

ausgabe dezember 2020

Fokus: Jungen* und digitale Medien

online
only

Digitale Jungs*!

Methoden geschlechterbewusster Medienpädagogik
in der Arbeit mit Jungen*

Von Benjamin Götz

Digitale Medien sind ein großer Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Also ist es für die Jugendarbeit unabdingbar, sie – wie andere Felder der Lebenswirklichkeit junger Menschen - in unsere Arbeit mit ihnen einzubeziehen.

Für Heranwachsende ist eine Auseinandersetzung mit dem Selbst- und Fremdbild ein essenzieller Bestandteil der Identitätsbildung. Sie suchen während ihrer Entwicklung nach Vorbildern, an denen sie sich orientieren können. Digitale Medien sind dabei zentrale Schauplätze, auf denen Jugendliche diesen Vorbildern begegnen: Hier werden Geschlechternormen verhandelt und Werturteile formuliert. Wenn diese medialen Zuschreibungen vielfältig und tolerant oder im Gegenteil einschränkend und stereotyp sind, hat das Einfluss auf die freie, individuelle Identitätsbildung von Jungen*. Damit wir Jungen* bei ihrem Weg unterstützen können, müssen wir auch den digitalen Raum mit ihnen bearbeiten. Es braucht demnach eine digitale Jugendarbeit und dann ergänzend eine digitale Jungenarbeit.

Digitale Jugendarbeit baut auf den Bedarfen der Jugend, der Fachkräfte der Jugendarbeit, der Interessensvertreter*innen der Jugend und deren Unterstützer*innen auf. Unter Berücksichtigung des erweiterten sozialen Kontextes - inklusive Globalisierung, Vernetzung, Digitalisierung, usw. - stellt sie Möglichkeiten und Räume zum Experimentieren, Reflektieren

und Erfahrungslernen bereit. Zielsetzung digitaler Jungenarbeit muss sein, Jungen* vor dem Hintergrund ihrer individuellen Ressourcen, Interessen und Lebenswelten gezielt zu fördern und die Rolle von Medien für ein gelingendes Heranwachsen und gesellschaftliche Teilhabe in die pädagogische Arbeit zu integrieren. Auch in der gendersensiblen medienpädagogischen Arbeit mit Jungen ist es die Aufgabe der Fachkräfte, den Dreischritt aus Dramatisierung, Entdramatisierung und Normalisierung zu bewältigen. Digitale Jungenarbeit muss, genauso wie die schon seit langem von uns praktizierten analogen Jungenarbeit, Jungen unterstützen wollen und ihnen Räume eröffnen, um mehr Vielfaltigkeit zu entwickeln. Häufig begegnen Jungs einer ablehnenden Haltung (auch von Fachkräften) gegenüber ihrem experimentellen Verhalten und ihrer digitalen Lebenswelt. Neugier, Lust und Engagement für Jungen und ihre digitale Lebenswelt sind allerdings unbedingte Voraussetzung für pädagogisch professionelles Handeln.

Digitale Jungenarbeit berücksichtigt genderspezifische Aspekte medialer Selbstinszenierung und regt zur Selbstreflexion an. Die gewählten Methoden sollen sinnhaftes, biographisch bedeutsames Lernen ermöglichen. Die Angebote sollen inhaltliche Präferenzen, Rollenvorbilder und Medienheld*innen thematisieren und eine offene, konstruktive Auseinandersetzung darüber anregen.

Der Autor*:

Benjamin Götz ist Bildungsreferent bei der LAG Jungenarbeit Baden-Württemberg. Dort verantwortet er u.a. den Schwerpunkt Gender & Medien. Er ist Sozialarbeiter, Medien- und Erlebnispädagoge. Seit über 10 Jahren macht er medienpädagogische Workshops mit Jugendlichen und Fortbildungen für Fachkräfte. Seit knapp 35 Jahren passionierter Gamer.

„Medienbiografie &

METHODE 1

Männliche Vorbilder“

**Geschlechterbewusste
Medienpädagogik
in der Arbeit
mit Jungen***



GRUNDSÄTZLICHES

Level: Anfänger

Ebenen: Präferenzen, Reflexion

Zeitbedarf: mindestens 30 Minuten
– wenn die Ergebnisse medial aufgearbeitet werden, entsprechend länger.

