



JFF – Institut für
Medienpädagogik

Medien im Leben von Mädchen und Jungen

Prof. Dr. Helga Theunert | Sebastian Ring



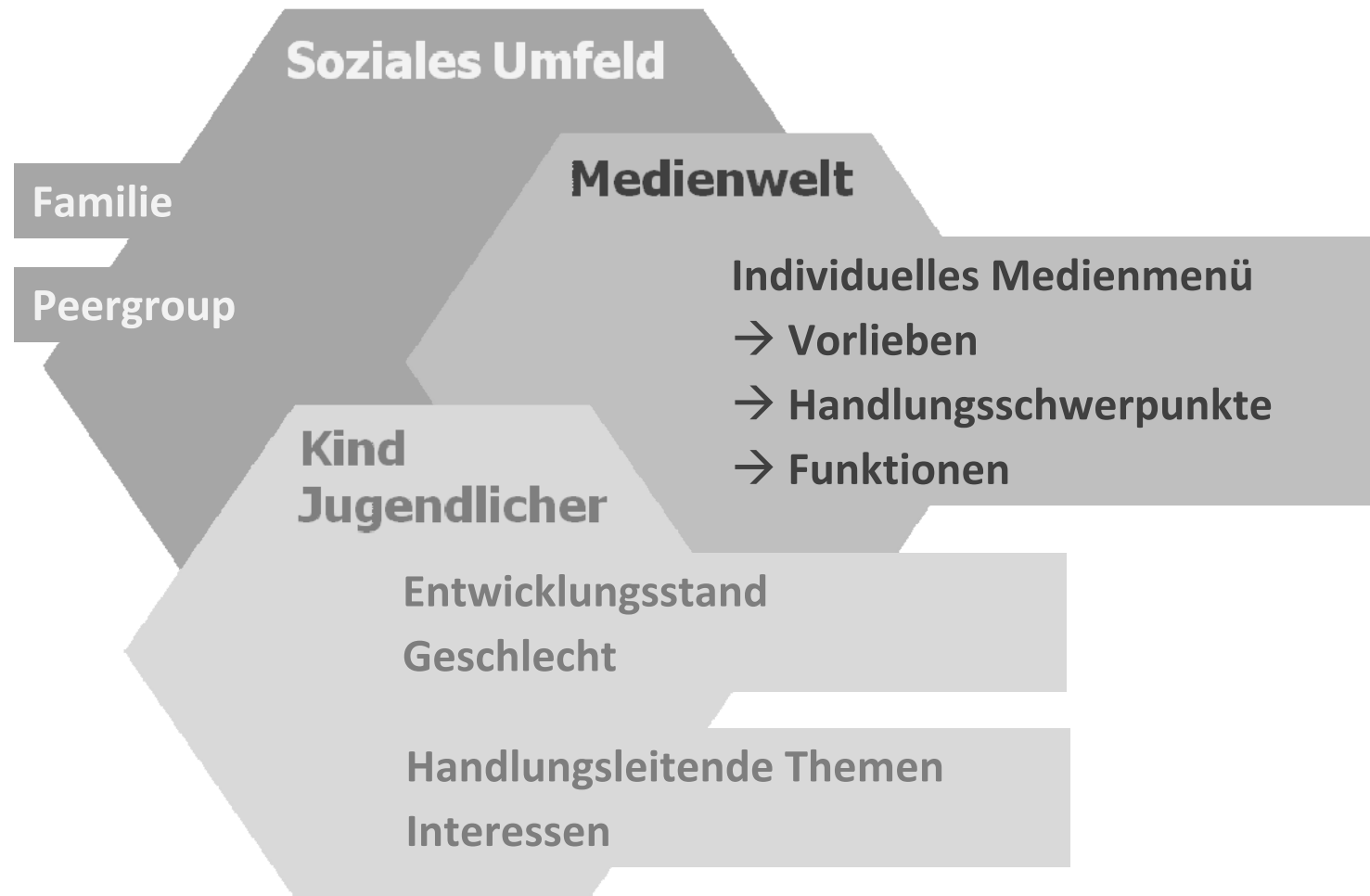
„Mädchen mögen schicke Sachen und keine Dinosaurier. Weil Mädchen sind Mädchen und Jungs sind Jungs.“

Mareike, 7 Jahre

- 1. Fernsehen:** Leitmedium in der Kindheit
- 2. Computerspiel:** Medium für eine männliche Welt
- 3. Internet:** Aktionsplattform für die Jugend



