereich weiter voranschreiten.

Andererseits kann man die Tatsache, dass Personen Charaktere bevorzugen, welche die eigene soziale Gruppe repräsentieren, für Lernzwecke nutzen. So setzten wir im internationalen Forschungsprojekt *eCute* gezielt Charaktere mit unbekanntem, fremdem Verhalten ein, um in einem Rollenspiel negative Reaktionen ihnen gegenüber auszulösen.<sup>15</sup> Durch anschließendes Hinterfragen der eigenen Reaktion sowie der Hintergründe des fremdartigen Verhaltens soll zum Nachdenken angeregt werden.

Besondere Herausforderungen bei der Umsetzung von diversifizierenden Merkmalen bei anthropomorphen Nutzer\*innenschnittstellen ergeben sich durch die Vielzahl miteinander interagierender Faktoren wie Geschlecht, Kultur, Alter oder Persönlichkeit. Im Forschungsverbund *ForGenderCARE* soll eine systematische Untersuchung diversifizierender Faktoren zu einer höheren Geschlechtersensibilität im Bereich des Einsatzes sozialer Roboter in der Pflege beitragen (vgl. Abb. 4).

- schichte 50 (2009), S. 23.
- 17 Kletzing, Wege und Erfahrungen von Kommunalpolitikerinnen, S. 23.
  - 18 Kletzing, Wege und Erfahrungen von Kommunalpolitikerinnen, S. 23.
  - 19 Boeser, „Bei Sozialkunde denke ich nur an dieses Trockene ...“.
  - 20 Kerstin Pohl (Hg.), Positionen der politischen Bildung 1. Ein Interviewbuch zur Politikdidaktik, Schwalbach/Ts. 2007, S. 321.
  - 21 Gesellschaft für Politikdidaktik und Politische Jugend- und Erwachsenenbildung (GPJE), Anforderungen an nationale Bildungsstandards für den Fachunterricht in der Politischen Bildung an Schulen. Ein Entwurf, Schwalbach/Ts. 2004, S.13-18.
  - 22 Astrid Kaiser, Geschlechtergerechte Bildung, in: Reinhold Hedtke/Birgit Weber (Hg.), Wörterbuch Ökonomische Bildung, Schwalbach/Ts. 2008, S. 140.
  - 23 Hildegard Macha, Rekrutierung von weiblichen Eliten, in: Aus Politik und Zeitgeschichte 10 (2004), S. 25-33.
  - 24 Hildegard Macha, Frauen und Elite. Spiegel Special 1 (2005), S. 74-75.

### zu Elisabeth André und Birgit Lugin

- 1 Die zugrundeliegenden Vorträge wurden im Rahmen der Ringvorlesung „Gender und Diversität? im Sommersemester 2013 sowie Wintersemester 2013/2014 gehalten. Das Papier wurde teilweise unterstützt durch den vom Bayerischen Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst geförderten Forschungsverbund ForGenderCare
- 2 Clifford Nass/Katherine Isbister/Eun-Ju Lee, Truth is beauty. Researching embodied conversational agents, in: Embodied conversational agents, 2000, S. 374-402.
- 3 Rinat B. Rosenberg-Kima u.a., Interface agents as social models for female students. The effects of agent visual presence and appearance on female students' attitudes and beliefs, in: Computers in Human Behavior 24,6 (2008), S. 2741-2756.
- 4 Mikey Siegel/Cynthia Breazeal/Michael I. Norton, Persuasive Robotics. The influence of robot gender on human behavior, in: Intelligent Robots and Systems (2009), S. 2563-2568.
- 5 Bilge Mutlu u.a., Task Structure and User Attributes as Elements of Human-Robot Interaction Design. The 15th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication, 2006.
- 6 Dieta Kuchenbrandt u.a., Keep an Eye on the Task! How Gender Typicality of Tasks Influence Human-Robot Interaction, in: I. J. Social Robotics 6,3 (2014), S. 417-427.
- 7 Rosenberg-Kima u.a., Interface agents.
- 8 Tomoko Koda u.a., Avatar culture. Cross-cultural evaluations of avatar facial expressions, in: AI Soc. 24,3 (2009), S. 237-250.
- 9 Birgit Endrass u.a., Investigating culture-related aspects of behavior for virtual characters, in: Autonomous Agents and Multi-Agent Systems 27,2 (2013), S. 277-304.