Vorbereitung: Die Fachkraft/Jungenarbeiter*innen sollten vor den Workshops mit Jungen* selbst eine Medienbiografie erstellt und ihre eigene Mediensozialisation reflektiert haben.



BESCHREIBUNG

Die Medienbiografie ist eine vielseitig einsetzbare (Einstiegs-)Methode bei Workshops und Angeboten zu Medien Themen. Sie fördert auch das Kennenlernen der Teilnehmer*innen untereinander. Auch Gruppen, die sich schon kennen, erfahren Neues voneinander und entdecken mediale Gemeinsamkeiten. Wer die Jungenarbeit mit digitalen Angeboten erweitern möchte, bzw. das Themenfeld Medien in die Jungenarbeit integrieren will, findet mit dieser Methode einen leichten Einstieg. Ziel der Methode ist es, sich daran zu erinnern, welche Medien und mediale Charaktere für einen selbst wichtig waren/sind und welche Erinnerungen/Emotionen damit verbunden werden/wurden. Darüber hinaus ermöglicht die Methode eine Beschäftigung mit den Medienheld*innen und medialen Vorbildern der Kindheit und Jugend, auch bezogen auf die Performance von Gender und die Darstellung von Geschlechterrollen.



ABLAUF

Einzelarbeit (ca. 15 min, gerne auch länger) – Jeder erstellt seine eigene Medienbiographie, Austausch in Kleingruppen (3-4 Teilnehmer*innen) oder Diskussion in der Großgruppe

Mediale Bearbeitungsmöglichkeiten in Einzelarbeit: Die Teilnehmer*innen stellen ihre Medienbiographie als eine digitale Text/Bild-Collage dar (mit einer App wie z.B. PicCollage).

Mediale Bearbeitungsmöglichkeiten in Einzelarbeit: Zwei Teilnehmer*innen interviewen sich gegenseitig und erstellen voneinander eine Bild/Text-Collage. Das dauert länger als die Einzelarbeit, es kommt aber eine journalistische Komponente hinzu: Wie interpretiert jemand anderer meine Geschichte?



TIPP

Diese Fragen können hilfreich sein:

- Wer waren meine Lieblingsheld*innen /Mediencharaktere?
- Wie waren die männlichen /weiblichen Vorbilder? Warum fand ich sie gut?
- Welche Männerbilder fand ich besonders gut? Warum?
- Was sind meine Lieblingscharaktere in digitalen Spielen? Warum?
- Wie werden Männer/Frauen in meinen Lieblingsfilmen/Serien dargestellt?
- Sind die Charaktere in Filmen/Serien genauso wie die Männer/Frauen in meinem Umfeld/Alltag? Was ist anders?

„Fotosafari der Männlichkeit“



GRUNDSÄTZLICHES

Level: Normal

Ebenen: Reflexion, Analyse, Selbstgestaltung

Zeitbedarf: 45 Minuten – 90 Minuten

Technik: Smartphone, Evtl. Laptop und Beamer



BESCHREIBUNG

Das Medium der Fotografie eignet sich hervorragend für einen niederschweligen Einstieg in die medienpädagogische Jungenarbeit. Bei dieser Methode bekommt jeder Teilnehmer* der Gruppe ein Aufgabenblatt mit 10 Motiven, die es zu fotografieren gilt. Hierbei können Fotoaufgaben mit einem Bezug zu Geschlecht eingebaut werden. Danach werden die Ergebnisse gemeinsam gesichtet und es wird über die Motive reflektiert.



ABLAUF

Die Methode unterteilt sich in 3 Phasen.