Kontexte der Medienaneignung



Ziel medienpädagogischen Handelns

**Kinder und Jugendliche für ein
souveränes Leben mit Medien stark machen**

souveränes Leben mit Medien

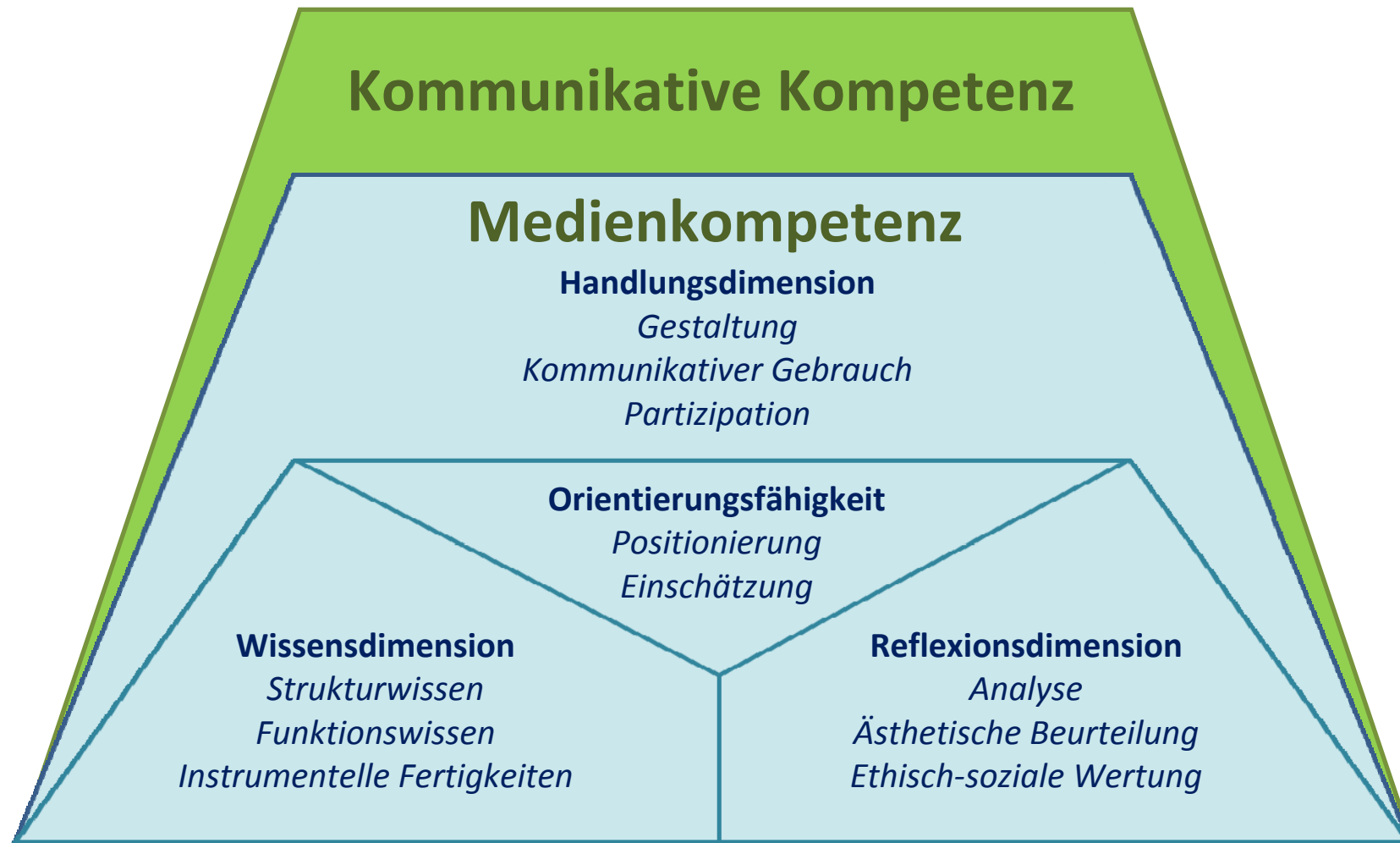
Medien: integrierter und
konstituierender Bestandteil

stark machen

Medienkompetenz fördern



Ziel medienpädagogischen Handelns



Quelle: Theunert 1999, Schorb 2005



Ziel medienpädagogischen Handelns

Förderung von Medienkompetenz

- soll in früher Kindheit beginnen
- das soziale Umfeld einbeziehen
- unter der Maßgabe von Lebensweltorientierung erfolgen
- auf die Medienbezüge und vorhandene Fähigkeiten aufsetzen
- kritisches Reflexionsvermögen anregen
- selbstbestimmtes Medienhandeln erweitern
- **selbstverständlicher Auftrag aller Erziehungs- und Bildungsfelder sein**