- 10 Geert Hofstede/Gert-Jan Hofstede/Michael Minkov, Cultures and Organisations. Software of the Mind. Intercultural Cooperation and its Importance for Survival, New York 2010.
- 11 Stella Ting-Toomey, Communicating across cultures, New York 1999.
- 12 Ghadeer Eresha u.a., Investigating the influence of culture on proxemic behaviors for humanoid robots, in: RO-MAN 2013, S. 430-435.
- 13 Markus Häring/Dieta Kuchenbrandt/Elisabeth André, Would you like to play with me? How robots' group membership and task features influence human-robot interaction, in: HRI 2014, S. 9-16.
- 14 Phoebe Sengers, The Agents of McDonaldization, in: Sabine Payr/Robert Trapp (Hg.), A Multicultural World Agent Culture. Human-Agent Interaction in a Multicultural World, Mahwah/New Jersey/London 2004, S. 3-19.
- 15 Lynne Hall u.a., Learning to Overcome Cultural Conflict through Engaging with Intelligent Agents in Synthetic Cultures, in: International Journal of Artificial Intelligence in Education 25,2 (2015), S. 291-317.

### zu Markus Stadtrecher

- 1 Diesem Aufsatz liegt ein Vortrag zugrunde, der im Rahmen des Graduiertenworkshops „Alles anders?!“ am 21./22. März 2014 gehalten wurde.
- 2 Zeitzeugenprojekt „Sudetendeutsche Vertriebene in Bayern“, Lehrstuhl Europäische Regionalgeschichte sowie Bayerische und Schwäbische Landesgeschichte der Universität Augsburg 2008-2011, Interview mit Ilse Miltschitzky (\*8.11.1931) am 11.11.2009 in Ottobeuren, geführt von Sarah Scholl-Schneider, Z. 994–1000.
- 3 Zu diesem umfangreichen Thema u.a. Markus Stadtrecher, Nicht unter Fremden? Die katholische Kirche und die Integration von Vertriebenen im Bistum Augsburg, Baden-Baden 2016; Marita Krauss/ Sarah Scholl-Schneider/Peter Fassl (Hg.), Erinnerungskultur und Lebensläufe. Vertriebene zwischen Bayern und Böhmen im 20. Jahrhundert – grenzüberschreitenden Perspektiven, München 2013; Marita Krauss (Hg.), Integrationen. Vertriebene in den deutschen Ländern nach 1945, Göttingen 2008.
- 4 „Klasse“ soll in den folgenden Ausführungen im Sinne Pierre Bourdieus verstanden werden: jede Klasse ist „zunächst durch das Gesamtvolumen ihres Kapitals definiert[e]“. Dazu: Pierre Bourdieu, Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft, Frankfurt am Main 1982, S. 197. Bourdieu unterscheidet dabei drei verschiedene Sorten von Kapital: ökonomisches, also finanzielle Mittel, soziales, also Ressourcen, die das Individuum über seine Verbindung zu anderen Menschen mobilisieren kann und kulturelles Kapital, das im wesentlichen der Bildung des Einzelnen entspricht.
- 5 Nina Degele/Gabriele Winker, Intersektionalität als Mehrebenenanalyse, URL: <http://portal-intersektionalitaet.de/uploads/media/Degele\_Winker\_01.pdf> (13.12.2018), S. 2.
- 6 Vera Kallenberg, „und würde auch sonst gesehen haben, wie sie sich durchbrächte.“ Migration