Phase 1: Erklärung /Aufgabenbeschreibung

Den Teilnehmern wird die Aufgabe erklärt und jedem wird das Aufgabenblatt ausgehändigt. Ein guter Wert sind ca. 10 verschiedene Aufgaben. Wichtig ist den Teilnehmern zu erklären, dass sie die Aufgaben so kreativ wie möglich lösen sollen und mit Perspektiven herumexperimentieren. Legt fest ob Filter oder Bildbearbeitungsapps benutzt werden dürfen. Es ist auch möglich, weniger Aufgaben zu nehmen und stattdessen zu jeder Aufgabe mehrere, unterschiedliche Motive zu fotografieren. (*siehe rechts)

Phase 2: Erkundung und Durchführung

Die Jungen* bekommen einen Zeitrahmen und ziehen dann los um ihre Fotos zu machen. Dabei nutzen sie im Idealfall ihre eigenen Smartphones. Es ist auch möglich diese Phase in einem Gebäude zu machen, allerdings sind im Freien viel mehr Motivmöglichkeiten geboten. Den Jungen* werden die Aufgaben am besten schriftlich mitgegeben (oder als Pdf zum Download bereitgestellt). Für diese Phase sollten min. 30 Minuten

eingepplant werden. Dieser Schritt kann auch als Gruppenaufgabe erledigt werden. Hierbei empfiehlt es sich, die Gruppen mit ca. 3 Personen relativ klein zu halten. Treffpunkt ausmachen nicht vergessen!

Phase 3: Darstellung, Reflexion

In der letzten Phase präsentieren die Jungen ihre Bilder. Dazu empfiehlt es sich, die Bilder über einen Beamer an die Wand zu projizieren, so dass diese von allen Teilnehmenden gut zu sehen sind. Diese Phase kann durch einen spielerischen Ansatz interaktiver gestaltet werden, indem die Teilnehmenden raten müssen, welche Aufgabe das jeweilige Bild darstellt. Wichtig dabei ist, dass die Bilder nicht in Kategorien von „Gut“ und „Schlecht“ bewertet werden.

Folgende Fragen können bei der Reflexion in Bezug auf den Geschlechteraspekt in Betracht gezogen werden:

- Warum habt ihr dieses Motiv ausgewählt?
- Was macht das Motiv männlich/weiblich?
- Warum ist die Pose männlich/weiblich?
- Wie kann ein Gegenstand/ ein Gebäude ein Geschlecht haben?

Durch die Stellung von Aufgaben, die verschiedene Perspektiven einbindet, kann gleichzeitig deren Wirkung behandelt werden. Dazu können in der Reflexionsphase folgende Fragestellungen hilfreich sein:

- Welche Gefühle kann ich durch Perspektive vermitteln?
- Auf welchem Bild wirkt die abgebildete Person eher stark, verletzlich, klein, verloren oder gar mächtig?
- Welche Auswirkungen hat die Perspektive für die betrachtende Person?
- Warum habt ihr diese Perspektive gewählt?



TIPP

Wichtig ist, bei der Aufgabenstellung so viel Kreativität und Selbstinterpretation wie möglich zu erlauben.

Durch leichte Abwandlung der Aufgabenstellung ist diese Methode auch sehr gut für Sozialraumerkundungen geeignet – auch oder gerade im Kontext von Männlichkeitsinszenierungen im selbstigen.

METHODE 2

Geschlechterbewusste Medienpädagogik in der Arbeit mit Jungen*

*Mögliche Aufgaben zu Phase 1:

- Mach ein Foto von etwas „Männlichem“.
- Mach ein Foto von dir in einer „weiblichen“ Pose.
- Mach ein Foto von etwas was aussieht wie ein Penis.
- Mach ein Foto von etwas typisch „Weiblichem“.
- Mach ein Foto von einem männlichen Gegenstand aus der erzwungenen Perspektive.
- Mach ein Foto von etwas, was sehr groß aussieht.
- Mach ein Foto von „Stärke“.
- Mach ein Foto von einem „männlichen“ Beruf.
- Mach ein Foto aus der Froschperspektive.
- Fotografiere etwas aus der Vogelperspektive.
- Mach ein Foto von 3 Menschen in einer „männlichen“ Pose.
- Fotografiere etwas was aussieht wie ein „männliches“ Gesicht.
- Überleg dir 3 „typische männliche“ Eigenschaften. Mach ein Foto davon.
- Mach ein Foto von dir während du den Boden nicht berührst.
- Mach ein Foto von einem „männlichen“ Gebäude.
- Mach ein Foto von einem „weiblichen“ Gebäude.
- Mach ein Foto der Unendlichkeit.