Fernsehen: Leitmedium in der Kindheit

Stellung des Fernsehens

- **Fernsehen wird am häufigsten genutzt**
- **erfährt die ausgiebigste Zuwendung**
- **ist die beliebteste mediale Freizeitbeschäftigung**
- **gilt als am wenigsten verzichtbar**
- **wird am stärksten zum Stimmungsmanagement herangezogen**
- **ist prädestinierter Startpunkt in die konvergente Medienwelt**



Fernsehen: Leitmedium in der Kindheit

Geschlechtsspezifische Unterschiede

- zeigen sich bei der Wertschätzung des Fernsehens im Vergleich zum Computer
- bei den inhaltlichen Fernsehvorlieben
- bei den Figurenvorlieben



Fernsehen: Leitmedium in der Kindheit

Aktive Medienarbeit – Lernprinzipien

- **Handlungsorientierung – learning by doing**
- **Gruppenarbeit**
- **Exemplarisches Lernen**



Fernsehen: Leitmedium in der Kindheit

Aktive Medienarbeit – Zielsetzungen

- **Reflexion über Medienaneignung anregen**
- **Selbstbewusstsein und individuelle Fähigkeiten stärken**
- **Spielräume eröffnen für das Erleben der eigenen Person in anderen Rollen**
- **Medien als Mittel der Partizipation verfügbar machen und nutzen**
- **Plattformen für Diskurse schaffen**



Fernsehen: Leitmedium in der Kindheit

Pädagogischer Umgang

- **Fernseherleben zum Gegenstand machen**
- **in verschiedenen Formen (Unterricht und Projekte)**
- **Subjektorientierung**
- **Präferenzen und Vorlieben aufgreifen**
- **Stereotype aufbrechen**
- **Kontextgruppen einbeziehen (bei Kindern: Familie)**



Computerspiel: Medium für eine männliche Welt

Computerspielen – eine Domäne der Jungen

- **Jungen besitzen mehr Spielgeräte**
- **Computerspielen ist für Jungen eine wichtige Freizeitbeschäftigung**
- **Jungen widmen dem Computerspielen mehr Zeit**



Computerspiel: Medium für eine männliche Welt

Spielvorlieben von Jungen

Actionreiche Spiele, die

- sportliche Herausforderungen stellen
- kämpferische Durchsetzung erfordern
- für das eigene Alter nicht freigegeben sind



Computerspiel: Medium für eine männliche Welt

Faktoren, die die Zuwendung zu gewalthaltigen Spielen begünstigen

- männliches Geschlecht und höheres Alter
- Positiverlebnisse durch Spielherausforderungen
- konkurrenzorientiertes Peerverhalten
- Tendenz zu konfrontativer Konfliktlösung und aggressivem Verhalten
- wenig Freizeitmöglichkeiten und wenig Regulierung des Medienumgangs in der Familie



Computerspiel: Medium für eine männliche Welt

jungentypische Themen

- Technikfaszination
- Tabubrüche
- Durchsetzungsstärke

Risiken

- realitätsnahe Szenarien
- realistische Waffen
- Involviertheit



Computerspiel: Medium für eine männliche Welt

Pädagogischer Umgang

- **sich über Spiele informieren**
- **Spiele zum Thema machen**
- **Aktive Medienarbeit zu und mit Computerspielen**
- **Kontextgruppen der Medienaneignung einbeziehen (bei Jugendlichen: Peergroup)**
- **Reflexion über Spielverhalten anregen**
- **Problembewusstsein fördern**



Internet: Aktionsplattform für die Jugend

Mädchentypische Internet-Nutzung

- **Mädchen nutzen das Internet häufiger als
Arbeitsstruktur**
- **sie verbringen mehr Zeit mit kommunikativen
Aktivitäten**



Internet: Aktionsplattform für die Jugend

Jungentypische Internet-Nutzung

- **Jungen zeigen ein breiteres Anwendungsspektrum**
- **sie sind allen spielerischen Online-Aktivitäten weit stärker zugetan**
- **sie nutzen die Rezeptionsmöglichkeiten intensiver**
- **sie schöpfen aktuelle Informationszugänge stärker aus**
- **sie haben bei den Web 2.0-Angeboten leicht die Nase vorn**



Internet: Aktionsplattform für die Jugend

Motive für Community-Besuche

- **Kontakt zu Freunden haben**
- **neue Freunde und Beziehungspartner finden**
- **sich selbst und seine Erlebnisse bildlich präsentieren**
- **von anderen und ihren Erlebnissen einen bildlichen Eindruck bekommen**



Internet: Aktionsplattform für die Jugend

Problemlagen und Risiken

- **Gefährdung der Privatsphäre und Umgang mit persönlichen Daten**
- **Belästigung und Mobbing vor allem als Thema der Mädchen**



Internet: Aktionsplattform für die Jugend

Pädagogischer Umgang

- **Kommunikationsraum Internet öffnen**
- **Potenziale für Partizipation nutzen**
- **multimediale Arbeit anregen**
- **von inhaltlichen und ästhetischen Vorlieben ausgehen**
- **Alternativen zu urheberrechtlich geschütztem Material aufzeigen**



Internet: Aktionsplattform für die Jugend

Bearbeitung der Datenschutzproblematik

- **Strukturen des Internet transparent machen**
- **für den Wert von Privatsphäre sensibilisieren**
- **Interventionsmöglichkeiten bei Verletzung von Persönlichkeitsrechten aufzeigen**
- **Eltern informieren, Informationsdefizite abbauen**
- **Peergroup zur Mitverantwortung anregen**



Zusammenführung: Geschlechtsspezifischer Mediengebrauch



JFF – Institut für
Medienpädagogik

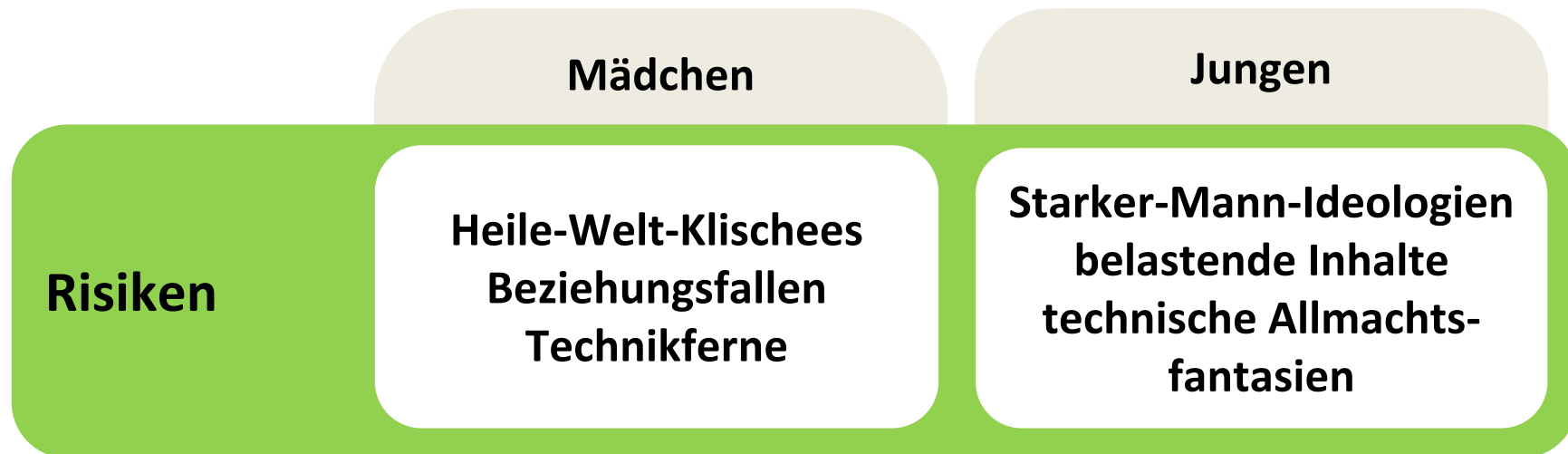
	Mädchen	Jungen
Inhalte	Beziehungskonzepte Gefühlsbetontes	Durchsetzungskonzepte Actionreiches
Tätigkeiten	kommunikationsorientiert rezeptionsorientiert	
	schematisch-produktiv	nonkonformistisch- produktiv
Technik	funktional	explorativ experimentierend



Zusammenführung: Geschlechtsspezifischer Mediengebrauch



JFF – Institut für
Medienpädagogik



Zusammenführung: Pädagogischer Handlungsbedarf



JFF – Institut für
Medienpädagogik

- **Medienkompetenz vermitteln**
- **Chancengleichheit von Mädchen und Jungen gewährleisten**
- **Partizipation fördern**
- **Handlungsspielräume erweitern**
- **Kontextgruppen einbeziehen**