„Be your own commercial“

METHODE 3

Geschlechterbewusste Medienpädagogik in der Arbeit mit Jungen*



GRUNDSÄTZLICHES

Level: Experte

Ebenen: Präferenzen, Reflektion, Analyse, Selbstgestaltung

Technik: Smartphone/Tablet/Kamera, Stativ, Halterung für Tablet/Smartphone, Greenscreen, Bildbearbeitungssoftware wie z.B.: GIMP oder App „Green Screen by Do Ink“ (iOS) kostenpflichtig, Chromavid (Android / iOS) kostenpflichtig, Stop Motion Studio (iOS /Android) kostenpflichtig.

Material: Requisiten, hier sind der Fantasie (vor allem der der Jungen* keine Grenzen gesetzt)



BESCHREIBUNG

Werbung stellt Männer, Männlichkeit und Geschlechter meist sehr klischeehaft und in traditionellen Rollenverständnissen dar.



ABLAUF

In einem ersten Schritt sammeln die Jungen Bild-Werbung, die sie selbst als „gute Darstellung von Männern“ oder als „erstrebenswerte Darstellung von Männlichkeit“ empfinden. Hierfür eignet sich besonders Instagram. Alternativ können auch über einen Browser Bilder gesucht werden.

Im nächsten Schritt werden die ausgesuchten Bilder analysiert. Dabei können z.B. folgende Fragestellungen hilfreich sein:

- Wie werden Männer in der Werbung dargestellt?
- Welche Posen nehmen diese ein?
- Welche Eigenschaften von Männern werden in der Werbung in den Vordergrund gerückt?

- Sind diese Eigenschaften nur bei Männern vorhanden?
- Sind diese Darstellungen realistisch?
- Fehlen dir bestimmte Aspekte in der Darstellung von Männern*/Männlichkeit?

In einem dritten Schritt geht es jetzt darum, dass die Jungen sich überlegen, wie sie sich selbst in Szene setzen würden: Wie würden Sie ein Werbefoto für ihre eigene Männlichkeit machen? Das geplante Bild soll so genau wie möglich im Vorfeld geplant werden. Hilfreiche Fragestellungen in der Planung:

- Was möchte ich auf dem Bild vermitteln? Abhängig davon auch die richtige Perspektive wählen.
- Welche Requisiten brauche ich?
- Wie soll der Hintergrund aussehen?
- Welche Posen will ich darstellen?
- Wie will ich meine Männlichkeit darstellen? Was ist überhaupt meine Männlichkeit?

Fotosession:

Im Idealfall befestigt man ein Tablet auf einem Stativ. Auf dem Tablet ist eine App wie z.B. Stop Motion Studio installiert. Die Jungen inszenieren sich und ihr Motiv vor einem Greenscreen. Im Nachhinein kann mit Hilfe der App ein passender Hintergrund eingefügt werden.

In einem letzten Schritt werden die Bilder präsentiert und über die jeweiligen Männlichkeitsdarstellungen reflektiert. Was unterscheidet die Bilder der Jungen* von den „Männern“ in der Werbung? Welche Gemeinsamkeiten gibt es? Wie war die Umsetzung? Warum wurde der Hintergrund ausgewählt? Welches Bild bewerten die anderen Jungs als besonders „männlich“? Warum?

„Create your own Avatar“



GRUNDSÄTZLICHES

Level: New Game+

Ebenen: Präferenzen, Rollenbilder thematisieren Reflexion – Analyse – Konstruktive Auseinandersetzung durch Selbstgestaltung
Zeitbedarf: Mehrere Stunden bis ganzer Tag
Technik: Leistungsstarke PCs/ Laptops (1 pro TN)



BESCHREIBUNG

Jungs* zocken! Ca. 93% der männlichen Jugendlichen spielen digitale Spiele. Doch wie sind die Männlichkeitsdarstellung in diesem Medium? Welche Männerbilder werden in digitalen Spielen gezeigt? Wie divers kann ich meinen eigenen Avatar in kommerziellen Spielen erstellen?

Diese Methode reflektiert die gängigen Männerdarstellungen in digitalen Spielen und erlaubt es den Jungen*, Charaktere jenseits starrer Gendervorgaben zu erstellen – sie erstellen den/die Held*in ihres eigenen Games.



ABLAUF

Die Methode unterteilt sich in 3 Phasen.

Phase 1: Einstieg

In der ersten Phase wird gesammelt, welche Charaktere/Held*innen in digitalen Spielen von den Jungs* favorisiert werden. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, empfiehlt sich hier, auch eine Collage zu erstellen. Entweder klassisch mit Fotos, Kleber und Flipchart oder über eine digitale Collage-App wie z.B. PicCollage. Dabei wird gesammelt, welche Körperbilder/Männerbilder/Geschlechterbilder hier dargestellt werden. Welche Eigenschaften haben die Held*Innen in Games? Welches Männerbild transportiert z.B. ein Kratos in „God of War“, ein Nathan Drake in „Uncharted“ oder wie sehen die männlichen Charaktere in Fortnite aus?

Alternativ/zusätzlich können die männlichen Charaktere auch mit dem „Männlichkeitsbingo Computerspielhelden“ von Anna Kreider analysiert werden.

Phase 2: Design

Mittels einer Software wie z.B. „Reallusion Character Creator 3“ (<https://www.reallusion.com/de/character-creator/>) oder „Blender“ (<https://www.blender.org/>) erschaffen die Teilnehmer ihren Avatar selbst. Der Vorteil hierbei ist, dass nun auch Körperbilder jenseits der Vorgaben der Spielentwickler möglich sind – von Augenfarbe, Hautfarbe, bis hin zu Anzahl der Arme und Geschlechtsmerkmale kann hier frei experimentiert werden.

Blender ist eine kostenlose Software, von „Reallusion Character Creator 3“ ist eine 30tägige kostenlose Probeversion zum Download erhältlich. Da es sich um Software zur 3-D Modellierung handelt, sind hierfür leistungsstarke PCs notwendig. Ebenfalls bedarf es einer gründlichen Einarbeitung der Workshopleitung in die komplexe Software, da Probleme vorprogrammiert sind. Idealerweise führt man einen solchen Workshop mit älteren Jugendlichen durch, oder nutzt den Peer-Ansatz (ältere Jugendliche als Coaches) bei der Arbeit mit jüngeren Kids. Ein Betreuungsschlüssel von 1:4-5 während dieser Phase ist zu empfehlen.

Den Teilnehmern sollten wenn möglich keine Vorgaben bezüglich der Gestaltung ihrer Held*innen gemacht werden.

Phase 3: Reflexion

Die selbsterschaffenen Held*Innen, samt ihrer Eigenschaften werden vorgestellt.

Wie sehen diese aus? Was für ein Geschlecht haben die Held*Innen? Haben Sie überhaupt eines – oder sogar mehrere? Welche Eigenschaften schreiben die Jugendlichen ihren Avataren zu? Inwieweit unterscheiden sich die selbstgestalteten Avatare von den vorgefertigten in den Spielen?

Was würden die Jugendlichen gerne an den Computerspielheld*Innen in Games ändern?

Dies sind nur ein paar Beispiel für mögliche Reflexionsfragen für diese Phase. ■

METHODE 4

Geschlechterbewusste Medienpädagogik in der Arbeit mit Jungen*

*Mögliche Charakterisierungen zu Phase 1:

- Militärischer Rang
- Oberarme so dick wie Oberarm
- Sarkasmus und schwarzer Humor in Gefahrensituationen
- Keine Geduld um sich mit Politik zu beschäftigen
- Rang/ Bezeichnung anstelle eines Namens
- Kriegsgestählter Veteran
- Waffen, Waffen, mehr Waffen!
- Gewaltausübung gehört zum Beruf
- Distanziert / Gefühlskalt
- Spaß am Töten von Aliens/ Monstern
- Einsamer Wolf
- Dicke, überdimensionierte Rüstungen
- Psychische Probleme
- Selbstjustiz
- Weiß
- Krimineller
- Übernatürliche Fähigkeiten / Superheld
- Rache-Prinzip : Frau/Kind/ Familie wurde getötet-Dafür lass ich die zahlen!
- Abgestumpft bezüglich Gewalt /Töten
- Glatze / Bürstenschnitt
- Anti-Held
- Grübler /grübeln
- Finsterer Blick
- Blutausch /Amoklauf gegenüber Menschen
- Gritty Reboot (finstere, „erwachsener“ Neuauflage)